

Autre résultat de leur adaptation, les Sullustéens savent toujours dans quelle direction ils avancent, quelles que soient les conditions (y compris sans le moindre indice physique). Cette aptitude leur permet de se repérer facilement dans le dédale de tunnels et de galeries qui compose leur habitat. Pour des raisons qui restent encore mystérieuses, cet instinct directionnel s'applique également au voyage spatial, y compris à la navigation hyperspatiale.

Société : la culture sullustéenne tourne autour des clans, au sein desquels une unique femelle est entourée de plusieurs mâles, le groupe entier se chargeant de l'éducation des enfants. Les femelles atteignent leur maturité avant de quitter cette cellule pour aller fonder leur propre groupe (on parle de « clan-terrier »). La religion sullustéenne est polythéiste. La mort y est révérée en tant que « sommeil éternel ». Certaines galeries, très vastes et sophistiquées, constituent de magnifiques sites sacrés.

Bien que la plupart des Sullustéens restent près de leur foyer, ceux qui répondent à l'appel de l'aventure et des nouvelles expériences peuvent facilement monnayer leur sens de l'orientation inné pour décrocher des emplois de spationautes d'un bout à l'autre de la galaxie. Ces voyageurs ont accumulé un grand savoir, notamment technologique et industriel, qu'ils ont pu ensuite partager avec les leurs. Les perspectives minières extrêmement lucratives de Sullust et de ses lunes ont provoqué l'essor de l'économie sullustéenne, dominée par la très diversifiée corporation SoroSuub. Celle-ci emploie la moitié de la population, ce qui lui a permis d'orchestrer sa mainmise sur le pouvoir local. Cette autorité s'exerçait dans un premier temps dans l'ombre, mais l'avènement de l'Empire en a fait une réalité légale.

Les Sullustéens sont d'un naturel cordial et communicatif. Ils apprécient l'humour, moyen qui permet selon eux de mieux anticiper les réactions d'autrui. Leur curiosité exacerbée les fait souvent passer pour imprudents. Ils éprouvent un profond désir de goûter tout ce que peut offrir la galaxie.

Monde d'origine : la surface instable et inhospitalière de Sullust cache une culture complexe et stupéfiante dans ses entrailles. Le ciel y est souvent noir de nuages de cendres volcaniques, ce qui n'empêche pas les Sullustéens de savoir exactement où s'établir pour éviter les dangers locaux.

Langue : de nombreux spationautes, surtout parmi les contrebandiers, pratiquent le très fluide sullustois, ce qui témoigne de l'omniprésence des Sullustéens sur les hyppervoyages de la galaxie.

Au sein de l'Alliance : la Résistance sullustéenne, qui s'opposait au contrôle de Sullust par SoroSuub, se présente désormais davantage comme un adversaire direct de l'Empire. Rien de surprenant, donc, à voir de plus en plus de Sullustéens rejoindre l'Alliance et mettre leurs dons et leur bravoure au service de la lutte contre Palpatine. La carrière d'As paraît idéale pour bien des Sullustéens, même si leur dextérité naturelle en fait aussi d'excellents Soldats et que leurs sens si particuliers les destinent également à la carrière d'Espion. La plupart des Devoirs conviennent parfaitement aux membres de cette espèce.

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Sullustéens commencent le jeu avec 1 rang en Astrogation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Ils débutent également avec un rang du talent Pilote chevronné.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET DES SPÉCIALITÉS

À ce stade, chaque joueur est censé bien cerner son personnage, savoir d'où il vient et connaître son histoire avant son arrivée dans l'Alliance. Nous arrivons désormais au moment où il va déterminer la manière dont son personnage sert la Rébellion. Ces choix sont cruciaux, car ils construisent en grande partie l'avenir du PJ.

Les joueurs devraient se pencher sur chaque carrière, leurs spécialités et les arborescences de talents correspondantes avant d'arrêter leur choix. Les compétences de carrière sont très importantes, non seulement au moment de la création du personnage, mais aussi pour les projets ultérieurs. Un joueur qui aimeraient que son personnage se retrouve un jour à la tête d'une importante

unité de soldats de l'Alliance dans le cadre d'une bataille décidant du sort d'une planète devrait ainsi sérieusement envisager la carrière de Stratège plutôt que celle d'Ingénieur.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

Pour faire simple, on peut dire que la différence entre les carrières et les spécialités est que ces dernières ne sont que le développement des premières. Les spécialités ne font que préciser et améliorer la voie esquissée par la

carrière du personnage, elles le rendent plus pointu dans un domaine. On sait par exemple que de nombreuses personnes font carrière dans la médecine, mais qu'il y a des milliers de façons d'œuvrer dans cette branche.

Mais carrières et spécialités se distinguent également par leur rapport profond avec le personnage. La carrière ne représente pas seulement sa formation et sa fonction, mais définit aussi son mode de vie et sa manière d'appréhender les situations. Toutes les décisions prises par un personnage joueur sont d'une certaine manière dictées par les bases de sa carrière.

Prenons l'exemple de Luke Skywalker. Il s'implique énormément dans son rôle de Jedi et s'engage sur les plans diplomatique, politique et militaire, sans compter qu'il participe directement à des opérations clandestines. Toutefois, même si on a tendance à l'oublier vers la fin de l'histoire, Luke reste avant tout un As. Ses premières contributions à la cause de la Rébellion se font par l'intermédiaire de ses extraordinaires talents de pilotage et il semble approcher tous les problèmes avec la même mentalité : identifier la cible et manœuvrer avec audace pour l'atteindre.

Tous les autres domaines dans lesquels Luke excelle sont issus des spécialités acquises au fil du temps. Au départ, il se consacrait à la spécialité de Pilote de la carrière d'As. Les spécialités liées à la Force sont apparues plus tard. Tout personnage peut ainsi multiplier les spécialités pour élargir son champ d'expression ou au contraire se concentrer sur un seul domaine pour exceller mieux que quiconque. Les deux approches ont leurs avantages.

CHOISIR UNE CARRIÈRE

Jeter un coup d'œil aux atouts d'une carrière en termes de jeu peut aider à choisir, mais cette approche reste bien réductrice. S'il veut vraiment profiter de son personnage, le joueur devrait se poser deux questions cruciales.

QUEL RÔLE ?

Imaginons une troupe qui souhaite monter une pièce de théâtre. Celle-ci comprend naturellement des rôles pour les comédiens, mais il faut également des personnes pour produire et faire tourner la pièce. Toutes ces fonctions, qu'on les mène à bien sur la scène ou en coulisse, font appel à diverses carrières et spécialités, sans quoi la pièce sera ratée.

La même approche s'impose lorsqu'on choisit une carrière pour une partie de *L'ÈRE DE LA RÉBELLION*. Évidemment, tous les membres du groupe peuvent être As ou Soldats. Une telle sélection a sa place dans un certain type de campagne, qui promet d'être palpitante. Mais, dans la plupart des cas, les compétences et spécialités doivent couvrir la large palette dont le groupe aura besoin pour atteindre ses objectifs.

La plupart des campagnes fonctionneront mieux avec un assortiment « de fortune », une équipe formée d'éléments disparates incarnant la lutte de l'audacieuse Rébellion contre l'Empire monolithique. La variété des carrières permet de disposer d'un groupe de spécialistes capables de relever la plupart des défis, une équipe précieuse pour l'Alliance et promise à des aventures diversifiées.



Les questions suivantes pourront vous aider dans le choix de votre carrière :

- **Est-ce un combattant ?** Quiconque sert la Rébellion est censé savoir se défendre. Nul ne devrait partir en mission sans pouvoir tenir son rang dans un combat, ou du moins éviter de se faire tuer. Certains personnages sont toutefois davantage portés sur la violence contre l'ennemi et excellent lorsqu'il s'agit de protéger leurs compagnons quand les tirs de blaster commencent à fuser. Soldat est bien entendu le choix de prédilection dans ce cas, mais un Stratège peut aussi assumer ce rôle.
- **Est-il du genre pilote ?** La plupart des membres d'un groupe de PJ savent piloter des véhicules volants ou autres et pointer le canon d'un vaisseau vers l'ennemi, mais pour certains, c'est justement cette perspective qui les sort du lit le matin. Quand il faut foncer, que les senseurs affichent une horde d'adversaires et que percer la muraille de chasseurs TIE qui se présente à l'horizon est le seul moyen de s'en sortir, il vaut mieux avoir au moins un As dans le groupe.
- **Sera-t-il le porte-parole du groupe ?** Savoir qui prendra la parole quand une conversation critique se présentera est aussi important que de savoir qui retroussera ses manches quand il faudra livrer bataille. Un groupe qui sait trouver le mot juste et s'adresser à la bonne personne aura bien plus de chances de se sortir de circonstances délicates avec un soutien solide de l'Alliance. Les Diplomates sont bien entendu les plus à l'aise dans ces situations, mais un Espion peut parfaitement disposer des talents et compétences idoines.
- **Est-il l'expert en opérations clandestines ?** Les batailles rangées ne sont pas à l'avantage d'une organisation comme l'Alliance, qui dispose de peu d'effectifs et de ressources. La réussite de la Rébellion dépend essentiellement des incursions, attaques éclair, missions de sabotage, cambriolages et autres larcins. Ce type de personnage est donc essentiel pour toute équipe d'agents de l'Alliance.

La carrière d'Espion est idéale pour ce rôle, même si certains aspects de l'Ingénieur conviennent également, ainsi que la carrière de Soldat.

- **La survie de l'équipe repose-t-elle sur lui ?** Le personnage de soutien est souvent crucial dans la réussite d'une mission. Qu'il soit celui qui a toujours les bons outils ou celui qui garde ses compagnons en vie pour qu'ils mènent leurs tâches à bien, il sait que la Rébellion compte sur lui. Les carrières de Diplomate et d'Ingénieur s'imposent pour ce rôle, même si Stratège et Soldat font aussi parfois l'affaire.

Ces questions restent en outre pertinentes dans le choix des spécialités. La carrière étant la passerelle vers la première spécialité, il convient toutefois de se pencher dans un premier temps sur cet aspect.

QUELLE HISTOIRE ?

Les joueurs ne sont pas censés prévoir tout ce qui va se passer dans une campagne de jeu de rôle, mais ils peuvent avoir une notion de ce qu'ils veulent exprimer par l'intermédiaire de leur personnage. L'historique est là pour planter un décor, mais tout ce qui suit participe tout autant à l'élaboration de la saga du PJ.

Les personnages emblématiques de *Star Wars* terminent rarement comme ils ont débuté. Han Solo, qui se présentait comme un contrebandier « arrogant et mal fichu » dans l'Épisode IV, n'est autre que le général Solo à la fin de l'Épisode VI. Luke Skywalker est un simple cultivateur d'humidité au début, pour se révéler comme le dernier espoir des Jedi. Même l'inquiétant Dark Vador ne nous laisse pas présager par son allure comment il a pu débuter sa vie ni comment il va la finir. Chaque personnage a une histoire à raconter, le récit d'une évolution vers une version différente (de préférence meilleure) de lui-même. Le point de départ de cette histoire donne souvent le ton du reste d'une longue carrière héroïque.

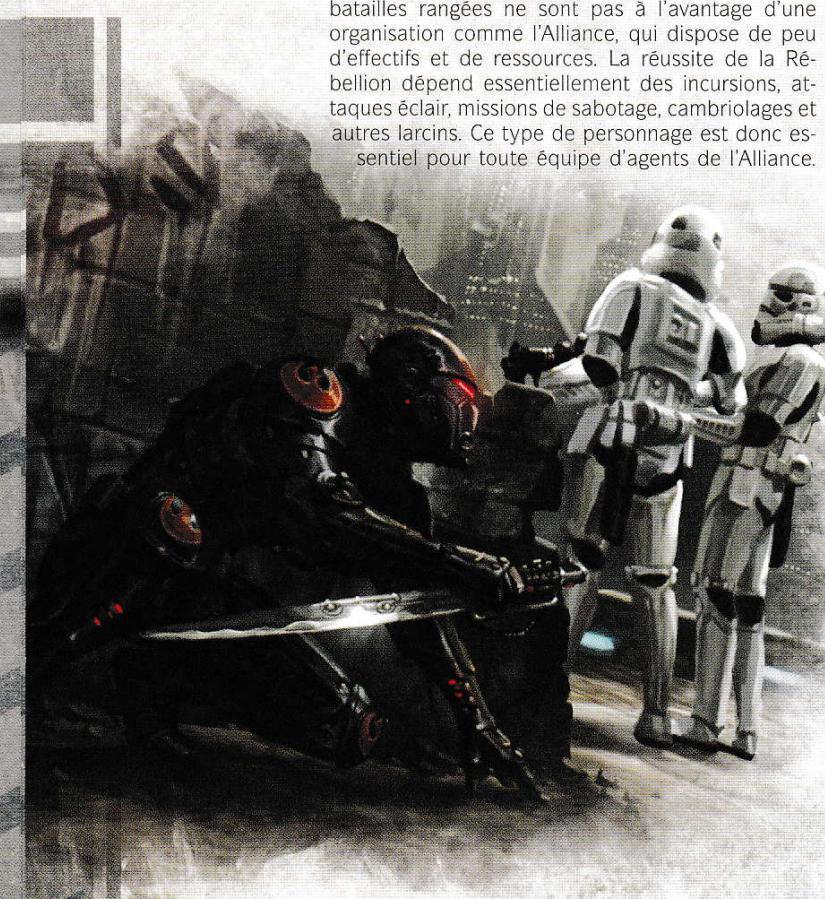
Le choix de carrière doit refléter la personnalité et le mode de vie que le joueur réserve à son PJ pour la campagne. Quelles que soient ses futures spécialités, compétences et autres améliorations, le joueur doit être satisfait de la base qu'il établit par ce choix.

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Voici une nouvelle situation où répondre à deux questions peut s'avérer salutaire. Une fois encore, l'historique du PJ a son importance, de même que la manière dont il a entrepris sa carrière.

COMMENT LE PERSONNAGE EST-IL DEVENU BON DANS SON DOMAINÉ ?

Le joueur devrait songer à ce que le PJ a fait jusqu'ici, ce qui est intimement lié à son historique. Membre d'une espèce donnée suivant une carrière spécifique, le personnage joueur a traversé la galaxie et a rejoint l'Alliance pour la Restauration de la République, pour laquelle il a rendu des services et accompli des tâches.



Comment gagnait-il sa vie avant que la guerre n'éclate ? Comment a-t-il appris son métier ? Pour qui ou avec qui travaillait-il ? Ses compétences lui ont-elles été enseignées dans un établissement ou les a-t-il acquises sur le tas ? À quel domaine d'expertise l'associe-t-on ou doit-il sa réputation ? Comment s'est-il retrouvé dans la Rébellion et quelles contributions seraient mises en avant par ceux qui voudraient en faire un portrait flatteur ?

Armelle opte pour un personnage Espion rebelle. Elle voudrait lui attribuer une spécialité, c'est pourquoi elle commence par griffonner des notes inspirées par son historique. Son aventurière est issue d'une riche famille de Coruscant, dont les propriétés sont éparses dans toute la galaxie. Armelle aime bien l'idée d'avoir travaillé adulte pour son père en tant qu'espionne industrielle. Elle décide donc que son personnage a participé à une opération sous couverture afin de trouver l'origine de détournements de fonds. Elle a découvert qu'un employé haut-placé investissait cet argent dans un projet secret destiné à soutenir l'Alliance.

En remontant la piste financière, cette aventurière a croisé la Rébellion et elle est tombée amoureuse de l'un de ses membres. Hélas, un affrontement contre des agents de l'Empire a entraîné la mort de son amant et elle a décidé de se joindre à l'Alliance en sa mémoire. Ce concept d'histoire défini, Armelle se rend compte que la spécialité de Taupe s'adapte idéalement à son héroïne.

Hugo voudrait vraiment jouer un Stratège d'un genre ou d'un autre. Il se dit qu'il aimerait bien être lié à la marine de l'Alliance, et donc que Commodore ou Chef d'escadron peut faire l'affaire. En se replongeant dans l'histoire de son PJ, qui remonte à ses débuts comme pilote de cargo connu dans le milieu pour savoir se soustraire aux pirates comme aux barrages impériaux, il se rend compte que les simples combats rapprochés entre chasseurs sont plus pertinents et opte donc pour la spécialité Chef d'escadron, par laquelle son PJ va pouvoir apprendre aux autres à mieux faire face à la crème des pilotes de l'Empire.

C'est en se penchant sur le passé du personnage et d'autres éléments introduits plus tôt au cours de sa création que l'on pourra décider de sa spécialité de départ. On est ainsi sûr d'avoir fait le bon choix et de ne pas le regretter ultérieurement.

QUELLES TÂCHES LE PERSONNAGE SERA-T-IL AMENÉ À EFFECTUER ?

Quand le haut commandement de l'Alliance fera appel au PJ pour participer à une mission, quelle tâche lui sera attribuée ? Pourquoi l'associe-t-on à un groupe donné ? On peut aussi se demander ce qu'il accomplit quotidiennement pour la Rébellion. Effectue-t-il des réparations, des patrouilles, des prospections de matériel ou tout à fait autre chose ?

Dans la prélogie, Padmé et Bail Organa apparaissent clairement comme des Diplomates. Padmé manifeste plutôt un penchant pour la spécialité d'Ambassadeur, tandis qu'Organa campe un parfait Agitateur lors des premières années de l'Empire.

JB et Caro sont tous deux intéressés par l'interprétation de Diplomates dans la campagne qui leur est proposée, mais ils aimeraient éviter de faire doublon. Le maître du jeu leur conseille de réfléchir à ce que leurs PJ respectifs font pour l'Alliance, aussi bien au jour le jour que lors de missions plus spécifiques. Caro se voit bien profiter de situations tendues pour inciter les populations à se retourner contre l'Empire. Elle voudrait réveiller les troupeaux léthargiques de citoyens et faire en sorte que les masses deviennent plus difficilement utilisables pour les opérations impériales, voire même se transforment en fardeau. JB se sent davantage attiré par la gestion. Il veut être sûr que son équipe ne manque de rien et pouvoir mettre la main sur ce qui se fait de mieux quand il en a la possibilité. Ces considérations les amènent à opter pour la spécialité d'Agitateur en ce qui concerne Caro, et d'Intendant pour JB.

L'AS

Les huit compétences de carrière de l'As sont **Artillerie**, **Astrogation**, **Calme**, **Distance (armes légères)**, **Mécanique**, **Perception**, **Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DE L'AS

Savoir piloter des véhicules, des speeders aux énormes vaisseaux spatiaux, est une compétence que l'on retrouve chez beaucoup de ceux qui ont grandi en dehors des sociétés les plus isolées et arriérées technologiquement. Quand il s'agit de se rendre quelque part au plus vite, ou lorsqu'un combat à bord de véhicules est inévitable, il vaut mieux laisser les As aux commandes.

Aller d'un endroit à un autre ne suffit pas à combler un As : il faut s'y rendre vite et avec style. Il préfèrera plonger la tête la première dans un champ d'astéroïdes avec une demi-douzaine de vaisseaux à ses trousses plutôt que de transporter des marchandises en suivant une hypervoie connue pour sa sûreté. Les As ne sont pas particulièrement recherchés par les compagnies de transport. Ils sont en revanche très prisés lorsque des combats entre vaisseaux se profilent ou quand il faut manœuvrer des engins de guerre durant des batailles planétaires.

L'As ne sait pas juste piloter et conduire à merveille : les armes des engins s'avèrent souvent meurtrières entre ses mains. Il sait notamment qu'il ne suffit pas de fixer un moniteur de visée et d'appuyer sur la détente, mais qu'il faut aussi exposer la cible, jouer avec délicatesse des masses en mouvement dans l'espace et viser les compartiments les plus vulnérables. Quand un combat entre vaisseaux ou une poursuite de speeders se présente, l'As est redoutable.

SPÉCIALITÉS D'AS

Les trois spécialités de l'As définissent comment cette carrière trouve sa place dans la structure militaire de l'Alliance.

ARTILLEUR – TOUJOURS DANS LE MILLE

Pour l'Artilleur, le rendement des armes d'un véhicule ou d'un vaisseau constitue l'expression suprême de la puissance. La maîtrise de cet armement est selon lui le moyen de montrer à l'Empire ce que représente la lutte pour la liberté et la justice, surtout quand elle s'avère si efficace. Il se considère également comme le protecteur de tous ceux qui sont à bord des mêmes véhicules que lui.

Les Artilleurs ajoutent **Artillerie**, **Distance (armes lourdes)**, **Résistance** et **Sang-froid** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Les Artilleurs se retrouvent souvent dans des situations désespérées ou face à des menaces inconnues qui demandent des nerfs d'acier. Quand l'ennemi aborde un vaisseau ou fait irruption dans une base, le combat rapproché apparaît souvent comme l'unique solution. Les gros blasters et armes à distance du même acabit leur sont souvent précieuses.

Que l'Artilleur canarde l'adversaire depuis le sas d'un vaisseau de transport sur une aire d'atterrissement qui n'a rien d'accueillant ou qu'il enchaîne les salves infallibles contre le générateur de boucliers d'un croiseur, il n'est pas du genre à vouloir se passer de la meilleure puissance de feu possible. Il connaît la valeur de sa contribution et se délecte de son talent chaque fois qu'il appuie sur la détente et atteint sa cible : l'explosion qui en résulte vaut tous les instants de gloire.

Les Artilleurs de qualité constituent un véritable atout pour l'Alliance, les meilleurs étant généralement assignés aux postes de défense les plus vitaux, aux véhicules d'assaut et aux vaisseaux les plus importants. Quand survient un affrontement contre l'Empire, chaque tir compte. C'est à l'Artilleur de faire en sorte qu'il compte encore plus lourdement pour l'ennemi.

FONCEUR – TIENS BON LE MANCHE

Que ce soit à la surface ou en la survolant, le Fonceur ne fait plus qu'un avec la machine qu'il pilote et tente des manœuvres qu'aucun ingénieur n'avait imaginées. La plupart savent se servir d'un hydrocompresseur et entretiennent volontiers leur véhicule, ce qui n'est pas une mauvaise chose quand on sait ce qu'ils font subir à leurs jouets.

Les Fonceurs disposent des compétences de carrière supplémentaires **Artillerie**, **Calme**, **Mécanique** et **Pilotage (planétaire)**. S'il s'agit de la première spécialité du PJ, il peut choisir deux de ces compétences, pour lesquelles il gagne gratuitement un rang. La maîtrise des engins prime sur tout le reste. Le Fonceur sait que les choses peuvent vite très mal tourner sur une planète, surtout quand on se déplace à des vitesses folles, c'est pourquoi il consacre une grande partie de sa formation à se préparer aux pires éventualités.

Les Fonceurs sont souvent conscients qu'ils ne recevront jamais la gloire ou la reconnaissance des pilotes de chasseur, mais ils s'en contrefichent. La morsure de l'atmosphère sur les ailes, les vibrations de la moindre aspérité sur la route, leur parlent infiniment plus que le vide muet de l'espace. La variété des véhicules que l'on peut manœuvrer sur une planète suffit à combler le Fonceur. C'est autant d'occasions d'éprouver les limites d'une machine.

L'Alliance sait à quel point les Fonceurs sont précieux, aussi bien pour leur capacité à tirer le meilleur des véhicules de combat planétaire que pour celle qui consiste à les garder en un seul morceau (ou du moins en un nombre limité de morceaux). L'état-major de la Rébellion se contente souvent de confier un objectif et une destination aux Fonceurs, et les laisse décider de la meilleure manière d'accomplir la tâche.

PILOTE – CAP SUR LES ÉTOILES

Filan parmi les astres, les moteurs rugissant sous le cockpit tandis qu'il enchaîne les manœuvres à faire défaillir la plupart des mortels, le Pilote se sent vivre. Voler suffit à ravir la plupart des personnes, mais les Pilotes ne trouvent souvent leur compte que lorsqu'ils filent, leur machine et eux, vers un assaillant qu'ils vont défier dans les ténèbres spatiales.

Les Pilotes ajoutent **Artillerie**, **Astrogation**, **Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)** à leurs compétences de carrière. Ils bénéficient d'un rang gratuit dans deux d'entre elles s'il s'agit de leur première spécialité. Les Pilotes ne sont pas seulement doués pour le vol et la navigation, ils doivent également être prêts à supporter les pires conditions s'ils veulent garder la moindre chance de survie quand les vraies épreuves se présenteront.

Personne ne minimisera la place occupée par les Pilotes au sein d'une organisation militaire, et sûrement pas les intéressés. La plupart affichent une certaine impudence

qui frise parfois l'arrogance, laquelle ne surprend pas chez quelqu'un qui se pare de quelques tonnes d'acier avant de se jeter dans le vide spatial et de risquer quotidiennement la désintégration. L'espérance de vie moyenne d'un pilote de chasse de l'Alliance n'est pas enviable, et seuls les meilleurs ont une chance de réussir.

On se doute que les vrais Pilotes constituent une densité plus qu'appréciable pour l'Alliance. Les chefs militaires se montrent d'ailleurs pusillanimes lorsqu'il faut les déployer au combat, chaque mission ou presque promettant quelques pertes de personnel et de machines. Le succès de la Rébellion dépendra de la capacité de ses Pilotes à surmonter la supériorité numérique de l'élite de l'Empire.

HISTOIRES D'AS

De nombreux êtres doués de raison sont animés par le désir de maîtriser la machine, de la mouvoir selon leurs caprices. L'As cherche à parfaire son emprise sur les véhicules et leurs armes jusqu'à accomplir des prouesses d'audace, qu'il s'agisse de se faufiler dans des gorges meurtrières, de repousser des hordes de chasseurs sur une plateforme ennemie ou de grappiller quelques unités de vitesse supplémentaire pour semer un croiseur impérial. Comment ces préoccupations peuvent-elles servir l'Alliance ?

- **Orgueil** : de nombreux As savent depuis leur plus jeune âge qu'ils ont quelque chose de spécial. Leur passion pour les engins se traduit par une expertise qui dépasse la simple compétence. C'est à eux qu'on fait systématiquement appel lorsque ces machines

ont un rôle à jouer. Un véritable As cherchera souvent de nouveaux défis, des épreuves de plus en plus corsees. Il sillonnara la galaxie pour maîtriser de nouveaux engins dans des conditions toujours plus délicates. Et puis, quelle démonstration de valeur plus incontestable que de se mesurer à ce que l'Empire a de mieux à offrir ?

- **Obligation** : la plupart des As doivent leur maîtrise et leur connaissance des machines à ceux qui les leur ont transmises. Dans le parcours des meilleurs As de la galaxie, on retrouve souvent des mentors, des vétérans avisés et des ingénieurs ayant encadré ce surdoué impatient d'essayer un nouveau véhicule ou une arme de pointe. Ces personnes connaissent parfois une fin prématurée, souvent aux mains de l'Empire, ennemi implacable qu'elles auront légué à leur protégé dans leurs dernières volontés. Ou alors, ce guide est toujours en vie et a invité son disciple préféré à le rejoindre au sein de l'Alliance.
- **Audace** : de nombreux As sont tout simplement obsédés par le frisson que leur procure leur gouvernail, volant, guidon ou autres commandes. Ne pas savoir quel instant pourrait être le dernier apparaît comme une drogue dont ils ne se rassasient jamais. Combattre pour le camp donné perdant d'une guerre galactique demeure une source intarissable d'ivresse. Un tel As se portera volontaire pour toutes les missions. Il n'est jamais aussi comblé que lorsque les tirs de turbolasers fusent à ses oreilles et que les moteurs de son engin hurlent sous la torture qu'il leur fait subir par ses virages invraisemblables.

ZAL – AS DANS LA RÉBELLION

Zal Artha s'est toujours sentie à part. Née et élevée sur Chandrila, elle était censée devenir une érudite amoureuse de la nature et avocate de la paix comme presque toute sa famille. Presque toute la planète, même. Mais tandis que son frère et ses sœurs jouaient avec les squalls domestiques et suivaient leurs leçons de danse et de diction, Zal pilotait des speeders de course dans les gorges de cristal et outrepassait allègrement le couvre-feu.

Dès qu'elle eut l'âge de le faire, Zal quitta Chandrila pour s'engager dans L'Académie navale impériale Rengali. Elle n'avait emporté de Chandrila qu'un porte-bonheur que lui avait confectionné son grand-frère. Elle n'attendait qu'une chose de la vie : s'asseoir aux commandes d'un chasseur. Durant son passage à l'académie, elle subit constamment les harclements, la discrimination et les railleries des instructeurs comme de ses camarades. Mais elle ne se laissa pas décourager et se distingua à maintes reprises, jusqu'à son diplôme. La ségrégation l'accompagna pourtant encore dans le monde professionnel. Après avoir essuyé plusieurs refus pour des postes intéressants, elle fut finalement placée comme pilote de navette (activité qu'elle trouvait au moins aussi fastidieuse que la contemplation des forêts idylliques de sa Chandrila natale). Elle fit un jour partie de sa frustration à un sénateur très cordial qui figurait parmi ses passagers. Celui-ci l'aiguilla vers la raison qui l'avait si longtemps écartée des assignations militaires. Les responsables de la Marine impériale la soupçonnaient d'être une sympathisante Rebelle, simplement parce qu'elle était d'origine chandriléenne.

Excédée par l'Empire et lassée de sa carrière vouée au point mort, Zal décida de donner raison aux fameux responsables de la Marine impériale en s'engageant dans l'Alliance Rebelle. On l'affecta sans attendre à un escadron de chasseurs, les Dactillions Célestes. Après à peine quelques semaines, elle se retrouva aux commandes d'un X-wing en conditions de combat. À la suite d'un raid dévastateur sur les chantiers navals de Fondor qui coûta cher aux Dactillions, les pilotes de son escadron furent affectés aux essais du nouveau chasseur A-wing, en cours sur Cardoone.

Une semaine plus tard, les Dactillions, à bord de leurs prototypes, essayèrent un nouveau coup dur face à un raid impérial sur Cardoone. Ils purent certes repousser l'ennemi et l'A-wing montra toute sa valeur d'intercepteur, mais les pertes furent lourdes. Zal figurait parmi les deux seuls Dactillions Célestes rescapés (ce qu'elle doit peut-être à son porte-bonheur). Suite à ces événements, Zal demanda à être transférée aux Opérations Spéciales, ce qu'on lui accorda. Rien ne pourrait la ravir davantage que cette nouvelle assignation et son rôle au sein de la Rébellion.

As : arborescence d'Artilleur

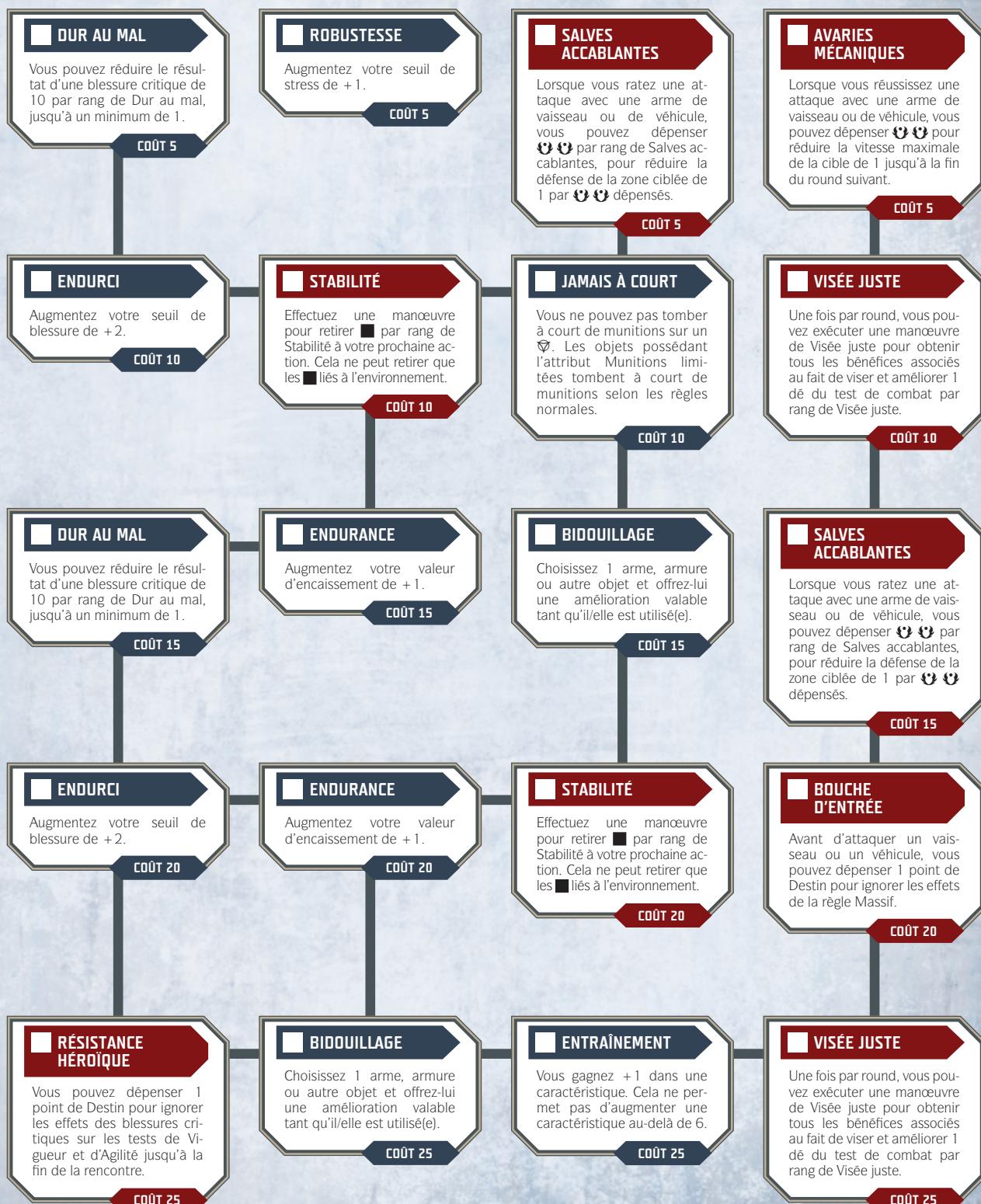
Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace),

Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus d'Artilleur : Artillerie, Distance (armes lourdes), Résistance, Sang-froid

 ACTIF

 PASSIF



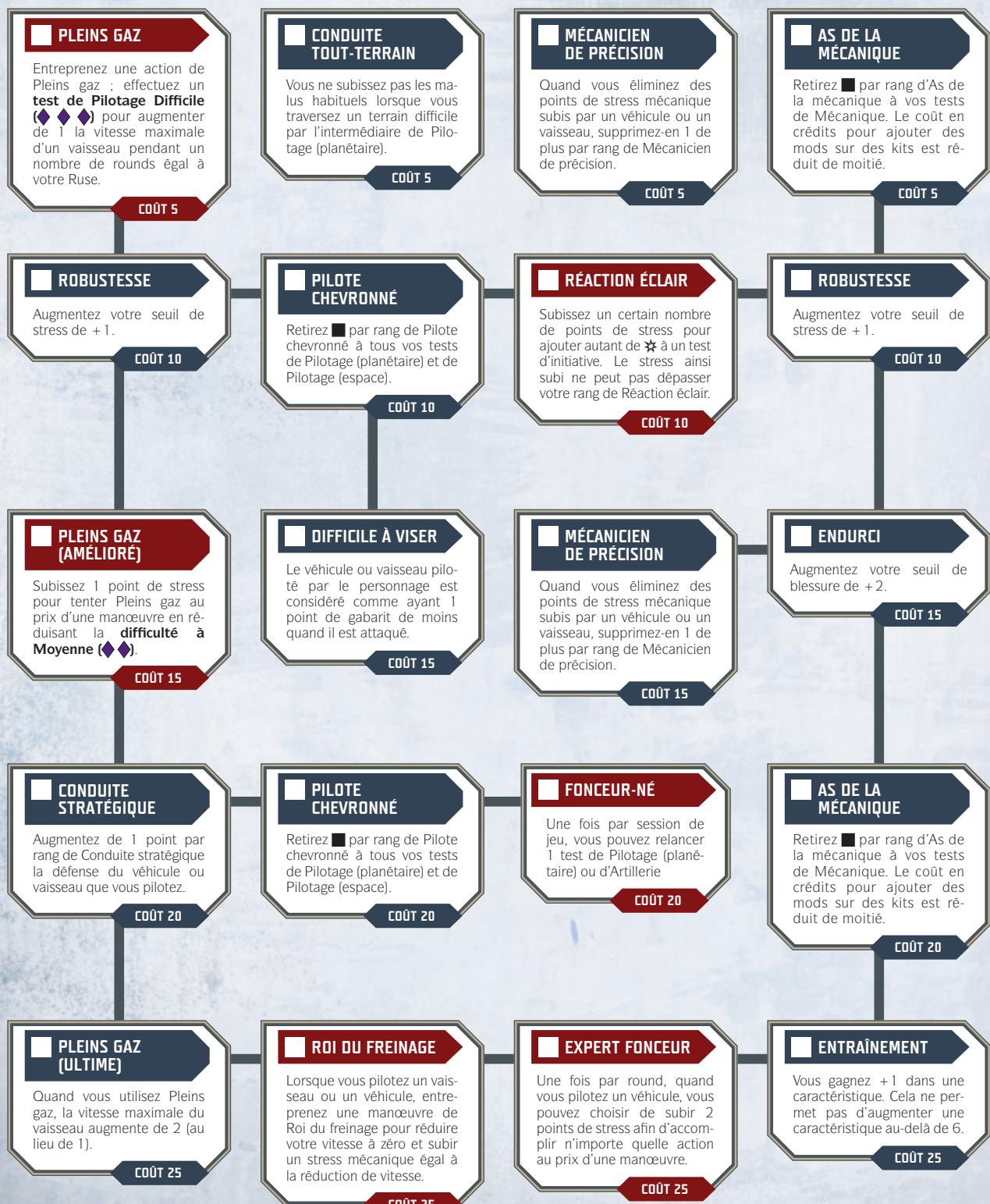
As : arborescence de Fonceur

Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus de Fonceur : Artillerie, Calme, Mécanique, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF



As : arborescence de Pilote

Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace),

Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus de Pilote : Artillerie, Astrogation, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF



LE DIPLOMATE

JW 71DNOKJVI

Les huit compétences de carrière du Diplomate sont **Charme, Tromperie, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (culture), Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (xénologie), Commandement et Négociation**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU DIPLOMATE

Dans tout conflit, la ressource la plus importante reste le personnel. Le Diplomate est celui qui la procure et qui en dirige l'emploi. Il ne combat peut-être pas directement au front, mais il est là pour préserver les chances de victoire et se montre indispensable pour gérer et organiser la paix qui est censée suivre.

Un grand nombre de héros de la Rébellion guerroient par les armes. Les Diplomates maîtrisent quant à eux l'art du verbe afin de fournir à leur camp des avantages stratégiques. La plume est parfois plus décisive que l'épée. C'est le rôle du Diplomate que de la manier avec le talent et la finesse qui signent la victoire sans faire couler la moindre goutte de sang. Qu'il supervise un accord avec un allié potentiel ou qu'il définitise les termes équitables de la reddition de l'ennemi, le Diplomate livre ses batailles sur la table des négociations.

Dans les couloirs du Sénat, dans les rues d'une planète minée par la discorde politique ou dans un entrepôt regorgeant de fournitures médicales salvatrices, le Diplomate n'aspire qu'à prendre le dessus dans les tractations susceptibles de favoriser les siens, si possible sans violence. Quelle que soit son approche, il sait que de sa réussite dépendent de nombreuses vies, ce qui suffit à lui faire briguer ces petites victoires par tous les moyens.

SPÉCIALITÉS DE DIPLOMATE

Les Diplomates servent l'Alliance de trois manières. Certains œuvrent auprès de factions enclines à soutenir la cause, tandis que d'autres parcouruent les mondes sur le point de sombrer pour les exhorter à l'action. D'autres encore gèrent l'approvisionnement qui permet à l'Alliance de rester fonctionnelle et s'assurent que les troupes terrestres et les pilotes ne manquent de rien dans la lutte contre l'Empire.

AGITATEUR – MOBILISER LES MASSES

L'arme principale de l'Empire, plus efficace encore que toute la puissance de feu dont il dispose, demeure la peur, qui lui permet de maintenir l'ordre et d'asseoir son autorité sur des milliards d'êtres. Le but premier de l'Agitateur est de dissiper cette terreur pour la remplacer par la colère ou la bravoure, ou encore un désir de vertu. Tout est bon pour pousser les gens à l'action, à prendre les armes, à rejeter la tyrannie de Palpatine afin de ramener la liberté et la justice dans la galaxie.

Coercition, Connaissance (pègre), Système D et Tromperie s'ajoutent aux compétences de carrière de l'Agitateur. Deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de sa première spécialité. Les Agitateurs ont l'habitude de rudoyer les petits tyrans pour réduire leur influence à néant. Quand ils parviennent à entraîner les gens dans leur sillage, ils savent montrer la voie. Celui qui connaît les lois de la rue accroît en outre ses chances de survie et de réussite.

La plupart des Agitateurs ont connu les épreuves et la souffrance. L'oppression qu'ils ont eux-mêmes subie les pousse à inciter autrui à se rebiffer contre l'injustice et le despotisme. Certains sont d'une nature plus altruiste. La

douleur des autres suffit à les faire réagir, à leur donner envie de se mobiliser pour une juste cause. Mais il faut du charisme et de la volonté pour espérer réussir dans cette voie périlleuse.

Dans les hautes sphères de l'Alliance, beaucoup considèrent les Agitateurs comme un mal nécessaire. Certes, la perspective de jeter en masse des civils sans formation dans les griffes de l'Empire et de ses stormtroopers suréquipés n'a rien de réjouissant, mais il faut bien admettre que la victoire ne sera possible que si toute la galaxie s'y met. Les Agitateurs bénéficient du soutien d'autres représentants de l'Alliance, d'autant que les projets d'armement et d'encadrement de la population n'attendent pas qu'ils se mettent au travail pour être mis en place.

AMBASSADEUR – RECUELLIR LES SOUTIENS

L'Ambassadeur part en quête de ceux qui pourraient contribuer à la cause et facilite leur adhésion. Il manie la rhétorique qui peut faire basculer les planètes, systèmes, corporations et autres entités dans le camp qui est le sien. Chaque élément susceptible de leur faire voir les choses selon son point de vue est digne d'être employé.

Les Ambassadeurs reçoivent **Charme, Connaissance (Monde du Noyau), Négociation** et **Sang-froid** comme compétences de carrière additionnelles. Deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de leur première spécialité. Maîtres des tractations entre gouvernements et autres autorités, ils savent garder la tête froide et résister aux manipulations.

Le compromis régit la vie de l'Ambassadeur. Il ne daignera jamais s'engager dans une négociation s'il sait qu'il n'a aucune marge de manœuvre. Les meilleurs sont capables d'obtenir ce qu'ils veulent, tout en faisant croire au camp « adverse » qu'il est l'initiateur de l'accord. Les Ambassadeurs sont aussi à l'aise pour gérer les situations de crise que dans les discussions entre politiciens sceptiques.

La survie de l'Alliance dépend souvent du talent de ses meilleurs Ambassadeurs. Chaque fois qu'ils parviennent à convaincre une planète, faction ou entreprise de soutenir la Rébellion, une nouvelle vague d'espoir parcourt les rangs et les ressources pleuvent. Le sommet de la hiérarchie sait bien que la fin de la guerre ne sera pas forcément le terme absolu du conflit, mais qu'à cette étape, ce sera aux Ambassadeurs de jouer.

INTENDANT – GÉRER LES RESSOURCES

Comme l'affirme ce vieux dicton militaire : « À ventre vide, piètre soldat. » La responsabilité de l'Intendant consiste à s'assurer que les troupes qu'il encadre ne confirment pas le proverbe. Il doit également veiller à ce que les armes, les munitions, les fournitures médicales et tout le reste terminent au bon endroit, entre les bonnes mains. Cette gestion logistique est l'une des tâches les plus complexes de toute organisation militaire.

Les Intendants reçoivent les compétences de carrière additionnelles suivantes : **Informatique, Magouilles, Négociation** et **Vigilance**. S'il s'agit de la première spécialité du PJ, deux de ces quatre compétences bénéficient d'un rang gratuit. La consultation et la manipulation de données pour le profit de leur unité interviennent dans la routine de bien des Intendants, de même que la

recherche (et parfois le vol) de ressources quand les réserves sont presque épuisées. Quiconque est chargé de veiller sur l'approvisionnement doit se caractériser par sa capacité de réaction.

Les plus grands chefs militaires savent que les provisions ne doivent jamais manquer et comptent sur leurs Intendants pour pourvoir à ces besoins logistiques en toute circonstance. Si l'approvisionnement n'est pas préservé, une campagne favorable peut soudain marquer le pas, voire se transformer en déroute quand les guerriers aux prises avec l'ennemi n'auront plus rien à manger ou de quoi charger leurs armes. L'Intendant est le seul à pouvoir résoudre l'éénigme consistant à trouver ces éléments indispensables, à se les approprier et à les faire transporter selon les besoins de son unité, coûte ce qu'il coûte.

L'Alliance sait que ses meilleurs Intendants représentent un atout considérable. Tant que les autres aspects de la Rébellion ne sont pas perturbés par leurs actions, les Intendants jouissent d'une grande latitude dans leurs méthodes, que ce soit pour mettre la main sur la marchandise ou pour la faire parvenir sur le front. Un bon Intendant n'hésitera pas à multiplier les combines pour obtenir ce qu'il cherche, combines qui cibleront souvent les organisations criminelles et parfois même l'Empire.

HISTOIRES DE DIPLOMATES

Le Diplomate se rend d'une arène à l'autre et détermine où son aide est la plus précieuse en évaluant la situation (et ses acteurs) dans sa globalité. Ses outils sont le dialogue, la gestion et la planification qu'exigent les grands projets. Son rôle consiste à concentrer l'attention de tous sur la cause et les objectifs définis par la communauté. Qu'est-ce qui l'a poussé à assumer cette fonction ? Quelles

circonstances amènent une personne dotée de ces talents et compétences à les mettre au service de l'Alliance ?

- **Aristocratie** : parmi ceux qui mènent la carrière de Diplomate, beaucoup sont issus de la haute société ou de la noblesse. La grande majorité de ceux qui jouissent de ce statut préfèrent largement rester sous l'égide de l'Empire, qui veille à préserver tous leurs avantages et le faste de leur existence. Certains adhèrent toutefois au véritable concept de noblesse : respecter infailliblement leur devoir, notamment lorsqu'il s'agit de soutenir ceux qui n'ont pas leur position et leurs facilités. Un tel Diplomate sert l'Alliance pour la Restauration de la République pour montrer qu'il a mérité les priviléges de sa naissance.
- **Romantisme** : un Diplomate peut avoir été bercé par les récits des héros d'antan et s'estimer de cette trempe. Les plus grands moments de la civilisation galactique ont souvent été initiés par ceux qui ont su rassembler les bonnes personnes et les bons moyens. Un tel Diplomate cherchera à se retrouver au bon endroit au moment opportun, afin d'assurer la victoire et de concourir à une paix durable. Entrer ainsi dans l'histoire le comblerait tout à fait.
- **Conscience des limites** : tous les êtres vivants ne sont pas promis au destin de grand guerrier, de meurier charismatique ou de héros aux mille prouesses. Certains sont simplement voués à soutenir ces mêmes individus exceptionnels pour favoriser leur réussite. Ces Diplomates comptent sur leurs forces et talents moins prestigieux, qui constituent pourtant l'ossature d'une organisation. Ils veillent à ce que chacun soit nourri et approvisionné, à ce que les négociations et discussions utiles soient effectuées avec les bonnes personnes. Il peut leur arriver de saisir un blaster et de faire front avec les autres, mais ils savent que leur plus grande contribution intervient avant la bataille, et reprendra après.

JIN-RIO – DIPLOMATE DANS LA RÉBELLION

La planète Colstev dont Jin-Rio est originaire n'est qu'un petit monde rocheux du système Stewjon. L'essentiel de la population y vit au sein des cités-dômes bâties dans les cratères qui criblent la surface. Les villes de Colstev sont grandes et cosmopolites, des foyers d'intellectuels, de tribuns et, d'après ce qu'on dit dans le reste du système Stewjon, de despotes en puissance.

Jin-Rio a grandi sur Colstev où elle a intégré l'université de Zo-Ro. C'est dans ce cadre qu'elle étudia les sciences politiques et s'impliqua rapidement dans les affaires locales. Comme beaucoup de jeunes étudiants idéalistes, elle participa à des manifestations dans la capitale en scandant des slogans contre le népotisme impérial et les lois humanocentristes. Elle ne manqua pas une occasion de se faire remarquer. Colstev entretient une longue tradition de liberté de parole et de rhétorique au vitriol, si bien que Jin-Rio et ses amis furent totalement pris au dépourvu lorsque l'un de leurs cortèges fut stoppé par l'arrivée de stormtroopers et de TB-TT. Des centaines d'étudiants périrent ce jour-là et on annonça la fermeture de l'université de Zo-Ro.

L'événement que l'on a officiellement baptisé le massacre de Zo-Ro marqua un tournant décisif dans la vie de Jin-Rio. Elle partit se cacher pendant que le BSI passait la cité au peigne fin en quête d'éventuels dissidents (et parfois de leurs familles). Jin-Rio ne put que regarder tandis que ses amis (ceux qui avaient survécu au massacre, du moins) disparaissaient un à un. À court d'options, elle quitta la planète pour rejoindre l'Alliance Rebelle et jura de revenir pour rétablir les principes démocratiques de son monde natal.

Jin-Rio contribue désormais aux Opérations Spéciales, où elle fait profiter des officiers supérieurs tels qu'Arkhan Brem'tu de son expertise en matière politique. Elle participe également à des missions sur le terrain pour saper l'emprise impériale et faire pression sur les gouvernements civils réfractaires.

Diplomate : arborescence d'Agitateur

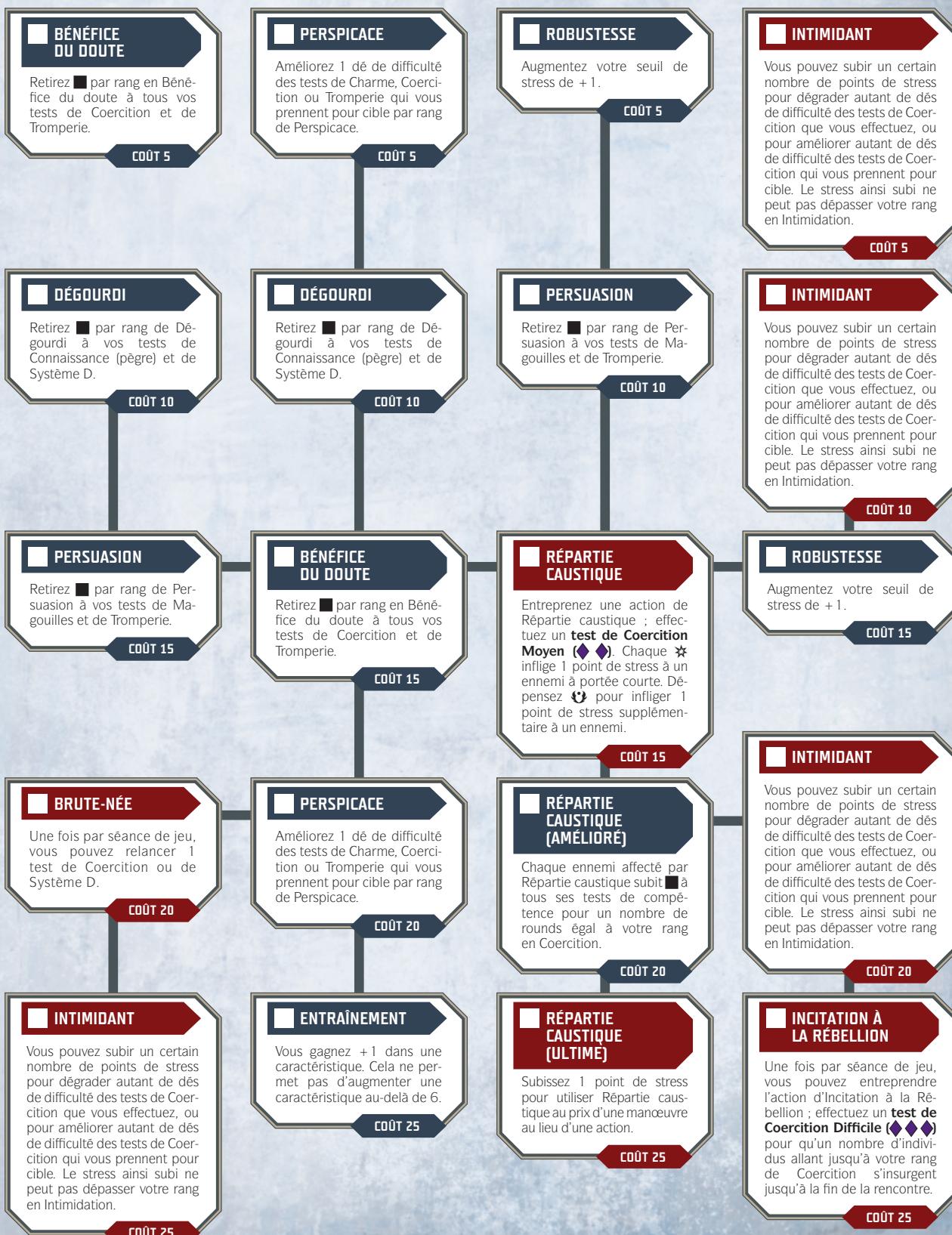
Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture),

Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Agitateur : Coercition, Connaissance (pègre), Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF



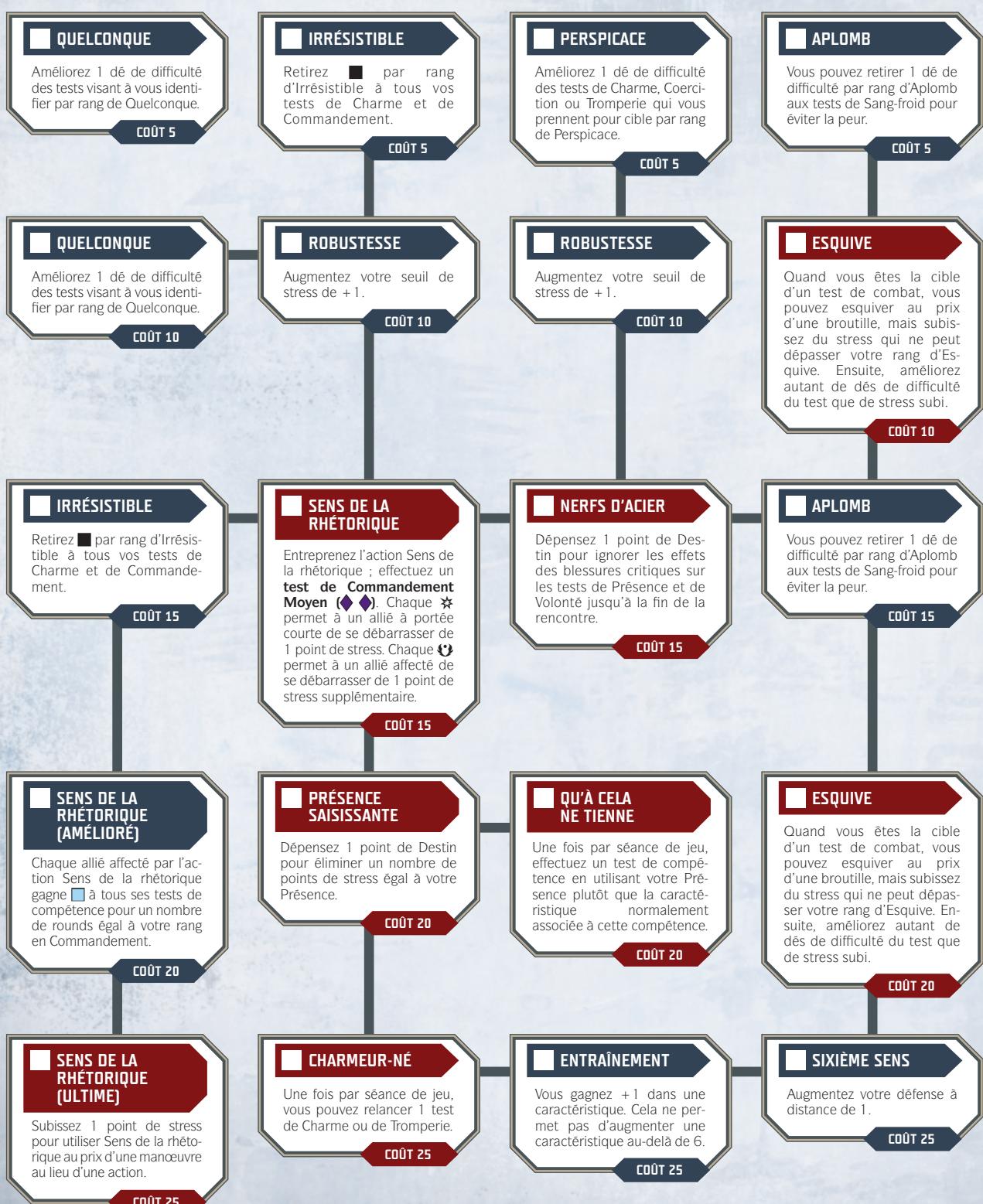
Diplomate : arborescence d'Ambassadeur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Ambassadeur : Charme, Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Sang-froid

 ACTIF

 PASSIF



Diplomate : arborescence d'Intendant

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture),

Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Intendant : Informatique, Magouilles, Négociation, Vigilance



L'ESPION

✓ VANDA



Les huit compétences de carrière de l'Espion sont **Informatique**, **Calmé**, **Coordination**, **Tromperie**, **Connaissance (stratégie)**, **Perception**, **Magouilles** et **Discretion**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépendre d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

RÔLE DE L'ESPION

Soldats à leur manière, les Espions traquent les secrets de l'ennemi, déjouent ses plans et entravent son efficacité martiale. Un seul Espion posté au bon endroit au moment opportun peut sauver des milliers de vies (ou les anéantir), par une simple action bien coordonnée. La plupart des armées (ainsi que les gouvernements, les factions criminelles et les grandes entreprises) ne lésinent pas lorsqu'il s'agit de composer leur réseau d'espionnage.

La fonction principale de l'Espion consiste à recueillir des informations concernant les zones d'opération et les agissements ennemis pour le compte de l'Alliance. Il y a bien des façons de procéder, ce qui explique la variété des Espions et de leurs spécialités. Certains infiltrent les rangs adverses et collectent les données de l'intérieur, d'autres se concentrent sur l'observation extérieure des mouvements de troupes et de biens. Certains profitent du recours systématique des forces militaires aux moyens électro-niques pour sonder les réseaux ennemis et siphonner tout ce qui peut l'être.

L'Alliance compte énormément sur ses Espions, qui collaborent avec ses autres spécialistes pour accroître ses chances de succès. Leurs compétences et leurs talents jouent un rôle essentiel dans le rééquilibrage des forces, face à un Empire écrasant sur le plan des effectifs et des moyens. Mais avec l'évolution de la guerre, la Rébellion ne peut plus garder ses Espions à l'abri et leur éviter toute exposition. De plus en plus souvent, ils sont en effet amenés à s'en prendre directement aux cibles de leurs prospections.

SPÉCIALITÉS D'ESPION

Les spécialités de l'Espion correspondent aux trois domaines dans lesquels ils affrontent leurs homologues impériaux. Nombreux sont ceux qui s'adonnent à l'infiltration, à la subversion et au contre-espionnage, jeu meurtrier du chat et de la souris qui les oppose aux services de renseignements de l'Empire. D'autres luttent par le biais de codes et de paquets de données contre les meilleurs techniciens et droïdes de l'ennemi. D'autres encore bravent les conditions les plus rudes et dangereuses de la galaxie, souvent équipés d'un simple blaster, d'un petit vaisseau et de leur astuce pour traquer les forces de l'Empire et dénicher ses prochaines menaces.

ÉCLAIREUR – TROUVER LA VOIE

Avant de sonner le branle-bas de combat, toute armée doit savoir où se cache l'ennemi, ce qu'il y fait, et connaître les détails du terrain. Les forces militaires comptent en outre sur des rapports réguliers pour envisager de futurs sites d'opérations. Les rébellions comme celles que mène l'Alliance ont sans cesse besoin de se rabattre sur des zones de repli pour établir de nouvelles bases, l'Empire traquant sans relâche ses quartiers généraux. Ce sont les Éclaireurs qui dénichent ces renseignements cruciaux.

L'Éclaireur gagne **Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire)** et **Survie** comme compétences de carrière additionnelles. Si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang gratuit dans deux de ces compétences. Pouvoir accéder aux planètes et les silloner est essentiel aux opérations de l'Éclaireur, qui est spécifiquement formé à survivre dans les pires conditions et à garder l'œil ouvert sur tout ce qui pourrait servir sa mission.

La plupart des éclaireurs apprécient la solitude ou du moins le travail en groupe réduit. L'une des clés de leur réussite est de savoir entrer dans un système et en ressortir à l'insu de tous, si bien que beaucoup sont habitués à opérer sur de longues périodes sans le moindre contact avec leurs supérieurs. On ne s'étonnera pas de savoir que la plupart sont du genre indépendant et présentent quelques excentricités qui les rendent inadaptés à des fonctions plus classiques dans l'armée. Par ailleurs, ils nourrissent souvent une vraie passion pour les voyages et savent apprécier la beauté de la galaxie dans toute sa variété.

La survie de l'Alliance dépend en grande partie des Éclaireurs. Leur instinct et leur vigilance dépassent de loin ce que peuvent offrir les meilleurs systèmes de surveillance quand les forces impériales sont dans les parages. Lorsqu'une base est menacée de destruction par la surpuissante marine de l'Empire, ses occupants ne peuvent dégager avec tout leur matériel que grâce aux recherches des Éclaireurs, qui ont trouvé des mois plus tôt un site idéalement placé pour accueillir une nouvelle base. Au sein d'une équipe hétéroclite œuvrant pour la Rébellion, l'Éclaireur est souvent celui qui permet de déterminer où mener les missions et comment accéder aux sites dans les meilleures conditions.

SLICER – TROUVER LES DONNÉES

Dans le cadre d'une guerre, la grande majorité de ceux qui combattent se servent d'armes, d'explosifs et

d'autres instruments de destruction. Il existe pourtant certains guerriers qui attaquent par l'intermédiaire de codes, de données, de programmes fulgurants et de redirection de réseaux de communication. Leurs méthodes permettent de déjouer les plans de l'ennemi et de réduire son arsenal technologique à des tonnes de métal, de plastique et de câbles parfaitement inefficaces. Ces guerriers d'un autre genre sont appelés Slicers.

Les Slicers reçoivent **Connaissance (éducation), Connaissance (pègre), Discréption et Informatique** en tant que compétences de carrière additionnelles. Les PJ dont c'est la première spécialité bénéficient d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. Les ordinateurs et les systèmes électroniques constituent le champ de bataille des Slicers, également rompus à l'art de l'effraction et des opérations clandestines. Certains Slicers connaissent très bien la rue et le monde du crime, même s'ils travaillent légalement pour une armée, un gouvernement ou une entreprise.

Les Slicers partagent un certain sentiment communautaire, même lorsqu'ils servent des camps opposés. Ils savent qu'ils opèrent à un autre niveau, qu'ils comprennent la technologie comme personne, ou presque. La manipulation et le détournement des opérations bancaires, de la sécurité, des télécommunications, des droïdes, des systèmes automatisés, des véhicules, des vaisseaux et de tout ce qui recourt à l'informatique n'ont aucun secret pour eux. Un Slicer est souvent souverain en son domaine : un système de machines en réseau, inviolable si ce n'est par d'autres Slicers plus talentueux encore. Conscients que seuls leurs confrères peuvent espérer les mettre à mal, la plupart des Slicers en retirent un sentiment de supériorité, ou du moins se complaisent dans l'assurance de leur valeur aux yeux de ceux qui n'ont pas leurs compétences.

Les Slicers qui servent la Rébellion se montrent souvent plus altruistes que ceux qu'on peut trouver ailleurs dans la galaxie, même si beaucoup ne sont là que parce qu'ils cherchent à se protéger de l'Empire et des corporations qu'il favorise. La plupart des Slicers opèrent directement dans les services de renseignements, mais certains combinent leur désir d'aventure en se joignant à des équipes envoyées en plein cœur de zones sous influence impériale. Ils peuvent alors y affronter directement leurs homologues et asseoir leur supériorité tout en servant la cause.

TAUPE – TROUVER LES SECRETS

Quand ils entendent le mot Espion, la plupart des gens pensent à cette spécialité. Les Taupes ont pour mission de pénétrer dans la gueule du loup en passant inaperçus, soit en se cachant, soit en trichant sur leurs intentions. Les Taupes doivent fréquemment prendre des risques inouïs sans disposer de renforts directs, et souvent sans issue au cas où ils seraient débusqués au mauvais moment.

Les Taupes reçoivent **Corps à corps, Magouilles, Système D et Tromperie** comme compétences de carrière additionnelles. Un PJ dont c'est la première spécialité bénéficie en outre d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. Maîtres des opérations clandestines, les Taupes savent dupler tout le monde ou presque. Ces Espions connaissent toutes les astuces pour pénétrer dans les locaux réputés inviolables et en ressortir, et l'art de

la fourberie n'a plus aucun secret pour eux. Ils préfèrent souvent les attaques silencieuses et assassines, pour lesquelles les armes de combat rapproché sont idéales.

Une Taupe aura rarement recours à la force brute et aux confrontations directes, préférant user de discrétion, de ruse, de subterfuges et de faux-semblants pour se fondre parmi les rangs ennemis. Elle accède ainsi à des zones hyper-protégées, gagne la confiance de personnes informées et utilise toute la palette des tactiques lui permettant d'obtenir des renseignements précieux, de voler secrets et biens, et de repartir une fois sa cible sapée par ses efforts.

L'Alliance recourt depuis peu à ses Taupes sous forme d'équipes d'intervention spéciales, envoyées dans l'espace contrôlé par l'Empire. Elles y participent à des opérations coordonnées dont le but est de torpiller les plans impériaux tout en collectant des informations. Lors de missions plus martiales, les Taupes agissent souvent en soutien. Mais quand il faut faire preuve de sournoiserie, ce sont généralement elles qui prennent les affaires en main.

HISTOIRES D'ESPIONS

Les Espions savent pertinemment que leurs alliés les plus proches les considèrent avec une certaine circonspection. La réputation de la profession incite à la méfiance, voire à une forme de dédain, mais cela n'empêche pas les intéressés d'être convaincus de la valeur de leur contribution à l'effort de guerre. L'Espion se moque royalement de l'opinion des autres à son endroit. Il sait que son action est cruciale. Il reste néanmoins intéressant de comprendre ce qui l'a orienté vers cette fonction.

- **Dette** : l'existence d'un Espion est faite de dangers, d'autant qu'il peut rarement compter sur le moindre

secours dans ses missions. Les Espions sont toutefois nombreux à devoir la vie à l'aide inespérée d'une personne qui s'est trouvée dans les mêmes circonstances fatidiques au moment opportun. La communauté des Espions est connue pour marchander des faveurs à outrance. Celui dont la vie a été sauvée se retrouve donc fort endetté. Certains servent ainsi la Rébellion dans le seul but de s'acquitter de cette dette.

- **Défi** : certains Espions s'ennuient ferme lorsqu'ils n'exercent pas leur activité. Ils ne sont pas du genre à se reposer sur leurs lauriers et dépérissent quand l'existence devient trop « tranquille ». Ceux-là cherchent sans cesse à mettre leurs talents à l'épreuve contre des cibles toujours plus délicates et importantes. Ils résistent difficilement à l'attrait d'un nouveau système de sécurité ou d'une mesure spécifiquement conçue pour lutter contre eux. Et la cible devient franchement irrésistible quand elle est enfouie dans une forteresse inexpugnable.
- **Ennemis** : les Espions ont le don de se faire des ennemis, sachant que l'Empire constitue l'adversaire le plus puissant de la galaxie. On peut ainsi imaginer un Espion qui n'avait au départ aucune intention de nuire à l'Empire mais qui, après avoir bâclé une mission ou parce qu'il a simplement été victime d'un traquenard, se retrouve subitement sur la liste des individus recherchés. Les clients politiques et criminels trahissent régulièrement les Espions qu'ils engagent, entraînant des disparitions « inexpliquées ». L'Empereur Palpatine lui-même pourrait avoir des raisons d'éliminer un élément donné. Ces Espions comprennent vite que l'Alliance reste leur dernière chance de survie.

VENDRI – ESPION DANS LA RÉBELLION

Vendri DeRalm est l'héritier de générations d'explorateurs et de vagabonds stellaires durs. Longtemps, il voyagea d'un monde vierge et verdoyant à l'autre pour profiter de leur splendeur naturelle. Des années durant, Vendri gagna sa vie comme holographiste de paysages sauvages, spécialiste d'images en deux, trois et quatre dimensions des sites et faunes exotiques. Ce fut à cette époque qu'il apprit à se faufiler en toute discrétion pour profiter des meilleures prises de vue.

Les dernières années, marquées par le renforcement du pouvoir impérial, compliquèrent l'existence de Vendri. Son activité principale consistant à silloner la galaxie, il devait désormais se soumettre à bien plus de paperasse et d'inspections que par le passé. Plus d'une fois, ses bagages de spécimens biologiques furent saisis sans la moindre justification, voire endommagés par les douaniers impériaux. Vendri fit régulièrement l'objet de contrôles « aléatoires » et subit même trois arrestations par des officiers humains pour des motifs fallacieux. Chaque fois, il lui fallut donner des pots de vin pour être libéré.

La situation était devenue intolérable. L'Empire dominé par les humains exploitait et harcelait chaque jour les autres espèces comme la sienne. Ainsi, lorsqu'il fut contacté par un mystérieux personnage qui se présentait sous le terme de « Mère », Vendri s'empressa d'apporter son aide à l'Alliance Rebelle. Au départ, ses responsabilités étaient limitées. Il collectait des renseignements et transmettait des messages. Puis il partit suivre une formation spéciale sur une petite lune forestière appelée Yavin 4, où il rencontra enfin « Mère » en chair et en os, pour découvrir qu'il s'agissait d'une Duros, comme lui.

Durant son apprentissage, les nouveaux supérieurs de Vendri s'aperçurent que sa carrière d'holographiste en milieu sauvage en avait fait un atout pour les opérations en contrées inhospitalières. Ils décidèrent donc de le rattacher au Commandement des Opérations Spéciales de l'Alliance. Désormais, les missions auxquelles il participe consistent essentiellement à explorer des mondes peu habités.

Espion : arborescence d'Éclaireur

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discréption, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire), Survie

 ACTIF

 PASSIF



Espion : arborescence de Slicer

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discréption, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (éducation), Connaissance (pègre), Discréption, Informatique

ACTIF

PASSIF



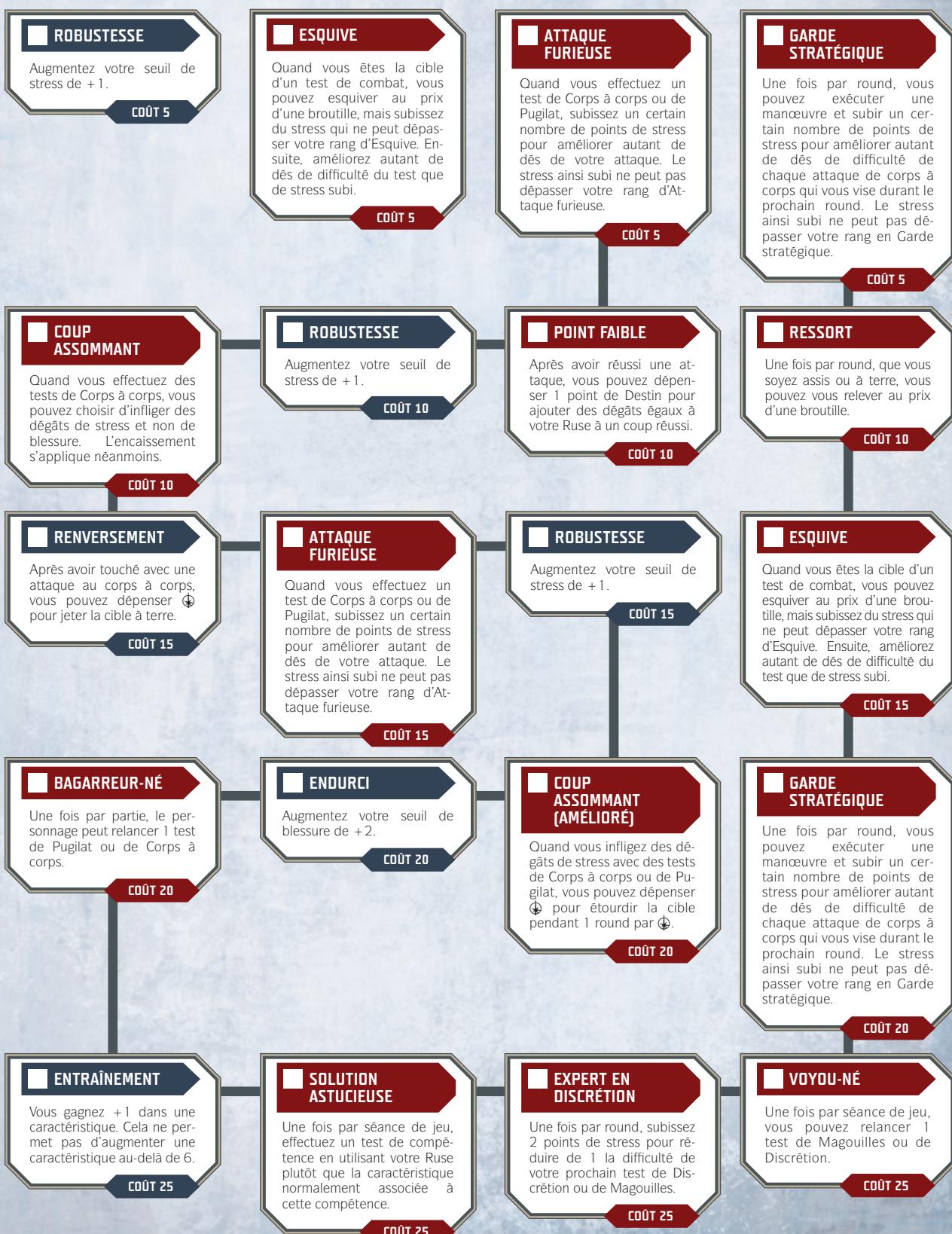
Espion : arborescence de Taupe

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discréption, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Taupe : Corps à corps, Magouilles, Système D, Tromperie

 ACTIF

 PASSIF



L'INGÉNIEUR

✓ 1 AL 1 V 1 M 1 7

Les huit compétences de carrière de l'Ingénieur sont Athlétisme, Informatique, Connaissance (éducation), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Distance (armes légères) et Vigilance. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

RÔLE DE L'INGÉNIEUR

Sans les capacités technologiques de l'Empire comme de l'Alliance, il n'y aurait pas de Guerre Civile Galactique. Machines de toutes tailles et armes de tous types sont constamment utilisées pour harceler et mitrailler l'ennemi. Ces appareils sont conçus et confectionnés par les

Ingénieurs, qui savent en outre comment assurer leur fonctionnement ou, au contraire, les mettre définitivement hors service.



Les Ingénieurs parlent le langage des ordinateurs, des moteurs et des conduits électriques. La plupart préfèrent d'ailleurs travailler avec ces appareils plutôt que de collaborer avec des personnes, car ils trouvent les êtres organiques trop imprévisibles. Certains Ingénieurs sont bien conscients du potentiel dévastateur de leurs créations (ce dont ils se réjouissent parfois), mais la plupart sont surtout fascinés par l'idée de créer quelque chose de nouveau ou de réparer ce qui est jugé irrécupérable. Certains se concentrent sur la dégradation des machines adverses, confrontant alors leur savoir et leur talent à ceux de leurs rivaux du camp opposé.

Qu'ils se penchent sur des plans de conception, qu'ils s'activent dans un grand hangar ou qu'ils installent des explosifs sur un tableau de contrôle, les Ingénieurs sont essentiels à la stratégie militaire de l'Alliance. Ils apportent de nouvelles armes à la Rébellion, assurent le fonctionnement de ses machines et entravent les avances impériales en matière de développement d'armes de destruction massive.

SPÉCIALITÉS D'INGÉNIEUR

Un droïde à réparer ? À inventer ? À équiper d'explosifs en vue de l'infiltration d'un centre de commandement impérial ? Les trois spécialités de l'Ingénieur remplissent toutes des fonctions précieuses pour l'Alliance.

MÉCANICIEN – IL FAUT QUE ÇA TOURNE

Aucune unité militaire de l'Alliance ne peut se passer d'au moins un Mécanicien compétent, tant les batailles dépendent d'éléments techniques et mécaniques soumis aux conditions les plus éprouvantes. Les Mécaniciens sont là pour les simples réglages et ajustements, mais aussi pour les réparations et modifications plus lourdes. Ils sont les rouages de la machine rebelle et l'huile qui la fait tourner sans accroc.

Les Mécaniciens reçoivent quatre compétences additionnelles : **Magouilles**, **Mécanique**, **Pilotage (espace)** et **Pugilat**. Ils gagnent un rang gratuit dans deux d'entre elles si l'il s'agit de leur première spécialité. Durs à cuire, ils sont rarement en reste quand les coups de poing fusent et savent où se procurer la camelote quand l'approvisionnement traditionnel fait défaut. Ils sont également capables de faire rouler ou voler ce qu'ils ont l'habitude de réparer.

La plupart des Mécaniciens sont du genre à agir « sur le terrain ». Ils apprécient l'accès à un atelier où ils peuvent ranger leurs outils, mais préfèrent rester à proximité de l'unité qu'ils assistent. Un Mécanicien à l'esprit militant ne se déplace jamais sans une version portative de son outillage, et il n'hésitera pas à foncer en première ligne s'il faut aller y réparer un char d'assaut ou un canon lourd à la hâte, avant que l'ennemi ne prenne l'avantage.

De nombreux officiers rechignent à promouvoir leurs Mécaniciens. Ce n'est pourtant pas par manque de confiance en leurs aptitudes ou parce qu'ils les croient récalcitrants (même si les Mécaniciens de la Rébellion ont parfois la réputation d'être bourgeois et indépendants). Non, ce qu'ils redoutent par là, c'est de priver leur unité des services d'un atout extrêmement précieux. Heureu-

sement, la plupart des Mécaniciens se moquent bien des grades et détestent la paperasserie et la bureaucratie dont les officiers sont forcés de se préoccuper. Ils préfèrent largement garder les mains dans le cambouis.

SABOTEUR – IL FAUT QUE ÇA PÈTE

Antithèse de la mentalité habituelle du technicien, le Saboteur se spécialise dans la destruction et la mise hors service d'éléments techniques et mécaniques. Sa fonction consiste à atténuer l'efficacité militaire de l'ennemi en le privant de ses armes et véhicules. Il faut bien entendu une très bonne connaissance des machines quand on cherche à interrompre leur fonctionnement ou mieux encore, à s'assurer qu'elles ne tourneront plus jamais.

En ce qui concerne le Saboteur, **Coordination**, **Discré-tion**, **Magouilles** et **Mécanique** sont des compétences de carrière additionnelles. Si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang gratuit dans deux de ces compétences. Les Saboteurs sont par définition des experts en opérations clandestines et doivent souvent pénétrer dans les installations ennemis et en ressortir le plus furtivement possible. Ils savent en outre que court-circuiter l'informatique de ces locaux est crucial pour la réussite de ces missions.

Les explosifs vont souvent de pair avec les opérations menées par les Saboteurs, très à l'aise lorsqu'il s'agit de démolir des appareils (ce qui passe souvent par la combinaison de Magouilles et de Mécanique). Mais il existe bien d'autres façons d'interrompre le fonctionnement des machines ou de les détruire. Le Saboteur les connaît toutes. Il cherche souvent l'approche lui permettant de causer le plus de dégâts et de semer la plus grande confusion au moment opportun. Tout est affaire de synchronisation, de minutage et de rythme, surtout pour les Saboteurs qui soignent leur style.

L'Alliance emploie discrètement mais efficacement ses Saboteurs. Si le terrorisme ne figure pas dans les plans de bataille de l'Alliance (il est même expressément proscrit par Mon Mothma et le reste du Conseil), on sait que les actes de sabotage militaire sont particulièrement redoutables pour rééquilibrer les forces avant un affrontement. La plupart des officiers de la Rébellion se contentent d'indiquer une cible et un créneau au Saboteur, pour qu'il choisisse en toute liberté la manière dont il va atteindre son objectif.

SCIENTIFIQUE – IL FAUT QUE ÇA INNOVE

Ne disposant que de ressources et moyens infimes en comparaison de l'Empire, l'Alliance se doit de trouver des solutions inventives aux problèmes qu'elle rencontre. Les questions à résoudre sont (entre autres) l'approvisionnement, le logement, le transport, l'efficience des armements et des défenses. Pour trouver des solutions créatives, elle se tourne vers ceux dont la formation et les aspirations leur permettent d'identifier les besoins et d'y apporter une réponse technique, autrement dit les Scientifiques.

Les compétences de carrière additionnelles du Scientifique sont **Connaissance (culture)**, **Connaissance (éducation)**, **Informatique** et **Médecine**. S'il s'agit d'une première spécialité, le PJ reçoit un rang gratuit dans deux de ces compétences. Naturellement,

les Scientifiques figurent parmi les gens les plus instruits de la galaxie, leur vaste savoir englobant des domaines comme la médecine et l'astrophysique.

La plupart des Scientifiques travaillent au sein de laboratoires et voyagent peu dans le reste de la galaxie. Leur existence est faite de théories et de recherches, de réflexions sur les derniers mystères de l'univers, loin des conflits et des luttes. Certains ne s'en contentent pas, toutefois ; il leur faut confronter leurs idées à la réalité galactique afin d'aider autrui. Ils imaginent des solutions, participent à la conception technologique qui permettra de les appliquer, puis les mettent à l'épreuve aux côtés d'autres personnes déterminées à améliorer les conditions de vie des habitants de la galaxie.

Les représentants de l'Alliance préfèrent que les Scientifiques restent en retrait du danger, mais les intéressés insistent parfois pour éprouver directement leurs inventions sur le terrain. Sans compter que certains ont justement rejoint la Rébellion pour participer à la lutte contre l'Empire. Ceux-là sont aussi enclins à appuyer sur la détente d'un blaster qu'à mettre au point une optimisation du débit énergétique de ce même blaster pour le rendre plus dévastateur.

HISTOIRES D'INGÉNIEURS

Les personnes instruites et compétentes, versées en sciences et en technologie n'ont généralement pas de difficulté à trouver des postes solides et sûrs, y compris en temps de guerre. Ainsi, celles qui cherchent spécifiquement à servir au cœur du conflit sont forcément très singulières. Le courage est bien entendu de mise, mais il faut encore autre chose pour pousser un Ingénieur en première ligne d'une guerre aussi désespérée que celle-ci.

Les Ingénieurs savent avant tout résoudre des problèmes : comment celui que pose l'Empire les attire-t-il vers l'Alliance ?

- **Intellectualisme** : les gens éduqués et éclairés savent depuis longtemps que la tyrannie est une forme de gouvernement aussi piétre qu'inefficace. Le besoin éprouvé par l'Ingénieur de s'opposer à l'Empire lui vient peut-être de cette certitude avisée que la galaxie ne pourra espérer avancer dans la bonne direction si elle tolère les excès impériaux. Cet Ingénieur trouve probablement que les mondes qui l'entourent stagnent, voire qu'ils régressent, et il aura déterminé que la meilleure solution pour les sortir de l'ornière consiste à assurer la victoire de la Rébellion.
- **Défi** : pour la grande majorité de la population galactique, l'Empire est une entité que l'on ne peut arrêter, un mastodonte dont la force annihile tout espoir d'opposition. On peut facilement imaginer qu'un Ingénieur voie cette assertion comme un défi, une énigme qu'il entend bien résoudre. Pour ces Ingénieurs, les vérités convenues n'existent que pour être mises à l'épreuve ; cette épreuve-ci sera la plus belle de leur carrière.

- **Sentiment de culpabilité** : la puissance technologique de l'Empire vient forcément de quelque part. Ce sont bien les plus grands esprits de la galaxie qui concurent et construisent la machine de guerre qui gouverne désormais l'espace civilisé. Plus d'un Ingénieur a quitté le service de l'Empire après avoir pris conscience des atrocités perpétrées par ses créations. Chaque journée consacrée à l'Alliance est une nouvelle occasion de racheter les péchés qui pèsent sur sa conscience.

TENDAAR – INGÉNIEUR DANS LA RÉBELLION

On attend un certain degré de dignité, de raffinement et de gravité des universitaires de Dac, monde d'origine des Mon Calamari. L'éducation est l'un des piliers de cette société, au sein de laquelle la réussite académique est très prisée. L'instruction y est synonyme d'urbanité.

Tendaar a toujours constitué une anomalie. Indéniablement brillant, il était pourtant un élève ordinaire au Collégium de Corail, doublé d'un inadapté social. Selon les souhaits de sa famille, il étudia l'astrophysique. Ou plutôt, il s'inscrivit à des cours d'astrophysique auxquels il n'assista jamais, préférant passer son temps au sein du Lagon, communauté d'informaticiens iconoclastes. Ces techniciens prenaient un malin plaisir à trouver des solutions peu orthodoxes à des problèmes réputés insolubles, et à bafouer ce qu'ils percevaient comme des traditions compassées. Cette réclusion volontaire ne fit rien pour améliorer la réputation de Tendaar au Collégium de Corail.

Sa carrière aurait continué à balbutier sur cette voie sinueuse si l'Empire n'était pas venu réduire sa planète en esclavage. Du jour au lendemain, Tendaar Bel passa d'étudiant récalcitrant à technicien naval en apprentissage forcé. Il passa des années à fabriquer des vaisseaux et des armes pour l'Empire, à nourrir une rancœur grandissante qui allait finir par donner un sens à son existence.

Quand Dac fut enfin libérée et rejoignit l'Alliance Rebelle, Tendaar s'empressa de s'engager pour contribuer à la chute de l'Empire. Au départ, le Haut Commandement de l'Alliance l'assigna aux chantiers navals des Mon Calamari, mais le manque de respect de Tendaar pour les conventions sociales des siens s'avéra vite fâcheux. On lui confia alors un poste en recherche et développement sur le projet A-wing, où son approche décalée permit de résoudre des problèmes persistants concernant les ordinateurs de visée. Il restait toutefois toujours aussi rétif. Tendaar contribua à la résistance de la base de Cardoïne lors d'un assaut impérial en altérant aléatoirement les identificateurs IFF des chasseurs, semant ainsi une confusion que purent exploiter les A-wings. À la suite de cet épisode, le Commandement de l'Alliance estima que son talent ne pouvait s'exprimer que dans l'anticonformisme confinant à la folie, et choisit d'en faire un expert technicien des Opérations Spéciales. Tendaar apprécie les énigmes sans cesse renouvelées que promet sa fonction et ressent un plaisir tout particulier à combattre l'Empire de la manière la plus originale qui soit.

Ingénieur : arborescence de Mécanicien

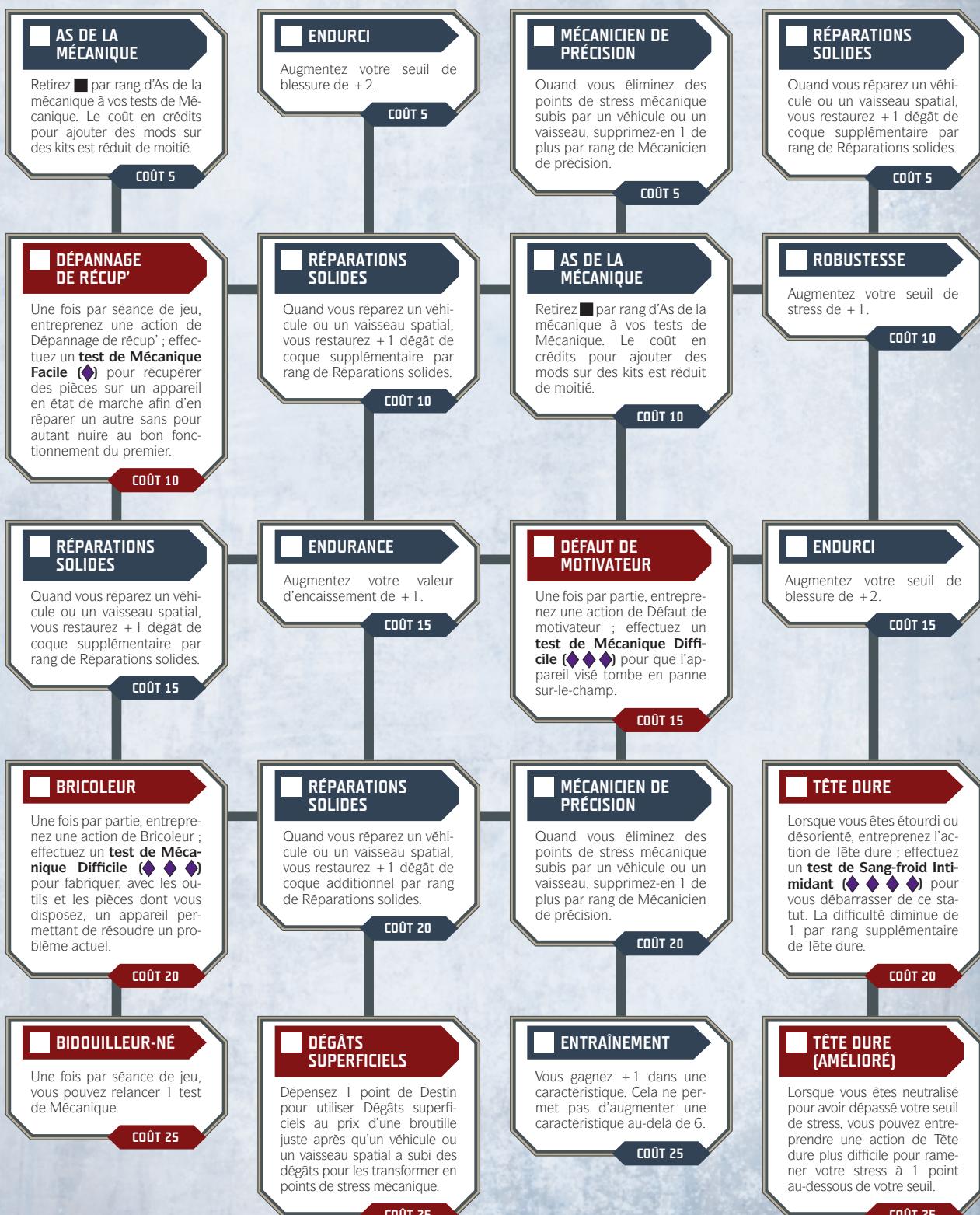
Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique,

Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Mécanicien : Magouilles, Mécanique, Pilotage (espace), Pugilat

 ACTIF

 PASSIF



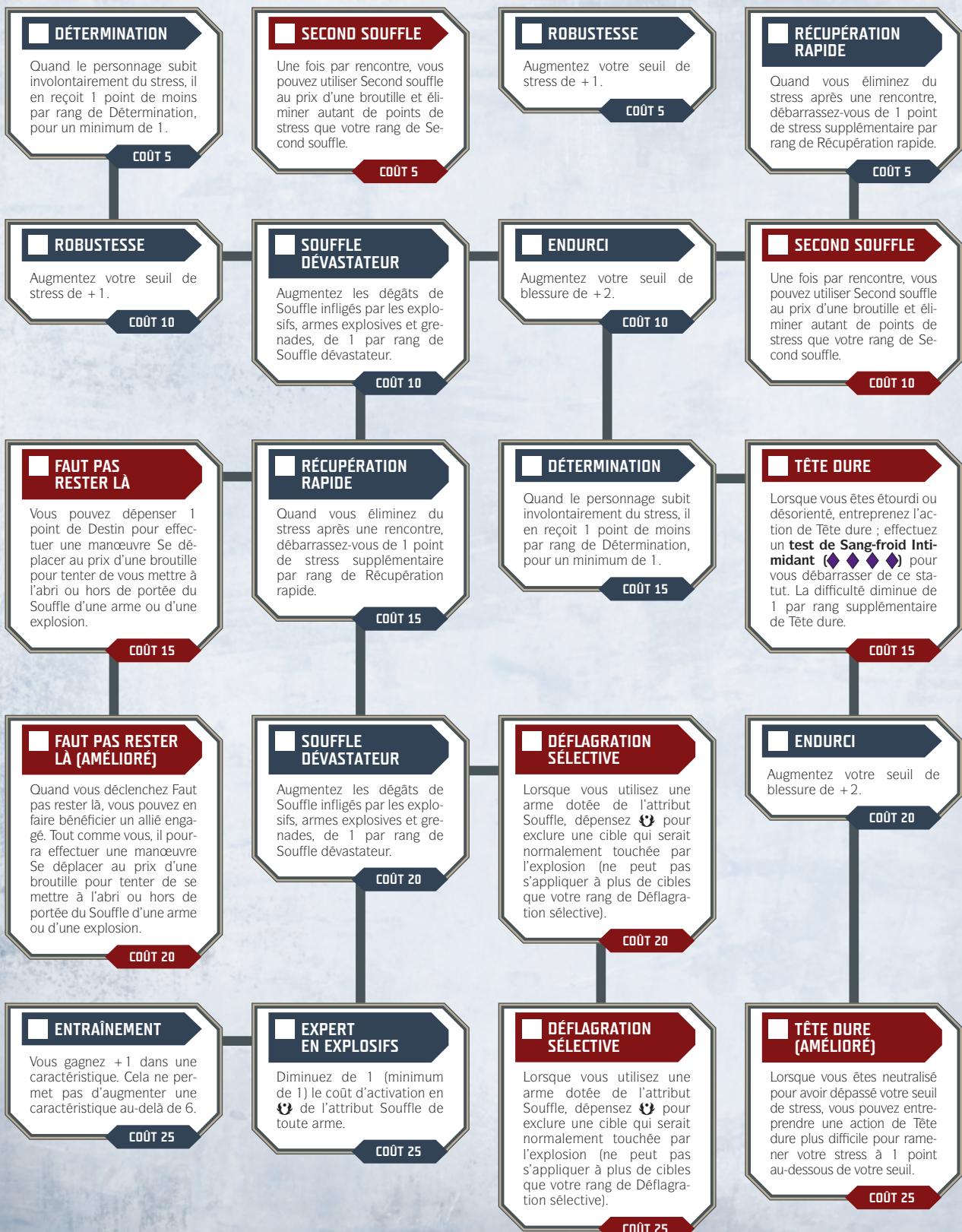
Ingénieur : arborescence de Saboteur

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Saboteur : Coordination, Discrétion, Magouilles, Mécanique

 ACTIF

 PASSIF



Ingénieur : arborescence de Scientifique

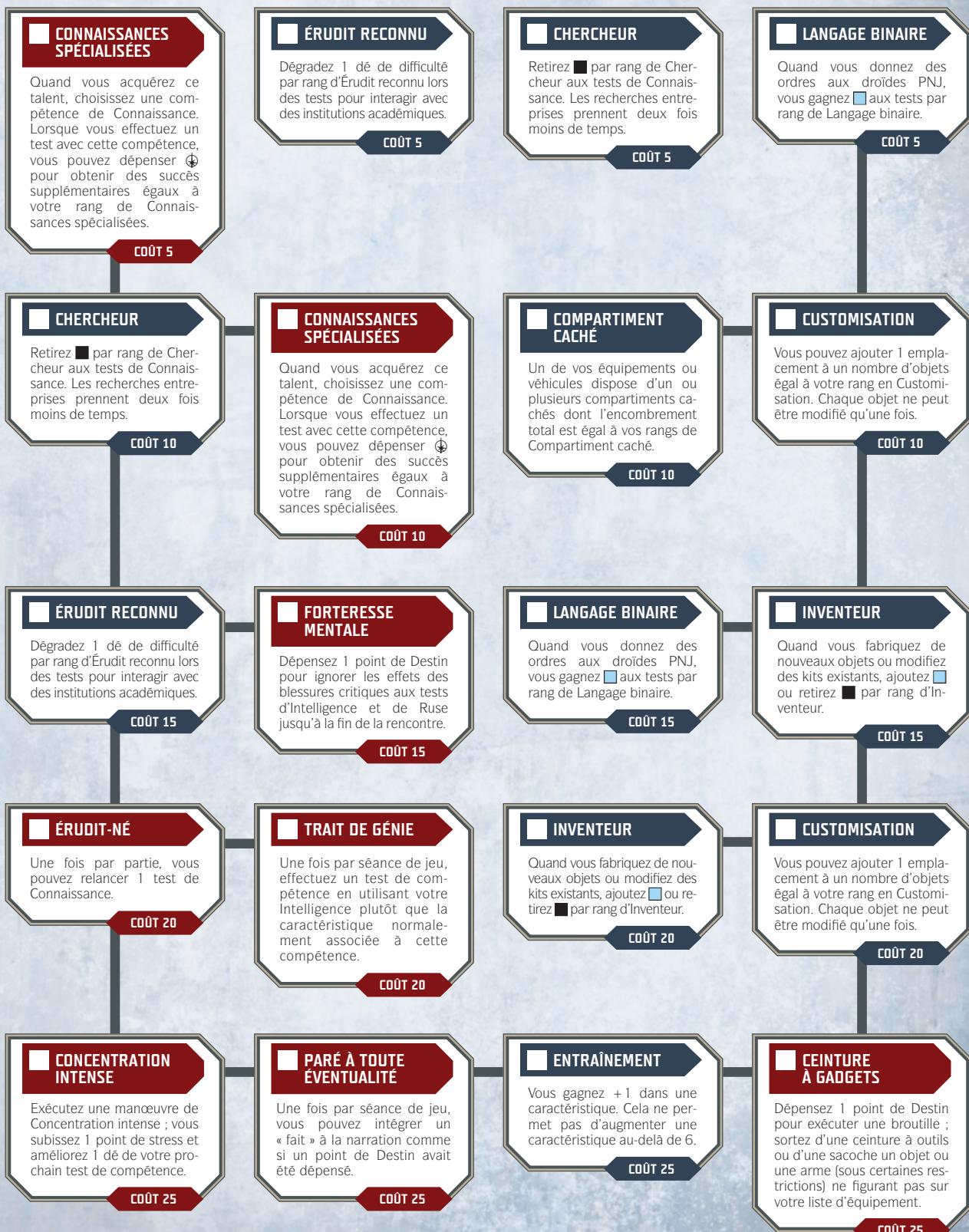
Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique,

Perception, Pilotage (espace), Vigilance

Compétences de carrière bonus de Scientifique : Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Informatique, Médecine

 ACTIF

 PASSIF



LE SOLDAT

JET VOLK

Les huit compétences de carrière du Soldat sont **Athlétisme**, **Pugilat**, **Connaissance (guerre)**, **Médecine**, **Corps à corps**, **Distance (armes légères)**, **Distance (armes lourdes)** et **Survie**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU SOLDAT

Ce sont les Soldats qui prennent les armes pour affronter la mort au service d'une cause, pour honorer un salaire, ou parfois parce qu'ils n'ont rien de mieux à faire. Le combat est leur domaine. Ceux qui y excellent survivent assez longtemps pour transmettre leur savoir aux bleus qui s'engagent sur cette voie sanglante. Servir comme Soldat peut apporter gloire et honneur, certes, mais c'est aussi souvent un gage de terreur, de souffrance, d'hémoglobine et de brutalité. Les journées les plus mornes des Soldats sont souvent les plus appréciées.

Les administrateurs et politiciens rédigent les règles de conduite et donnent des objectifs, les chefs militaires dictent les détails des opérations, mais ce sont les Soldats qui les mènent à bien. La plupart se moquent de cette politique, au bout du compte. Leur mission consiste simplement à éliminer l'ennemi et à rester vivants (l'ordre de ces deux priorités variant d'un individu à l'autre). Mais certains Soldats s'impliquent davantage dans la cause qu'ils servent, galvanisés par la conviction qu'ils luttent pour quelque chose qui en vaut la peine.

Au front, derrière les lignes ennemis et d'un bout à l'autre de la galaxie, le cœur et l'âme de la Rébellion sont portés par les Soldats qui combattent sous sa bannière. Ils luttent pour la justice et la liberté, contre la tyrannie. L'échec est presque toujours synonyme de fin violente, non seulement pour eux, mais aussi pour tous ceux qu'ils aiment et tout ce qui a de la valeur à leurs yeux.

SPÉCIALITÉS DE SOLDAT

On ne compte plus les millions d'individus qui ont embrassé la carrière de Soldat, mais les spécialités suivantes permettent de varier et d'approfondir le sujet. Les personnages joueurs correspondants n'en seront que plus efficaces lors des missions qui leur seront confiées.

COMMANDO – FRAPPER COMME L'ÉCLAIR

Les Commandos sont les meilleurs lorsqu'il s'agit de surprendre l'ennemi et de lui infliger des dégâts dévastateurs en profitant de ses points faibles. Leurs équipes sont employées comme des instruments chirurgicaux par les officiers. Le Commando sait dénicher sa cible, l'attaquer, la neutraliser, survivre à l'opération et rentrer sain et sauf au bercail.

Les Commandos reçoivent **Corps à corps**, **Pugilat**, **Résistance** et **Survie** comme compétences de carrière additionnelles. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il bénéficie aussi d'un rang gratuit dans deux de ces compétences. Les Commandos maîtrisent le combat rapproché et s'adaptent à tous les environnements. Ils excellent également lorsqu'il s'agit de se faufiler dans le camp ennemi à l'insu des gardes et des postes d'écoute.

Toute équipe gagnerait à disposer d'un Commando, combattant très polyvalent. Il sait se défendre (notamment en combat rapproché) et gère particulièrement bien les situations les plus tendues. Il peut également se révéler utile dans une opération clandestine. Les questions intellectuelles et stratégiques lui importent peu ; il préfère se concentrer sur la mission en cours et sa préparation pour s'assurer que ses compagnons et lui-même survivront jusqu'à la prochaine.

Les affrontements directs tournent rarement en faveur de l'Alliance, si bien que les Commandos figurent parmi les meilleurs atouts de la Rébellion. Capable de frapper les cibles ennemis avec rapidité et précision, mais aussi de protéger et d'épauler les autres spécialistes de l'Alliance, un seul d'entre eux vaut largement tout un peloton de stormtroopers.

TIREUR D'ÉLITE – VISER JUSTE

Passionné d'armes à feu et très fier de la précision qui le caractérise, le Tireur d'élite est l'atout parfait quand survient une fusillade. Son assurance reste intacte quand les traits de blaster fusent de toutes parts. Il ajuste soigneusement le réticule de sa lunette et élimine une à une les menaces avec efficacité et promptitude. Les Tireurs d'élite sont tout bonnement les maîtres du combat anti-personnel à distance.

Les Tireurs d'élite reçoivent également **Calme**, **Distance (armes légères)**, **Distance (armes lourdes)** et **Perception** comme compétences de carrière additionnelles. Deux d'entre elles bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de la première spécialité du personnage. Les Tireurs d'élite se tournent naturellement vers les armes à distance. Leur survie dépend souvent aussi de leur capacité à évaluer l'environnement et leurs cibles dans les conditions les plus stressantes.

La plupart des Tireurs d'élite sont à l'aise avec tout type d'arme à distance, même si beaucoup aiment perfectionner leur maîtrise d'une seule, qu'ils personnalisent à outrance. Certains préfèrent le rôle de tireur embusqué, qui consiste à se poster à l'abri des regards pour faire tomber les menaces ennemis comme des assassins invisibles. D'autres ont une prédilection pour une approche plus directe et font pleuvoir les rayons ardents pour couvrir leurs équipiers contre les hordes de soldats impériaux.

Comme la quête de l'excellence individuelle est encouragée au sein de l'Alliance, le Tireur d'élite se hisse au-dessus de la plupart de ses homologues impériaux. On attend de lui qu'il affine son talent et maîtrise les techniques de survie les plus pointues. Le stormtrooper moyen reçoit bien une formation de qualité, mais sans ce perfectionnisme, il ne peut espérer atteindre les sommets de précision et d'efficacité meurtrière qui définissent les Tireurs d'élite de la Rébellion.

URGENTISTE – SAUVER L'ÉQUIPE

L'Alliance ne peut pas se permettre de s'enlisir dans une guerre d'usure. L'ennemi peut envoyer sans scrupule la chair à canon au combat et essuyer des pertes astronomiques sans ciller. À l'inverse, chaque soldat de la Rébellion est un élément estimable dont la disparition affectera réellement le Haut Commandement. L'Urgentiste est là pour éviter les pertes de personnel.

Les Urgentistes partent sur le terrain avec **Connaissance (xénologie)**, **Médecine**, **Résistance** et **Vigilance** comme compétences de carrière additionnelles. Un PJ dont c'est la première spécialité reçoit un rang gratuit dans deux de ces quatre compétences. Les Urgentistes gardent la tête froide quand la panique s'empare de tous

Lorsque tout se passe bien, le Tacticien est souvent celui que le reste de l'équipe accuse d'imposer un rythme de travail trop soutenu, des corvées répétitives et un entraînement monotone. Mais quand les tirs de blaster font rage, que les hurlements de terreur retentissent et que les morts s'accumulent, chacun se tourne vers ce même Tacticien pour sortir l'équipe du pétrin ou la hisser vers la gloire. Le Tacticien est sans cesse en train d'évaluer la situation, d'isoler le meilleur moyen d'accomplir la mission en épargnant au mieux ses troupes. Son équipe sait qu'elle dépend beaucoup de ce talent.

Selon la philosophie de l'Alliance, on ne naît pas Tacticien, on le devient. Le champ de bataille est le théâtre de nombreuses promotions « sur le tas », car les forces terrestres subissent les plus lourdes pertes. Ceux qui manifestent des qualités de meneur ne tardent pas à gravir les échelons. Certains sont sélectionnés et formés spécialement pour assurer des missions plus importantes et périlleuses. L'Alliance a la chance de compter une grande proportion de gens talentueux ; il lui faut simplement trouver les personnes capables d'organiser et de guider ce vivier.

HISTOIRES DE STRATÈGES

Qu'il s'agisse de mener un commando dans une forêt truffée de soldats ennemis ou de guider une énorme flotte au cours d'une bataille désespérée qui va décider du sort de tout un secteur, les Stratèges assument des rôles à haute responsabilité. Qu'est-ce qui peut bien pousser une personne à relever des défis aussi exigeants ? Comment fait-on pour déceler ses propres talents de commandement, avant de choisir de les mettre au service de l'Alliance ?

- **Tradition** : certaines familles sont connues pour engendrer historiquement de grands chefs, notamment des cadres militaires. Certains scientifiques attribueront cela aux gènes, tandis que les sociologues privilieront l'éducation et le milieu. La combinaison de ces éléments est peut-être une explication, mais une chose est sûre : la plupart des enfants cherchent à plaire à leurs parents. Suivant les pas de ceux qui l'ont précédé, le Stratège saisit son blaster, sa cartouchière, et s'avance pour guider les troupes qui n'attendent qu'un digne héritier pour les guider. Qu'il se batte pour la même cause que ses aïeux ou contre elle est une autre question.

- **Conjoncture** : les promotions sur le terrain constituent une tradition qui a vu naître de nombreux Stratèges. Il suffit d'être le survivant le plus expérimenté d'un affrontement contre l'ennemi, que l'on soit simple soldat, pilote ou technicien pour se retrouver nommé à cette fonction. Certains ne se montrent pas à la hauteur, ce qui se traduit souvent par des défaites, voire des catastrophes. D'autres assimuent parfaitement la destinée qui leur est offerte et se révèlent de superbes atouts pour la Rébellion.

- **Devoir** : pour certains, il n'est pas question d'être sourd à l'appel du devoir. Ce n'est pas parce que l'on ne naît pas meneur que l'on ne doit jamais reconnaître en soi un certain talent pour inspirer autrui à se surpasser dans l'adversité. Quand un tel Stratège assume ses responsabilités, c'est uniquement parce qu'il estime sincèrement qu'il n'a pas d'autre choix. Il accusera sans doute très durement le coup chaque fois que l'un de ses hommes périra, mais il sait qu'il supporterait encore moins que des individus meurent à cause de son inaction.

ARKHAN – STRATÈGE DANS LA RÉBELLION

Lorsque le Chancelier Suprême Palpatine est devenu l'Empereur Palpatine au terme de la Guerre des Clones, certains savaient déjà qu'un nouveau conflit se profilait à l'horizon. Arkhan Brem'tu, alors jeune lieutenant dans les Forces de Défense de Bothawui, était de ceux-là. Partisan du Chancelier dans un premier temps, Arkhan s'était engagé dans son corps armé au début de la Guerre des Clones et avait participé à un certain nombre d'opérations de pacification et de contre-espionnage sur Bothawui. Il avait été témoin des tactiques de plus en plus brutales employées par les forces de la République dans ce conflit, ce qui ne fit que nourrir son inquiétude. Quand l'Ordre 66 fut prononcé et les Jedi exterminés, Arkhan perdit des amis rencontrés pendant le conflit et ne put ignorer l'imminence d'une nouvelle guerre.

Arkhan commença aussitôt à chercher des personnes partageant ses craintes, sur Bothawui et ailleurs. Au fil des vingt années qui suivirent, il contribua directement à la création d'une douzaine de cellules de la Rébellion et joua un rôle secondaire (mais très précieux) dans la fondation de l'Alliance pour la Restauration de la République.

Arkhan a connu une existence dangereuse. Bien que globalement bienveillantes envers la Rébellion, les autorités politiques de Bothawui ont mis un point d'honneur à observer une neutralité de façade dans la guerre civile. Jamais elles n'auraient soutenu ou défendu Arkhan si les agents de l'Empire, toujours omniprésents, l'avaient démasqué. On peut même imaginer qu'elles l'auraient dans ce cas éliminé elles-mêmes, avant même qu'il ne soit compromis, pour éviter tout scandale. Pour se soustraire à ses ennemis et pouvoir entrer en contact avec de nouvelles recrues pour la Rébellion, Arkhan dut se forger un caractère méfiant et inflexible.

La Rébellion a récemment pu sortir de l'ombre, si bien qu'Arkhan n'est plus tenu d'agir seul et dans le secret. Finis les mensonges et l'incertitude. Il est désormais assigné aux Opérations Spéciales de l'Alliance, une organisation qu'il a contribué à créer et pour laquelle il mène des missions sur le terrain, à la tête d'équipes qui vont enfin rendre la monnaie de sa pièce à ce soi-disant Empire.

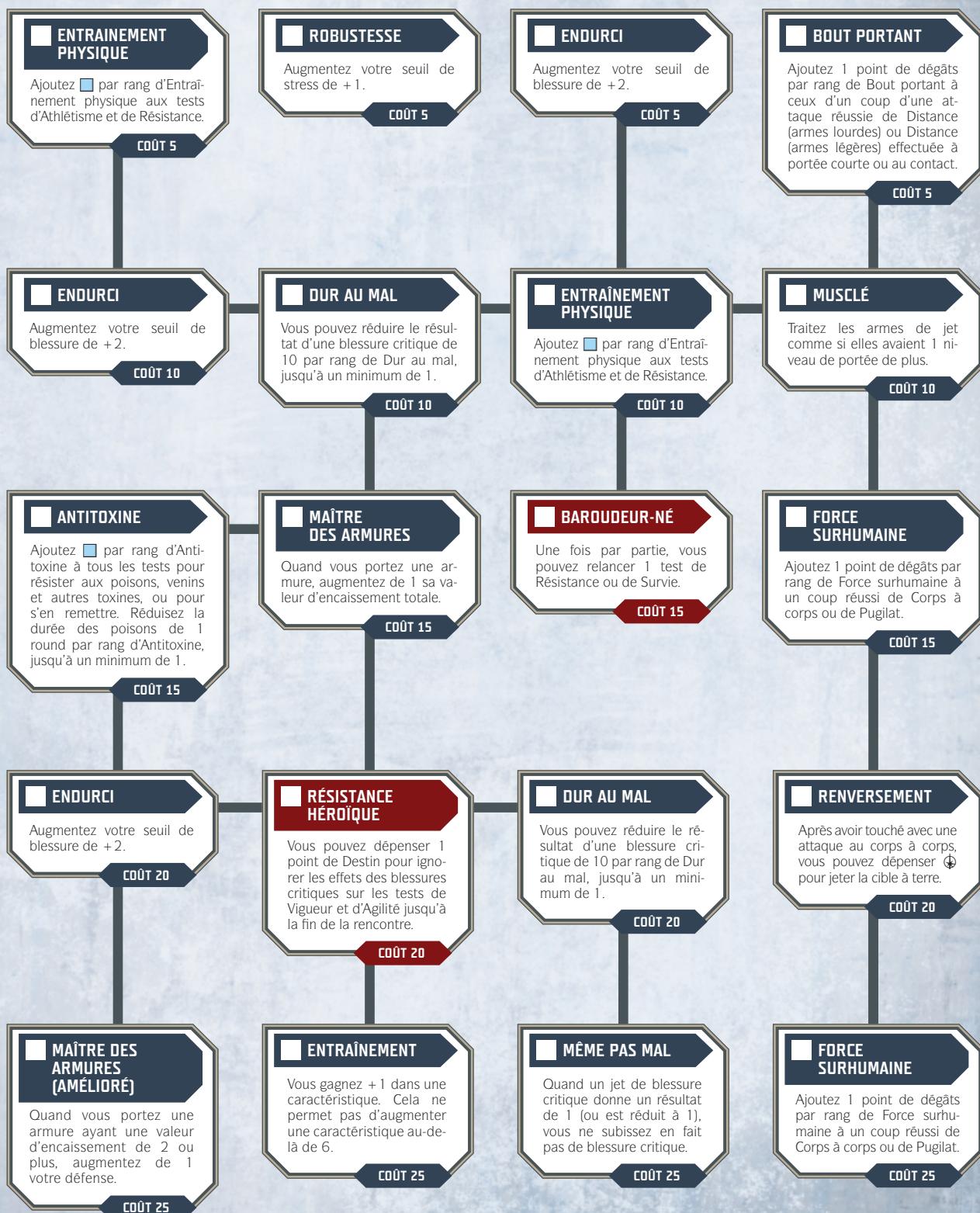
Soldat : arborescence de Commando

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus de Commando : Corps à corps, Pugilat, Résistance, Survie

 ACTIF

 PASSIF



Soldat : arborescence de Tireur d'élite

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance

(armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus de Tireur d'élite : Calme, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes),

Perception

 ACTIF

 PASSIF



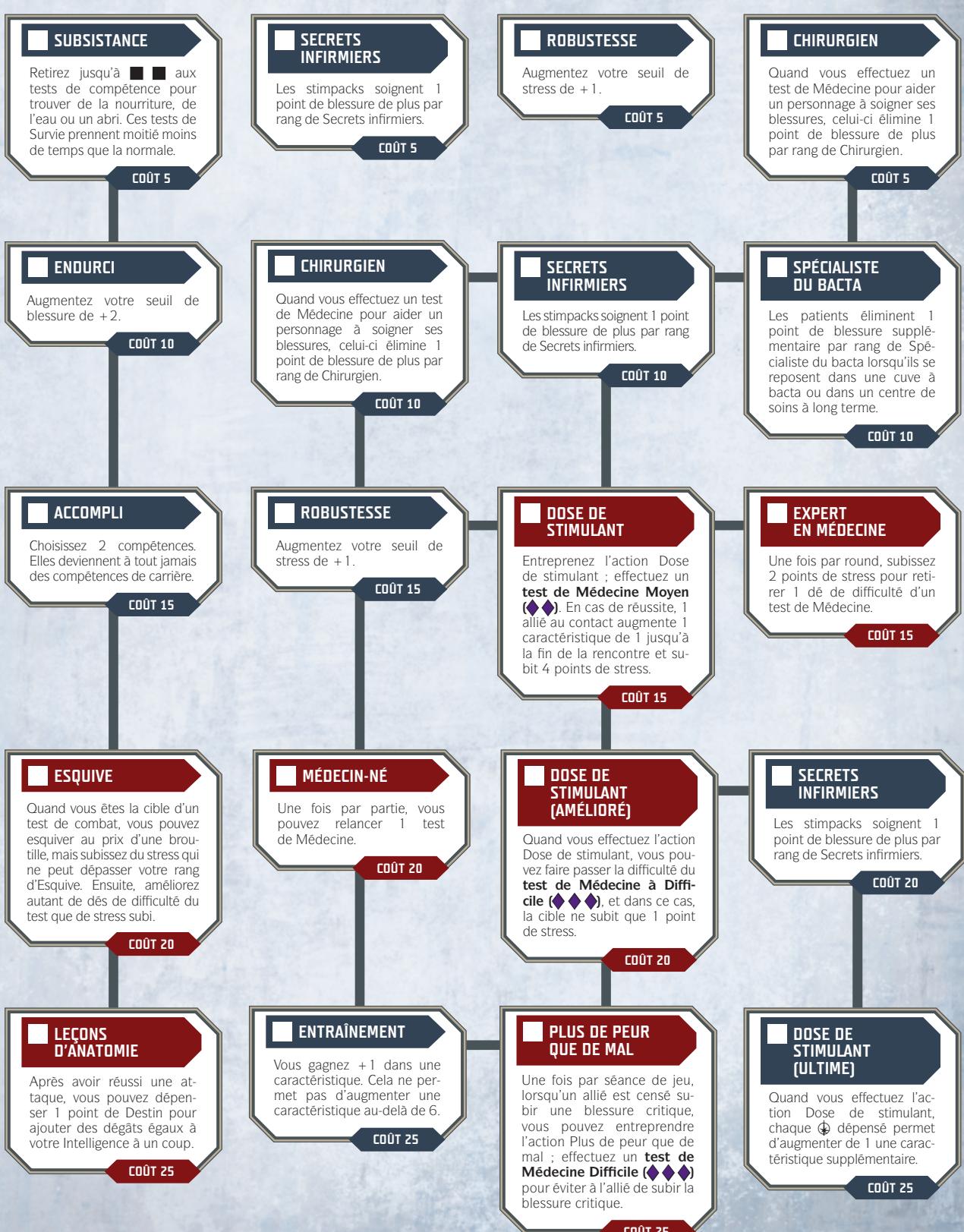
Soldat : arborescence d'Urgentiste

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus d'Urgentiste : Connaissance (xénologie), Médecine, Résistance, Vigilance

 ACTIF

 PASSIF



LE STRATÈGE

JW ↓ ↴ ↓ JW

Les huit compétences de carrière du Stratège sont **Calme**, **Coercition**, **Commandement**, **Connaissance (stratégie)**, **Distance (armes légères)**, **Perception**, **Sang-froid** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de son choix) sans dépenser d'expérience, et il bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.



RÔLE DU STRATÈGE

Les guerriers peuvent se montrer vaillants et faire preuve d'une détermination sans faille, qui engendre des prouesses. Mais ils peuvent aussi infliger des ravages parfaitement vains, détruire sans raison des biens et des vies, y compris la leur. Une foule en colère apparaît comme une vague menace, jusqu'à ce qu'une force plus disciplinée ne vienne l'encadrer.

Le rôle du Stratège est d'organiser, d'encadrer et de mener les combattants et toutes les personnes qui servent dans une unité militaire de manière à ce que leur action soit véritablement efficace. Son devoir est d'anticiper, de prendre du recul, de savoir trancher quand il le faut et d'exhorter ses troupes à se jeter dans la gueule de la mort pour servir la cause, tout cela en évitant de gaspiller les ressources et les effectifs. Nulle armée ne saurait se passer de bons Stratèges.

Qu'il se tienne sur le pont d'un vaisseau capital, qu'il vole en formation parmi un escadron de chasseurs ou qu'il se dresse au sommet d'une colline pour beugler des encouragements à ses hommes, le Stratège demeure l'âme de la Rébellion militaire. La clé de la victoire (ou de la défaite) est entre ses mains.

SPÉCIALITÉS DE STRATÈGE

L'Alliance requiert des Stratèges dans trois domaines différents, ce qu'on retrouve par le biais de trois spécialités.

CHEF D'ESCADRON – UN BALLET INTERSTELLAIRE MORTEL

Les affrontements les plus gigantesques se livrent entre vaisseaux capitaux, mais le combat pour la survie se mène chaque jour à une échelle plus modeste. La lutte contre la machine de guerre impériale se livre aussi entre simples chasseurs, canonnières, airspeeders de combat et hovertanks. Ces unités doivent bien souvent compter sur le génie tactique et l'audace de ceux qui sont à leur tête. Les meilleurs Chefs d'escadron parviennent même à accumuler de nombreuses victoires.

Les Chefs d'escadron peuvent ajouter **Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)** à leurs compétences de carrière. Si c'est la première spécialité du PJ, deux de ces compétences bénéficient dès le départ d'un rang gratuit. Les Chefs d'escadron connaissent souvent parfaitement leurs machines et doivent savoir piloter les véhicules qu'ils ont sous leurs ordres.

Les Chefs d'escadron dirigent rarement les opérations en retrait. Le plus souvent, leur vaisseau ou leur véhicule entre le premier sur le terrain, et il est le dernier à en sortir. Donner l'exemple est primordial pour ces individus, qui n'exigeront jamais de quiconque une conduite qu'ils ne sont pas eux-mêmes prêts à tenir. Le Chef d'escadron demande à son équipe une compétence de tous les instants et les entraînements sont permanents. Une fois la mission engagée, toutes les machines et l'ensemble des équipages doivent revenir en un seul morceau. Et le « patron » fera tout ce qui est en son pouvoir pour que ce soit le cas.

Le haut commandement de l'Alliance sait que chaque bataille est cruciale et que la plupart se remportent sur le front, par l'intermédiaire de détachements mécanisés

et de formations de chasseurs sous les ordres de Chefs d'escadron. Le sommet de la hiérarchie est sans cesse à l'affût d'éléments capables de galvaniser les pilotes alors qu'ils traversent les pires enfers et d'en revenir avec tout leurs hommes.

COMMODORE – COMMANDEMENT DE NAVIRE

Chaque vaisseau capital dont dispose l'Alliance est précieux, si bien que tous les Commodores qui s'en sont vu confier un jouissent d'un respect et d'une confiance considérables. Mais tous les Commodores ne sont pas à la tête de vaisseaux si prestigieux. Ceux qui assurent un rôle de soutien, aspect également crucial, ont également démontré leur sens stratégique et leur savoir-faire en matière de gestion des ressources.

Les Commodores ajoutent **Astrologation, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (éducatrice)** et **Informatique** à leurs compétences de carrière. S'il s'agit de la première spécialité du PJ, deux de ces quatre compétences bénéficient d'un rang gratuit lors de leur sélection. Le Commodore sait rester calme dans les situations les plus tendues et guide son entourage sans faiblir, mais il connaît également les rouages de la navigation spatiale et de la gestion des vaisseaux.

Les Commodores s'attardent rarement sur quelque planète que ce soit. Ils ont choisi de passer leur temps parmi les étoiles, les pieds ancrés sur le pont robuste de leur navire. Ils embrassent le défi quotidien de l'optimisation de l'appareil et de son équipage, mais aussi les épreuves stratégiques que leur réservent les missions d'un vaisseau capital. Les plus grands commodes sont à la tête de flottes entières avec lesquelles ils se mesurent à leurs homologues ennemis. Les pièces de ces jeux de stratégie colossaux sont chaque fois exposées aux conséquences les plus désastreuses.

Les Commodores de qualité sont encore plus précieux que les Pilotes pour la marine de l'Alliance. Tous ceux qui manifestent un don pour la fonction sont choyés et voués au commandement naval. La Rébellion doit faire face à la puissance de la Marine impériale alors qu'elle est loin d'en avoir la puissance de feu ; chaque vaisseau capital doit donc être placé sous l'autorité d'un meneur d'exception.

TACTICIEN – SUR LA TERRE FERME

Toutes les victoires acquises dans l'espace, dans les airs et même au sol seraient bien vaines si le vainqueur ne pouvait asséoir sa position. Quelques soldats armés de blasters et de bombes peuvent faire sauter n'importe quel type d'installations, perturber une organisation défensive et créer les conditions de la victoire, à condition d'agir sous les ordres d'un Tacticien audacieux et avisé.

Les compétences de carrière additionnelles du Tacticien sont **Commandement, Distance (armes lourdes), Pugilat** et **Sang-froid**. Deux de ces quatre compétences bénéficient d'un rang gratuit s'il s'agit de la première spécialité du PJ. Les Tacticiens tirent une grande fierté de leur capacité à se battre sans armes quand la situation l'exige, même si beaucoup affectionnent l'armement lourd. Et quand l'adversité est écrasante, ce sont eux qui montrent la voie.

Lorsque tout se passe bien, le Tacticien est souvent celui que le reste de l'équipe accuse d'imposer un rythme de travail trop soutenu, des corvées répétitives et un entraînement monotone. Mais quand les tirs de blaster font rage, que les hurlements de terreur retentissent et que les morts s'accumulent, chacun se tourne vers ce même Tacticien pour sortir l'équipe du pétrin ou la hisser vers la gloire. Le Tacticien est sans cesse en train d'évaluer la situation, d'isoler le meilleur moyen d'accomplir la mission en épargnant au mieux ses troupes. Son équipe sait qu'elle dépend beaucoup de ce talent.

Selon la philosophie de l'Alliance, on ne naît pas Tacticien, on le devient. Le champ de bataille est le théâtre de nombreuses promotions « sur le tas », car les forces terrestres subissent les plus lourdes pertes. Ceux qui manifestent des qualités de meneur ne tardent pas à gravir les échelons. Certains sont sélectionnés et formés spécialement pour assurer des missions plus importantes et périlleuses. L'Alliance a la chance de compter une grande proportion de gens talentueux ; il lui faut simplement trouver les personnes capables d'organiser et de guider ce vivier.

HISTOIRES DE STRATÈGES

Qu'il s'agisse de mener un commando dans une forêt truffée de soldats ennemis ou de guider une énorme flotte au cours d'une bataille désespérée qui va décider du sort de tout un secteur, les Stratèges assument des rôles à haute responsabilité. Qu'est-ce qui peut bien pousser une personne à relever des défis aussi exigeants ? Comment fait-on pour déceler ses propres talents de commandement, avant de choisir de les mettre au service de l'Alliance ?

- **Tradition** : certaines familles sont connues pour engendrer historiquement de grands chefs, notamment des cadres militaires. Certains scientifiques attribueront cela aux gènes, tandis que les sociologues privilégieront l'éducation et le milieu. La combinaison de ces éléments est peut-être une explication, mais une chose est sûre : la plupart des enfants cherchent à plaire à leurs parents. Suivant les pas de ceux qui l'ont précédé, le Stratège saisit son blaster, sa cartouchière, et s'avance pour guider les troupes qui n'attendent qu'un digne héritier pour les guider. Qu'il se batte pour la même cause que ses aieux ou contre elle est une autre question.

- **Conjoncture** : les promotions sur le terrain constituent une tradition qui a vu naître de nombreux Stratèges. Il suffit d'être le survivant le plus expérimenté d'un affrontement contre l'ennemi, que l'on soit simple soldat, pilote ou technicien pour se retrouver nommé à cette fonction. Certains ne se montrent pas à la hauteur, ce qui se traduit souvent par des défaites, voire des catastrophes. D'autres assument parfaitement la destinée qui leur est offerte et se révèlent de superbes atouts pour la Rébellion.

- **Devoir** : pour certains, il n'est pas question d'être sourd à l'appel du devoir. Ce n'est pas parce que l'on ne naît pas meneur que l'on ne doit jamais reconnaître en soi un certain talent pour inspirer autrui à se surpasser dans l'adversité. Quand un tel Stratège assume ses responsabilités, c'est uniquement parce qu'il estime sincèrement qu'il n'a pas d'autre choix. Il accusera sans doute très durement le coup chaque fois que l'un de ses hommes périra, mais il sait qu'il supporterait encore moins que des individus meurent à cause de son inaction.

ARKHAN – STRATÈGE DANS LA RÉBELLION

Lorsque le Chancelier Suprême Palpatine est devenu l'Empereur Palpatine au terme de la Guerre des Clones, certains savaient déjà qu'un nouveau conflit se profilait à l'horizon. Arkhan Brem'tu, alors jeune lieutenant dans les Forces de Défense de Bothawui, était de ceux-là. Partisan du Chancelier dans un premier temps, Arkhan s'était engagé dans son corps armé au début de la Guerre des Clones et avait participé à un certain nombre d'opérations de pacification et de contre-espionnage sur Bothawui. Il avait été témoin des tactiques de plus en plus brutales employées par les forces de la République dans ce conflit, ce qui ne fit que nourrir son inquiétude. Quand l'Ordre 66 fut prononcé et les Jedi exterminés, Arkhan perdit des amis rencontrés pendant le conflit et ne put ignorer l'imminence d'une nouvelle guerre.

Arkhan commença aussitôt à chercher des personnes partageant ses craintes, sur Bothawui et ailleurs. Au fil des vingt années qui suivirent, il contribua directement à la création d'une douzaine de cellules de la Rébellion et joua un rôle secondaire (mais très précieux) dans la fondation de l'Alliance pour la Restauration de la République.

Arkhan a connu une existence dangereuse. Bien que globalement bienveillantes envers la Rébellion, les autorités politiques de Bothawui ont mis un point d'honneur à observer une neutralité de façade dans la guerre civile. Jamais elles n'auraient soutenu ou défendu Arkhan si les agents de l'Empire, toujours omniprésents, l'avaient démasqué. On peut même imaginer qu'elles l'auraient dans ce cas éliminé elles-mêmes, avant même qu'il ne soit compromis, pour éviter tout scandale. Pour se soustraire à ses ennemis et pouvoir entrer en contact avec de nouvelles recrues pour la Rébellion, Arkhan dut se forger un caractère méfiant et inflexible.

La Rébellion a récemment pu sortir de l'ombre, si bien qu'Arkhan n'est plus tenu d'agir seul et dans le secret. Finis les mensonges et l'incertitude. Il est désormais assigné aux Opérations Spéciales de l'Alliance, une organisation qu'il a contribué à créer et pour laquelle il mène des missions sur le terrain, à la tête d'équipes qui vont enfin rendre la monnaie de sa pièce à ce soi-disant Empire.

Stratège : arborescence de Chef d'escadron

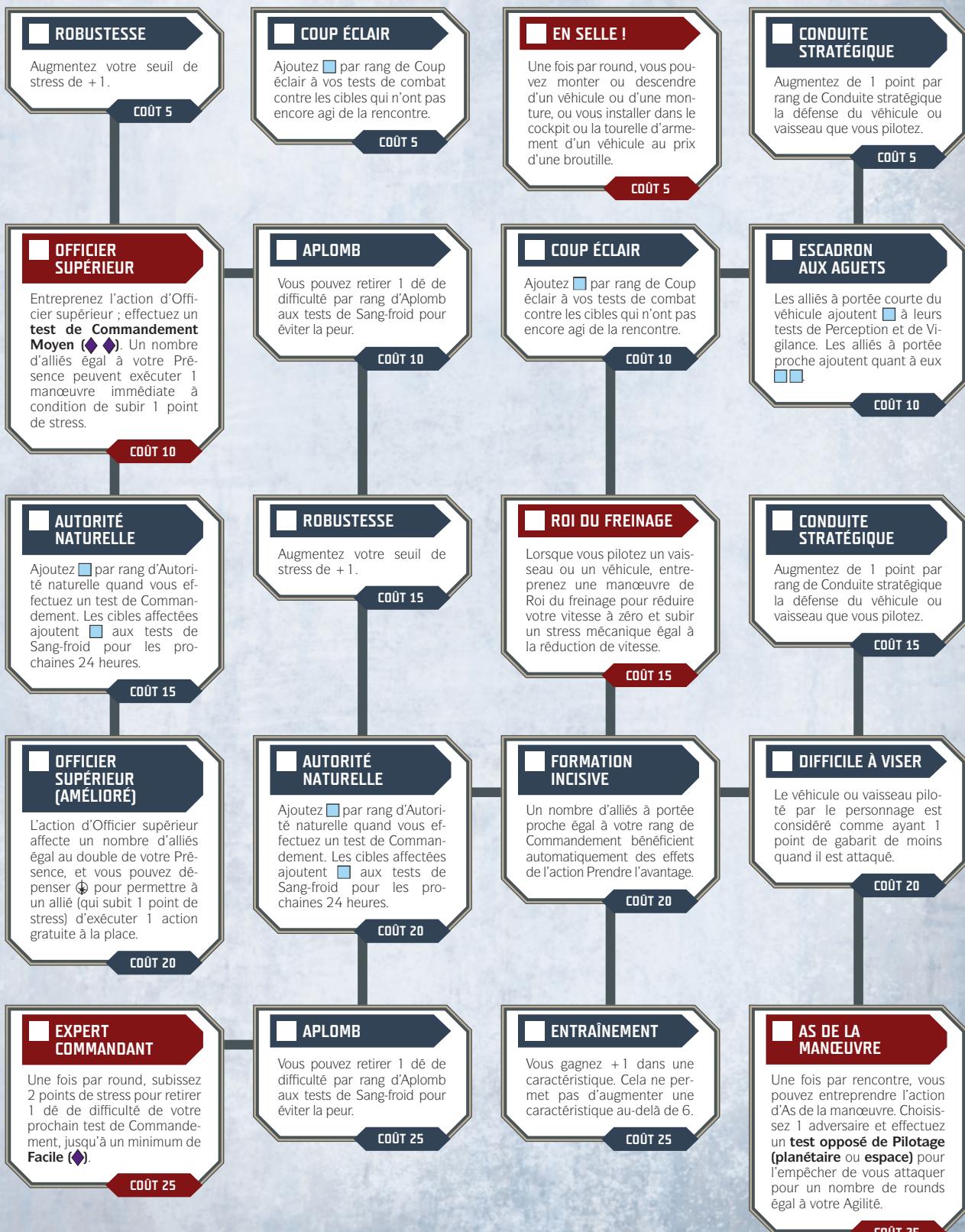
Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères),

Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Chef d'escadron : Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

 ACTIF

 PASSIF



Stratège : arborescence de Commodore

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (guerre), Distance (armes légères), Perception,

Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Commodore : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (éducation),

Informatique

 ACTIF

 PASSIF



Stratège : arborescence de Tacticien

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères),

Perception, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Tacticien : Commandement, Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid

 ACTIF

 PASSIF

