

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

On peut facilement choisir sa spécialité initiale en répondant à deux questions :

COMMENT LE PERSONNAGE A-T-IL COMMENCÉ CE MÉTIER ?

La réponse à cette question devrait venir assez naturellement une fois la carrière du personnage choisie. Ayant déjà songé à l'histoire de son personnage, le joueur devrait maintenant préciser les parties de son passé qui l'ont poussé vers sa profession.

Que faisait-il avant le début de la campagne ? Comment en est-il arrivé là où il en est aujourd'hui ? Pour qui travaillait-il et en quoi consistait son emploi ? Quels sont ses talents naturels ? A-t-il une réputation et, le cas échéant, sur quoi est-elle fondée ? En grandissant, a-t-il eu une éducation ou des centres d'intérêt particuliers ? Quelqu'un a-t-il pris le temps de lui enseigner certaines compétences ?

Le joueur qui prend le temps de songer à son choix de carrière avant la campagne trouvera sans doute sa spécialité initiale plus facilement.

EXEMPLE : CHOIX DE SPÉCIALITÉ GRÂCE À L'HISTORIQUE

Alicia décide de jouer une Exploratrice pleine de jugeote. Sa première réaction est de choisir la spécialité Éclaireur, mais son MJ l'invite à réfléchir à la façon dont son personnage en est arrivé là au début de la campagne.

Alicia fait travailler son imagination et une histoire commence à prendre forme... Elle a grandi à Coruscant, entourée de durabéton et de transparacier, mais elle a eu soif de nature et d'espace. Elle a fait tout ce qu'elle pouvait pour quitter la planète à destination de l'espace. En observant son arborescence de talents, elle s'aperçoit que Bourlingueur colle bien, car il lui offre la combinaison de débrouillardise propre au natif de Coruscant, un bon niveau de robustesse et de résistance, et les talents de pilote qu'elle souhaite vraiment exploiter.

QUEL GENRE DE TRAVAIL LE PERSONNAGE EXERCÉ-T-IL HABITUELLEMENT ?

L'autre approche consiste à réfléchir à l'activité professionnelle du personnage. Quand il se lève le matin (ou à l'heure imposée par son mode de vie), que fait-il pendant la journée ? Comment est-il payé, et par qui ? S'il n'a pas de revenus en ce moment, que doit-il faire pour trouver du travail ?

Han Solo et Lando Calrissian sont des contrebandiers, mais ils ont visiblement emprunté deux voies distinctes lorsqu'ils se retrouvent dans *L'Empire contre-attaque*.

EXEMPLE : CHOIX DE SPÉCIALITÉ GRÂCE AU TRAVAIL

Stéphane et Pierrick veulent jouer des Techniciens, mais sont bien décidés à créer des personnages différents. Le MJ les encourage à songer à la raison pour laquelle on pourrait faire appel à leurs services pour décider qui fera quoi. Pierrick aime l'idée de bricoler et de personnaliser les choses, d'améliorer leur conception. Stéphane, de son côté, se rend compte qu'il souhaite jouer le type vers qui les gens se tournent quand ils veulent que des crédits ou des informations passent discrètement de main en main. Grâce à cette conversation, les deux joueurs prennent plus facilement leur décision : Pierrick va jouer un Tech hors-la-loi, et Stéphane créera son personnage en vue de jouer un Slicer.

LE CHASSEUR DE PRIMES

MEKANIK 7 V 0717V

Les huit compétences de carrière du Chasseur de primes sont **Athlétisme**, **Distance (armes lourdes)**, **Perception**, **Pilotage (espace)**, **Pilotage (planétaire)**, **Pugilat**, **Système D** 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 CHASSEUR DE PRIMES

Comme son nom l'indique, ce type d'individu cherche à ramasser des primes en échange de son travail.

Les Chasseurs de primes sont généralement craints, détestés et méprisés, et pourtant demandés partout dans la galaxie. Ce sont des pisteurs redoutables, des combattants brutaux et d'excellents enquêteurs. Ils préfèrent généralement les magouilles, la discrétion et les pièges aux assauts frontaux, mais les plus respectés font le nécessaire pour capturer leurs proies et récupérer leur dû.



Les Chasseurs de primes entrent habituellement dans trois grandes catégories : les chasseurs de primes impériaux, les chasseurs de primes de guilde et les indépendants. Les premiers sont généralement sous contrat permanent avec le BSI (ou quelque autre institution représentant le droit impérial) et n'acceptent jamais de missions des corporations, gouvernements locaux ou des particuliers. Il s'agit de membres de confiance de la vaste communauté de l'Empire chargée de faire appliquer la loi, généralement d'anciens personnels militaires qui préfèrent travailler dans un cadre moins strict (mais pas forcément moins dangereux).

Les chasseurs de primes liés à une guilde bénéficient de nombreux avantages de taille : le gîte et le couvert partout où la guilde est présente, un entraînement exceptionnel et un accès à du matériel de qualité adapté à leur travail, ainsi qu'un flot incessant de missions que leur confient les agents de la guilde. Le mauvais côté des choses, c'est qu'ils n'ont pas leur mot à dire sur les tâches qu'on leur remet, et qu'un refus se traduit par l'annulation immédiate de leur contrat.

Ce sont les indépendants qui jouissent de la plus grande liberté, mais qui doivent aussi affronter les plus grands dangers et relever les défis les plus conséquents. Bien qu'ils acceptent souvent les contrats impériaux, qui sont généralement plus nombreux et lucratifs à la fois, ils aiment savoir qu'ils ne font pas partie de l'Empire. Ne pas être lié à une guilde sert aussi leurs sensibilités : ils peuvent choisir leurs contrats et ne peuvent en vouloir qu'à eux-mêmes quand ils échouent.

Les PJ seront presque assurément des chasseurs de guilde ou des indépendants. Mais quel que soit son type, le personnage aura besoin d'un certificat de maintien de la paix impérial (CMPI). Il s'agit de la licence que tous les chasseurs de primes sont censés demander à l'Empire pour exercer leur profession. Sans ce document, le chasseur de primes n'est rien de plus qu'un kidnappeur, voire un assassin. Tout personnage qui choisir cette carrière a automatiquement un CMPI, sauf si le joueur s'y oppose. Ce genre de décision pourrait évidemment paraître curieux, mais cela peut ajouter un élément très intéressant à l'histoire du personnage concerné.

SPÉCIALITÉS DE CHASSEUR DE PRIMES

Les spécialités sont abordées en détail plus bas. La section qui suit fait simplement le lien entre chacune d'entre elles et la carrière de Chasseur de primes.

ASSASSIN – OUTIL POLITIQUE

Si la plupart des chasseurs de primes cherchent à capturer leurs proies, les Assassins sont généralement chargés de mettre un terme à l'existence de leurs cibles. La sélection de compétences additionnelles de cette spécialité va droit au but : **Corps à corps, Discréption, Distance (armes lourdes)** et **Magouilles**. Ces quatre compétences s'ajoutent aux compétences de carrière du personnage. S'il s'agit de sa spécialité de départ, il peut

choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les Assassins privilègient la discréption, éliminant leur cible (de près ou de loin) avant de disparaître aussi furtivement qu'ils sont venus. Leurs talents correspondent tout à fait à ce genre de travail.

Malgré leurs méthodes différentes, les Assassins adhèrent habituellement aux mêmes pratiques et à la même éthique que les autres Chasseurs de primes. Ils prennent leur travail au sérieux, évitent les bains de sang inutiles et honorent leurs contrats à la lettre. Certains voient leurs méthodes avec respect, en leur accordant même un caractère mystique. D'autres voient en eux des tueurs de sang-froid, point barre.

EXPERT EN GADGETS – AMATEUR DE TECHNOLOGIE

Quand on songe aux risques énormes que prennent les Chasseurs de primes (leurs proies ont souvent des amis ou employeurs qui se démènent pour les protéger), il n'est pas surprenant de constater que beaucoup s'équipent de gadgets et d'armes de haute technologie. L'Expert en gadgets a le chic pour remplacer une unité complète, du moins pendant quelques secondes. Utilisant les tout derniers bijoux technologiques et son équipement personnalisé, le Chasseur de primes doté de cette spécialité peut s'avérer difficile à arrêter.

Les Experts en gadgets ajoutent **Coercition, Distance (armes légères), Mécanique** et **Pugilat** à leur répertoire de compétence de carrière, ce qui fait d'eux des experts du combat à distance, de bons techniciens et des maîtres de la surveillance. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les talents de l'Expert en gadgets s'attachent à l'utilisation de matériel, à neutraliser ses cibles et à s'adapter aux pires situations.

EXPERT EN SURVIE – LE MAÎTRE DE LA NATURE

Loin de la civilisation, dans les régions les plus reculées de la galaxie, il y a des endroits que peu d'espèces douées de conscience ont déjà foulés, et des terres vierges de toute occupation. Ce sont des cachettes idéales pour ceux qui fuient la justice ou la vengeance d'un ennemi, des endroits où les Chasseurs de primes spécialisés en survie n'ont aucun mal à prospérer.

Fidèle aux pratiques anciennes des chasseurs en milieu sauvage, l'Expert en survie gagne **Connaissance (Xénologie), Perception, Résistance** et **Survie** en tant que compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Grâce à son éventail de talents, il assure la survie de son groupe de compagnons et sait où et quoi regarder quand il est sur la piste d'une proie. Il est également doué pour chasser toutes sortes de cibles.

Tous les événements qui agitent la galaxie ne se déroulent pas en ville ou dans l'espace. En fait, la plupart des endroits habitables de la galaxie sont ruraux ou sauvages. Une spécialité d'Expert en survie offre au personnage les connaissances et l'entraînement nécessaires pour se frayer un chemin dans ce genre d'environnement, et aide grandement les citadins avec lesquels il se déplace probablement.

Bien qu'ils puissent vivre de la nature, les Experts en survie aiment les crédits et tout ce qu'ils peuvent s'acheter avec, comme tout le monde. Ils cherchent souvent à offrir leurs services aux clients qui ont besoin de leur expertise pour dénicher (ou chasser) quelque chose au-delà du durabéton et des troquets.

HISTOIRES DE CHASSEURS DE PRIMES

La carrière de chasseur de primes n'attire pas les individus ordinaires et raisonnables. Chacun a ses raisons pour se tourner vers une telle carrière, des raisons qui peuvent énormément enrichir l'histoire de l'intéressé. Voici quelques idées :

- **Vengeance** : de nombreux chasseurs de primes se lancent dans ce genre de métier pour se venger de quelqu'un (ou d'une organisation) qui a échappé à la justice. Leurs motivations initiales sont très personnelles, et généralement dues à la perte d'un objet ou d'un être cher. Une fois justice rendue, les individus qui ont développé ces compétences et talents réalisent qu'ils ont trouvé leur voie.
- **Disgrâce** : un échec désastreux ou une terrible tragédie a poussé le personnage vers cette carrière pour s'éloigner de son ancienne vie. En traquant les criminels dans toute la galaxie, il se construit une vie totalement différente et se taille une réputation, tout cela dans l'espoir de laisser son passé derrière lui. Mais peut-être n'aura-t-il pas cette chance.
- **Honneur** : certains ont le sentiment que la justice qu'ils servent est foulée aux pieds par les gens pour lesquels ils travaillent. D'autres sont témoins de la corruption et de la tyrannie qui broient tout autour d'eux, et estiment que cela suffit. Ce genre de chasseur de primes peut avoir fait partie des forces de l'ordre, et avoir finalement compris qu'il n'en pouvait plus. Il est bien décidé à défendre la justice et la loi à sa façon, peut-être même contre ceux qu'il servait.

• **Agression** : dans la galaxie, certains éprouvent tout simplement le besoin de molester leur prochain, ou de se livrer à des activités dangereuses. Marcher dans le rang et obéir aux ordres ne leur convient pas, mais tabasser leur proie avant de la livrer pour toucher leur prime, voilà qui les satisfait. Ce genre de chasseur a peut-être quitté l'armée, à moins qu'il ne se soit rabattu sur cette carrière après avoir fui les troupes (ou pire).

• **Héritage** : peut-être que son père, et le père de son père, ont été chasseurs de primes, et que le personnage a choisi de respecter la tradition familiale. Il pourrait être issu d'une culture qui vénère tous ceux qui traquent les délinquants, à moins qu'un ami cher n'ait voulu lui transmettre ses compétences. Quoi qu'il en soit, ce genre de chasseur de primes voit les traditions de cette profession avec le plus grand respect.

LE CREDO DU CHASSEUR DE PRIMES

Bien que les chasseurs de primes soient souvent considérés comme des racailles sans foi ni loi, cette assertion est rarement fondée. La plupart suivent simplement un ensemble de règles très différentes de celles du civil moyen. C'est ce qu'on appelle le Credo des chasseurs de primes. En voici les principes résumés :

- **Les primes ne visent pas des gens, seulement des acquisitions** : ceux dont la tête est mise à prix ne sont plus des personnes, mais des « acquisitions ».
- **Capturer à dessein, tuer par nécessité** : un chasseur de primes doit au moins essayer de ramener sa cible vivante.
- **Les chasseurs ne s'entretuent pas** : cette règle, et la suivante, peuvent être « interprétées de façon créative », et il est parfois difficile de prouver la cause de la mort.
- **Un chasseur ne se mêlera pas des affaires d'un autre** : en règle générale, les chasseurs de primes ne se mêlent pas des affaires de leurs pairs.
- **À la chasse, on capture ou on tue, jamais les deux** : une fois l'acquisition capturée vivante, le chasseur de primes a l'obligation de la garder dans cet état jusqu'à la récupération de son dû.
- **Un chasseur ne refusera pas d'aider ses pairs** : les chasseurs de primes prennent soin les uns des autres, mais il n'y a pas de mal à négocier un petit quelque chose...

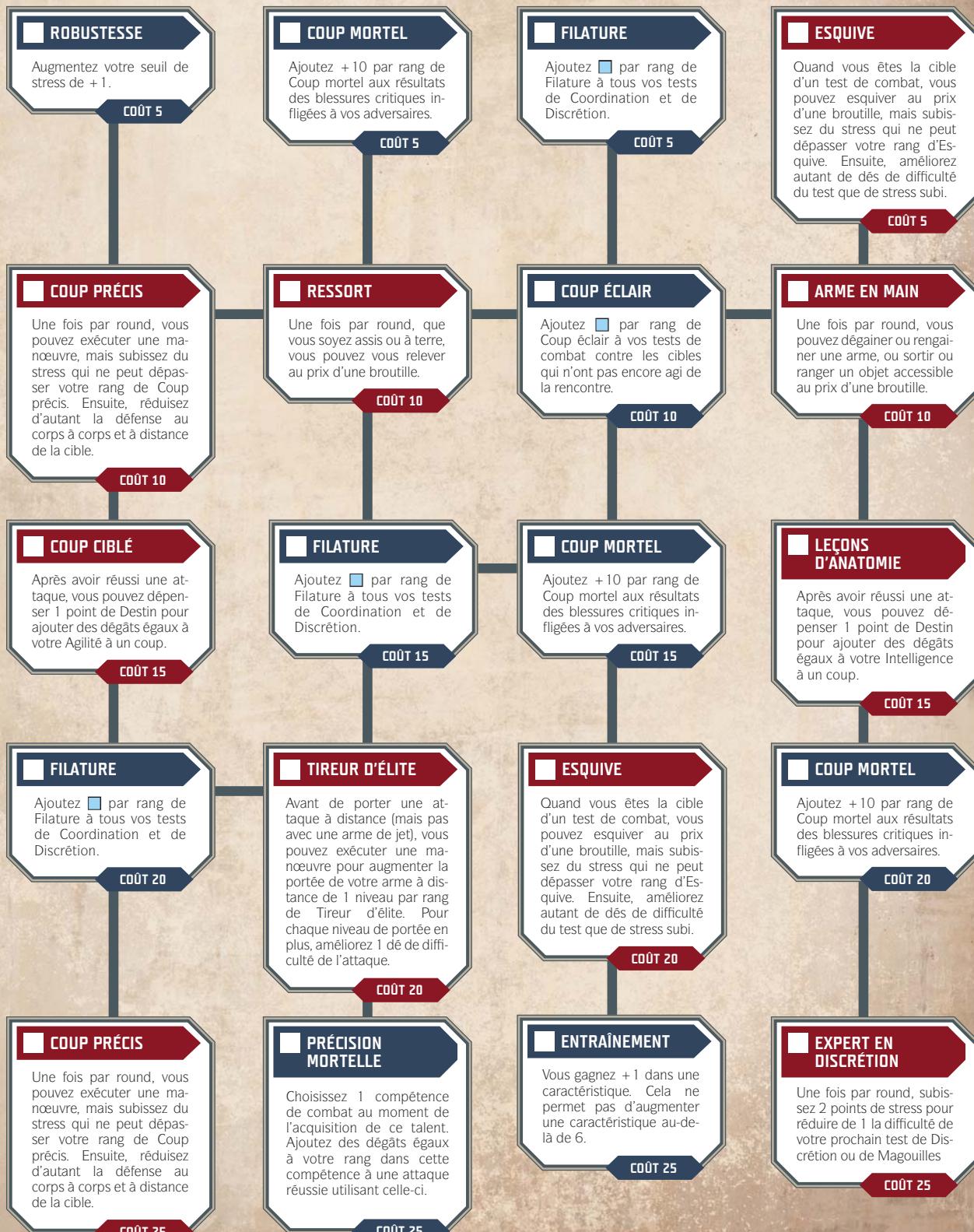
Chasseur de primes : arborescence d'Assassin

Compétences de carrière : Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Pugilat, Système D, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Assassin : Corps à corps, Discréption, Distance (armes lourdes), Magouilles

 ACTIF

 PASSIF



Chasseur de primes : arborescence d'Expert en gadgets

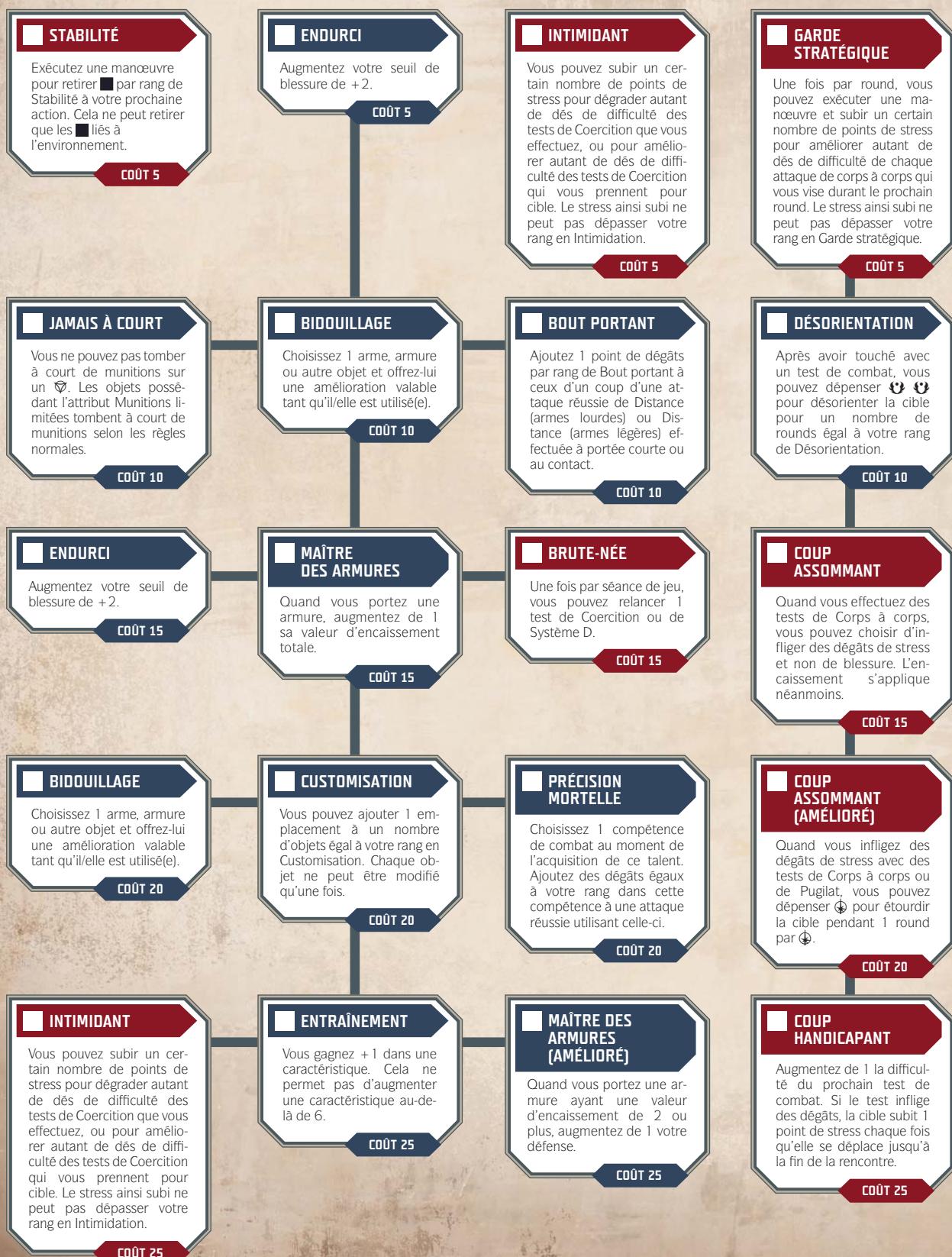
Compétences de carrière : Athlétisme, Pugilat, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Distance (armes lourdes),

Système D, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Expert en gadgets : Pugilat, Coercition, Mécanique, Distance (armes légères)

■ ACTIF

■ PASSIF

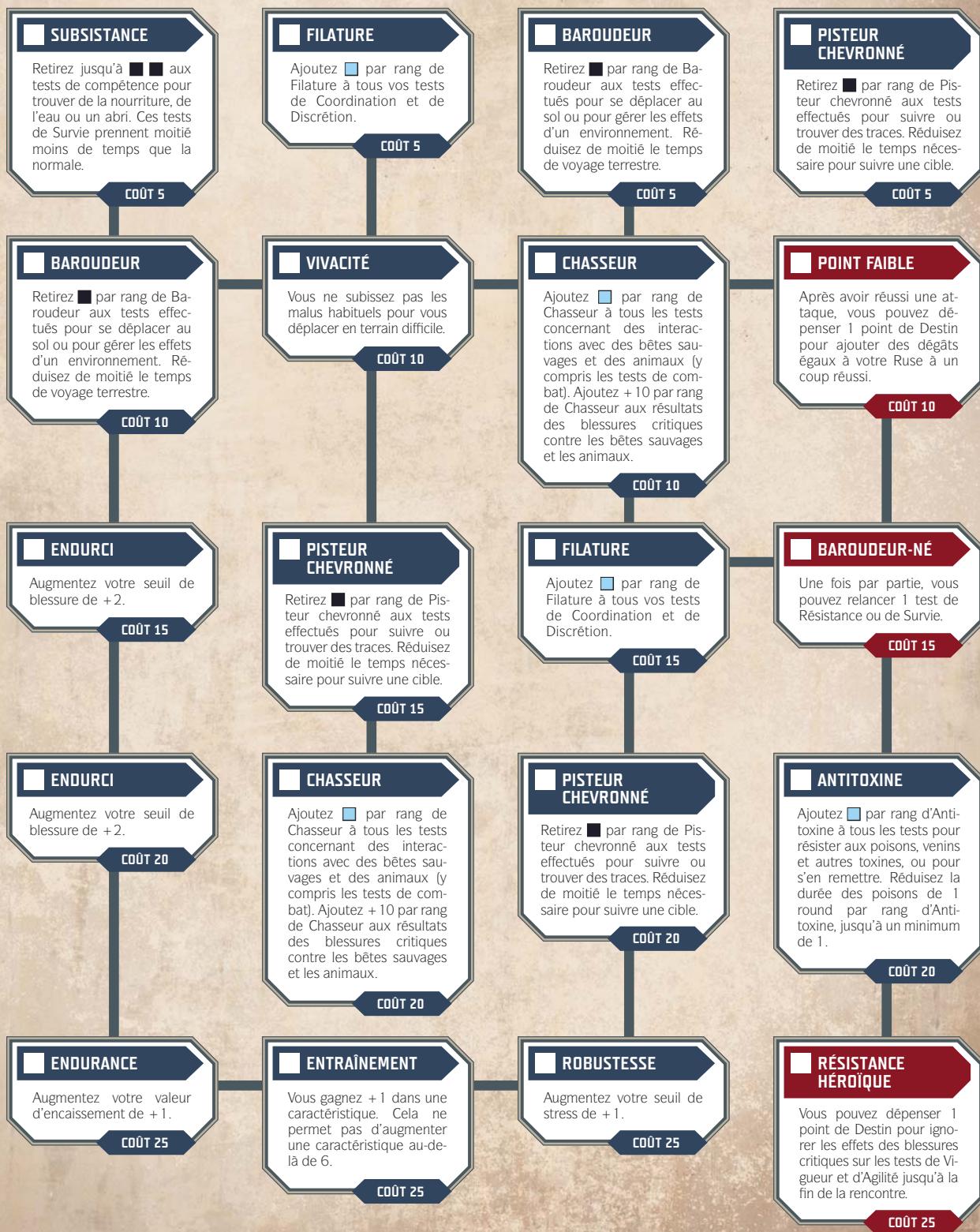


Chasseur de primes : arborescence d'Expert en survie

Compétences de carrière : Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Pugilat, Système D, Vigilance
Compétences de carrière bonus d'Expert en survie : Connaissance (Xénologie), Perception, Résistance et Survie

 ACTIF

 PASSIF



LE COLON

JM ハノバ

Les huit compétences de carrière du Colon sont **Charme**, **Commandement**, **Connaissance (Culture)**, **Connaissance (Éducation)**, **Connaissance (Mondes du Noyau)**, **Négociation**, **Système D**, et **Tromperie**. 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 COLON

D'une certaine façon, les colons sont les individus les plus décalés de la Bordure extérieure. Ils viennent majoritairement des Mondes du Noyau, où ils ont reçu une bonne éducation et faisaient partie de l'élite culturelle et professionnelle. Le colon n'a généralement pas l'entraînement nécessaire pour survivre dans les zones de conflit particulièrement agitées, et il n'est pas connu pour ses prouesses physiques.

Néanmoins, il a une bonne vue d'ensemble, et dispose généralement des connaissances nécessaires pour comprendre les problèmes et des capacités pour les résoudre. Il est probablement venu dans la Bordure extérieure en quête d'occasions à saisir, ou dans l'espoir d'y trouver une vie meilleure. S'il n'y parvient pas, il usera de tout son savoir pour se la créer, et s'appuiera sur ses compétences sociales considérables pour rallier à sa cause des gens aux dispositions semblables.

Bien évidemment, tous les colons ne sont pas nécessairement altruistes. Si le savoir, c'est le pouvoir, et que le pouvoir corrompt, alors le colon est armé pour se servir de ce qu'il sait et l'exploiter à des fins d'enrichissement personnel. Avec une bonne dose de charisme et de débrouillardise, il peut réunir une bonne équipe de spécialistes pour surveiller ses arrières et mettre ses ennemis sous contrôle pendant qu'il consolide sa base de pouvoir. De très nombreux mondes de la Bordure extérieure sont devenus les fiefs personnels de colons aux idées audacieuses et entourés de partisans fidèles.



Bien sûr, certains colons échouent et entrent en conflit avec la loi ou leurs pairs. Ils sont alors obligés de renoncer à leur vie de luxe et de survivre là où ils le peuvent. Certains de ces individus peuvent s'associer avec des gens de moins bonne réputation, parfois des criminels. Heureusement, les compétences de ces malheureux sont parfois très demandées.

Les colons ingénieurs – ceux qui ont des chances de survivre à leurs premiers mois dans la Bordure extérieure – arrivent à négocier leur savoir et leurs talents sous forme d'argent et de contacts. Un colon prodiguant de bons conseils, des soins ou des connaissances intéressantes peut vite attirer l'attention d'un seigneur de guerre ou d'un chef de gang, ce qui lui permettra d'obtenir ce dont il a le plus besoin : la sécurité. S'il est plus ou moins à l'abri, le colon sage commencera à accumuler des liens et des données, pour se bâtir un réseau qu'il pourra un jour exploiter à ses fins, quelles qu'elles soient.

Les colons sont de parfaits chefs, négociateurs, orateurs et stratégies. Un colon peut prendre en main un petit groupe de gens compétents et en faire une force digne de ce nom. Un bon colon peut sortir un groupe de l'anonymat et lui permettre de réaliser de véritables exploits.

SPÉCIALITÉS DE COLON

Les aperçus des spécialités que vous découvrirez ci-dessous vous permettront de mieux envisager leur fonctionnement dans le contexte du jeu et de décider laquelle conviendra le mieux aux choix de départ d'un joueur.

MÉDECIN – LE POUVOIR DE GUÉRISON

De tous les colons qui se rendent dans la Bordure extérieure, les médecins sont sans doute ceux qui trouveront le plus facilement un emploi. Où qu'ils aillent, ils sont très demandés. Malheureusement, on leur demande souvent de soigner les plaies des pires crapules qui soient.

Le Médecin ajoute **Calmé**, **Connaissance (Education)**, **Médecine** et **Résistance** à ses compétences de carrière. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Grâce à ces compétences, le Médecin soigne les plaies et les maladies, mais il offre aussi ses connaissances et ne flanche pas face à l'adversité.

La plupart des médecins louent leurs services pour voyager dans toute la galaxie, ce que ne leur a sans doute pas permis leur école. Leurs motivations sont aussi variées que celles des autres individus, mais ils prodiguent leurs soins là où on a besoin d'eux. Si beaucoup se contentent de s'installer auprès du seigneur, de la corpo ou du patron qui les emploie, d'autres trouvent le moyen de parcourir la galaxie, pour aider ceux qui sont dans la nécessité et pour découvrir d'autres facettes de la vie.

Un PJ Médecin a des chances d'être considéré comme un « toubib de combat ». Cela n'a rien de péjoratif, d'aut-

tant que ce rôle le rendra très populaire. Par ailleurs, le médecin peut mettre ses vastes connaissances à disposition, surtout s'il n'y a pas d'Érudit dans le groupe.

DIPLOMATE – LE POUVOIR DE COMMANDEMENT

S'il y a bien une chose que le diplomate fait mieux que tout le monde dans la galaxie, c'est parler. Il peut parler de n'importe quoi à n'importe qui, selon les circonstances. Ce que d'autres accomplissent par la force et la peur, un bon diplomate le fait grâce à quelques mots bien sentis et un plan réfléchi.

Les Diplomates gagnent les compétences de carrière **Charme**, **Coercition**, **Connaissance (Mondes du Noyau)** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Un diplomate peut se mêler d'une discussion, d'un discours ou d'un débat de bien des façons. Grâce à ses talents, il peut galvaniser ceux qui l'entourent, ou tout simplement trouver les mots justes pour toucher un adversaire, ébranler sa confiance et le rendre vulnérable.

Les diplomates ne se rendent généralement pas pour rien dans la Bordure extérieure ; l'ambition est une seconde nature pour eux. Ils ne savent pas forcément ce qu'ils veulent, mais quand une occasion se présente, ils mettent tout en œuvre pour la saisir. Il leur arrive de travailler brièvement pour un tiers, mais les rôles de subordonné ne leur conviennent pas très longtemps. Le commandement leur sied davantage.

Dans un groupe, le diplomate joue le rôle de porte-parole ou de représentant. Plus que tout autre, il est taillé pour établir les contacts initiaux et c'est le meilleur en négociation, dans les rassemblements mondains ou dans les interrogatoires. Il lui arrive même de galvaniser les troupes en combat et en situation de crise, même si une salle du trône, la salle de réunion d'une corpo ou un casino constituent de meilleurs champs de bataille à ses yeux.

ÉRUDIT – LE POUVOIR DE LA CONNAISSANCE

De prime abord, le concept du savant qui part à l'aventure dans la Bordure extérieure en compagnie d'une bande de bons à rien peut paraître un peu saugrenu, sinon ridicule. Néanmoins, avec tous les dangers et merveilles qu'ont à offrir « un millier de milliers de mondes », avoir sous la main quelqu'un dont les compétences ne se limitent pas à savoir recharger un blaster lourd peut s'avérer particulièrement utile dans toutes sortes de circonstances. C'est d'autant plus vrai lorsque le groupe est confronté à quelque chose qu'il ne connaît pas, ou a besoin de trouver un objet que les moyens habituels ne permettent pas de localiser.

Connaissance (Bordure extérieure), **Connaissance (Pègre)**, **Connaissance (Xénologie)** et **Perception** sont les compétences de carrière bonus de l'Érudit. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur

LA COLONIE

La Bordure extérieure est parsemée de colonies de toutes tailles, et chacune a ses spécificités. Certaines sont de modestes communautés agricoles qui entretiennent peu de contacts avec le reste de la galaxie. D'autres prennent la forme d'installations minières exploitées par des sociétés ou des criminels. N'importe quelle colonie peut être le berceau d'un PJ ou le théâtre de nombreuses aventures.

Voici quelques idées d'endroits dont peut être originaire un PJ colon :

- Une petite communauté agricole qui produit des cultures vitales.
- Une caravane nomade de speeders et de véhicules terrestres élevant des créatures extraterrestres gigantesques sur une planète reculée.
- Un groupe de dissidents politiques ou religieux qui se cache de l'Empire.

peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Ces compétences soulignent son rôle de puits de science et l'intérêt qu'il porte à son environnement.

Même dans la Bordure extérieure, certains respectent profondément la connaissance et le savoir. Les barons du crime eux-mêmes s'entourent de « cerveaux » quand ils veulent développer leurs opérations ou sauter sur une nouvelle occasion. D'autres érudits, cependant, souhaitent découvrir la galaxie, examiner par eux-mêmes les sujets de leurs études et fouiller des sites anciens dans l'espoir d'y retrouver des connaissances oubliées.

Le savant du groupe est certainement un chercheur. Il a besoin d'alliés capables de réaliser des prouesses physiques et de le défendre au cas où les choses tournent mal. Il est possible qu'il ait signé pour une existence sans lien direct avec ses recherches, mais le groupe se rendra probablement où il veut aller lui aussi, ce qui lui siéderait à merveille.

HISTOIRES DE COLONS

Qu'est-ce qui peut bien pousser un colon à renoncer au confort et à la sécurité des Mondes du Noyau et à prendre autant de risques dans la Bordure extérieure ? Que peut-il bien chercher ? Ses ambitions sont-elles nobles ou purement égoïstes ? Voici quelques possibilités :

- **Connaissance** : malgré les croyances, les banques de données colossales de l'Empire ne renferment pas tout le savoir connu. En fait, des sujets entiers sont perpétuellement corrompus et révisés, sans

compter les pans de l'histoire et les éléments de culture qui sont systématiquement retirés. Le colon peut explorer la Bordure extérieure dans l'espoir de trouver des renseignements importants sur un sujet perdu lors de ce genre de purge, à moins qu'il ne souhaite simplement remonter la trace d'une légende ou d'un mythe. Une carrière académique peut parfaitement être fondée sur les connaissances que l'on peut découvrir sur une planète reculée.

- **Pouvoir** : si un individu se prend pour un chef-né, mais que l'Empereur ne s'intéresse pas à lui et qu'il n'a pas accès aux coulisses du pouvoir, la frustration risque de le pousser à prendre des mesures désespérées. Dans la Bordure extérieure, les occasions ne manquent pas pour ceux qui ont une bonne dose de détermination et de charisme. Avant que l'Empire ne s'installe de force sur une planète particulière, un colon ambitieux pourrait y asseoir son trône. Quelqu'un devra négocier avec les agents impériaux à leur arrivée, et ce pourrait bien être lui.
- **Noblesse** : dans ces temps de trouble et de guerre, des milliards de personnes souffrent et ni l'Empire ni ceux qui cherchent à l'abattre n'ont d'aide à offrir. Pour quelqu'un qui a les connaissances et les moyens d'aider, l'appel peut s'avérer trop fort pour être ignoré. En s'aventurant dans la Bordure extérieure, le colon peut chercher toutes sortes de moyens d'offrir ses dons de manière à améliorer le quotidien d'au moins une poignée de personnes. Bien évidemment, la réalité de la survie peut le pousser à prendre des décisions pragmatiques, mais il est foncièrement honnête et fera son maximum.
- **Compréhension** : en restant assise dans un foyer parfait, stérile et luxueux, entourée de serviteurs, sans rien vouloir de plus, une personne pourrait trouver que la vie manque de piquant. La machine impériale assoit inexorablement sa domination sur la galaxie. Faut-il en rester là ? N'y a-t-il plus rien à découvrir, plus rien qui vaille la peine de se décarcasser ? Peut-être la voie du colon n'est-elle rien de plus qu'une décision qui consiste à renoncer au confort et à la complaisance pour relever les défis qu'offre encore la galaxie, dans l'espoir de mieux comprendre la vie et la place de chacun.
- **Révolution** : la destruction de l'Étoile noire a allumé une lueur d'espoir dans la galaxie. Certains se rendent compte que la confiance du Nouvel Ordre a été sérieusement ébranlée. Bien que les probabilités de changement dans les Mondes du Noyau soient quasi nulles, la Bordure extérieure offre une chance de raviver les braises, de galvaniser la population et d'obtenir des ressources. Le colon doit savoir se montrer patient et agir avec prudence, cultiver ses contacts, alliés et ressources à long terme, mais dans la Bordure, il peut très bien se démenier pour libérer la galaxie du joug de l'Empire.

Colon : arborescence de Médecin

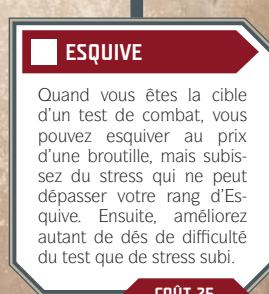
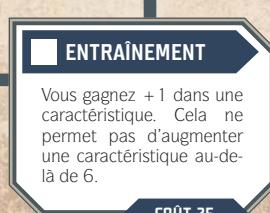
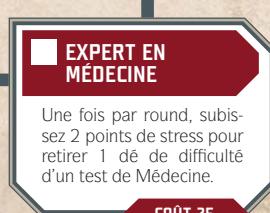
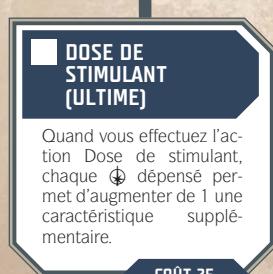
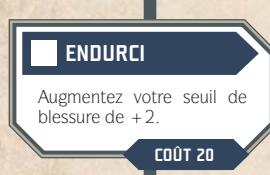
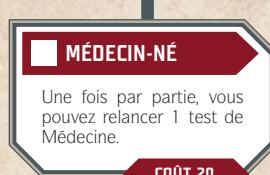
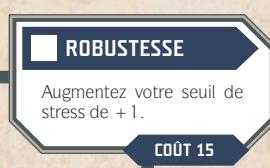
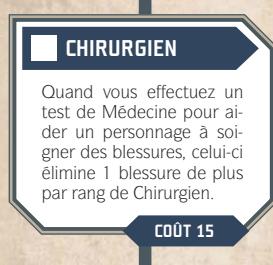
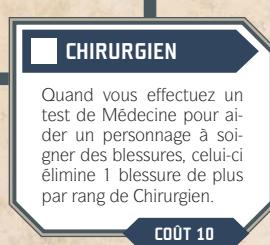
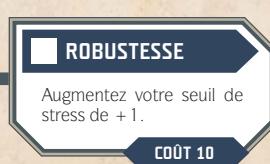
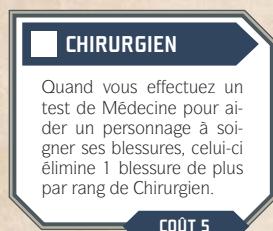
Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation),

Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Médecin : Calme, Connaissance (Éducation), Médecine, Résistance

ACTIF

PASSIF

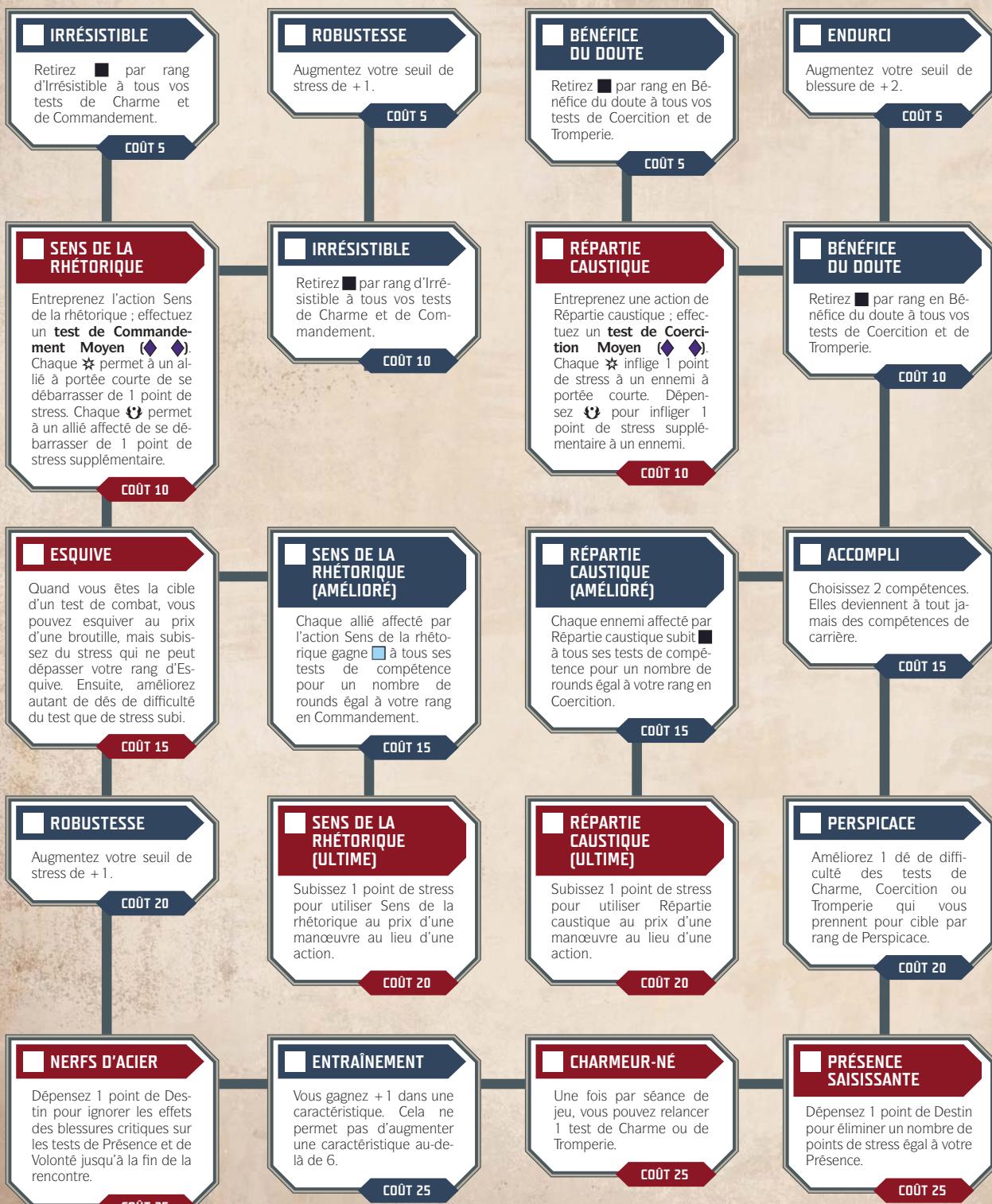


Colon : arborescence de Diplomate

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie
Compétences de carrière bonus de Diplomate : Charme, Coercition, Connaissance (Mondes du Noyau), Tromperie

 ACTIF

 PASSIF



Colon : arborescence d'Érudit

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation),

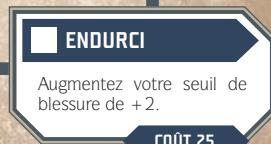
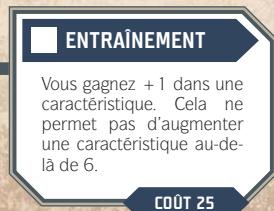
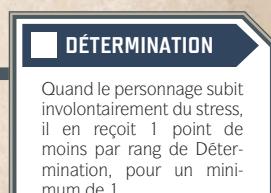
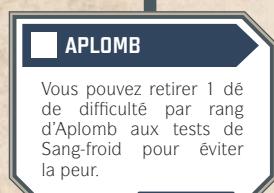
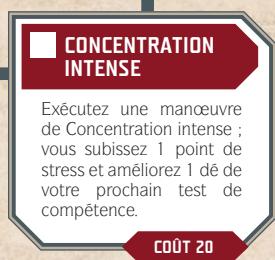
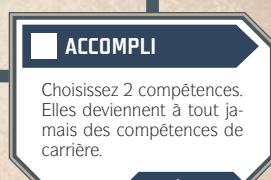
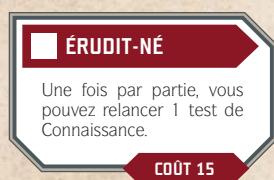
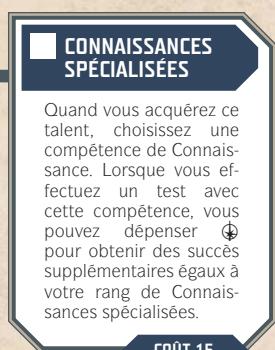
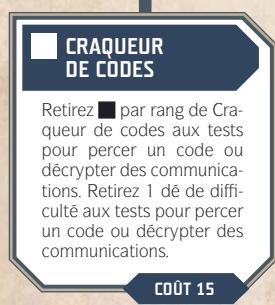
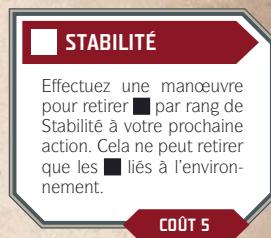
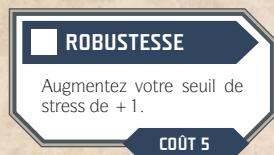
Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Savant : Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Pègre), Connaissance (Xénologie), Perception

ACTIF

PASSIF

STABILITÉ



L'EXPLORATEUR

J'VIΔCJNØ7K↓V107

Les huit compétences de carrière de l'Explorateur sont **Astrogation**, **Calme**, **Connaissance (Bordure extérieure)**, **Connaissance (Culture)**, **Connaissance (Xénologie)**, **Perception**, **Pilotage (espace)**, **Survie**. 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'EXPLORATEUR

L'Empire est vaste, mais ne représente qu'une goutte d'eau dans la galaxie, et l'Explorateur cherche à découvrir les multiples mystères et secrets de l'univers. Les explorateurs sont à la fois très importants et insidieusement dangereux pour le Nouvel Ordre. D'un côté, ils dénichent des informations, des routes commerciales et des ressources particulièrement prisées de l'Empire, mais ils ouvrent aussi de nouvelles voies dans lesquelles les rebelles, criminels et iconoclastes s'engouffrent pour éviter la fureur impériale.

L'Empire emploie un nombre incalculable d'éclaireurs et de marchands, sans compter les organisations employées par les millions de corporations galactiques qui cherchent à se développer en prenant l'ascendant sur leurs rivales. L'explorateur est un indépendant. Il trace sa route, répertorie ses découvertes et dispose de ses propres accords et contacts. Il vend souvent ses informations à un bon prix, ou s'arrange pour guider des voyageurs en des lieux où il s'est déjà rendu.

D'autres explorateurs passent au peigne fin l'HoloNet et autres services de données, en quête de groupes, d'affaires ou d'organisations demandeurs. Voilà pourquoi ce sont les explorateurs qui bourlinguent le plus ; ils ont des cartes et des informations sur des lieux dont une partie infime de la population galactique connaît l'existence. Un explorateur disposant d'informations sur une planète qu'une société souhaite exploiter, ou proposant une route sûre vers une région de la galaxie qu'un groupe souhaite utiliser pour dissimuler une partie de ses opérations, peut facturer ses services au prix fort.

Un explorateur relativement nouveau dans le métier est confronté à un éternel problème : il a besoin d'expérience pour remporter des contrats de choix, mais il ne peut gagner cette expérience, car on ne fait pas appel à ses services. Ainsi, de nombreux explorateurs sautent sur toute occasion de voyager et de travailler dans la Bordure extérieure, accumulant toutes les connaissances et pistes possibles pour gagner des contrats et ressources, et accroître le volume de leur banque de cartes et d'itinéraires. Le plus souvent, les explorateurs sont capables de se servir de leurs compétences d'astrogation et de pilotage dans leur travail.

SPÉCIALITÉS D'EXPLORATEUR

Cette section offre un bref aperçu de chaque spécialité et du lien qu'elle entretient avec la carrière d'Explorateur.

BOURLINGUEUR - DE NOUVELLES POSSIBILITÉS

À la fois négociateur, astrogateur et fin connaisseur de ce que la galaxie a à offrir en dehors des Mondes du Noyau, le Bourlingueur est un touche-à-tout. Il cherche à savoir comment trouver ce dont il a besoin et comment se rendre là où il doit aller. Il a la langue bien pendue si nécessaire et a le réflexe de prendre la poudre d'escampette quand il le faut.

Les compétences de carrière supplémentaires du Bourlingueur en disent long sur sa polyvalence : **Astrogation, Coordination, Négociation** et **Système D**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les bourlingueurs sont des navigateurs qualifiés et des experts en survie.

De nombreux bourlingueurs sont d'excellents pilotes, capables de rivaliser avec les contrebandiers. Ils sont également très prisés pour leur capacité à naviguer dans les régions inconnues de la Bordure extérieure. Ils peuvent aussi être costauds, secs et agiles, et surprendre leurs adversaires en ne se laissant pas attraper et en esquivant les coups.

Un PJ Bourlingueur a de bonnes chances d'être le pilote principal ou secondaire du groupe. Il se chargera probablement de l'astrogation. C'est peut-être vers lui que le groupe se tournera lorsqu'il faudra traiter avec un employeur ou trouver du travail. Si quelqu'un doit se rendre à un astroport ou en ville pour mener des affaires, le bourlingueur fera assurément partie de l'excursion.

ÉCLAIREUR - DE NOUVELLES PLANÈTES

Trouver une planète, c'est une chose, mais y descendre pour voir à quoi elle ressemble en est une autre. L'éclaireur est un professionnel en la matière, entraîné pour observer et survivre, réunissant un maximum de renseignements en gardant (au propre comme au figuré) la tête sur les épaules. Certes, foncer au combat est un acte courageux, mais que dire de celui qui foule une planète totalement inconnue, avec pour seules armes un scanner et sa jugeote, sinon qu'il est intrépide ?

Un éclaireur sait se frayer un chemin dans n'importe quel environnement, et il est assez coriace et malin pour se sortir de tout guêpier. Il faut dire que ses compétences de carrière supplémentaires lui facilitent le travail : **Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire)** et **Survie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. La plupart des éclaireurs savent : traverser n'importe quelle étendue de terrain (voire d'eau ou de vide), trouver de quoi manger et un endroit où dormir, et scruter une zone pour réunir tous les renseignements nécessaires. Ils font aussi d'excellents pilotes d'appareils atmosphériques.

De nombreux éclaireurs travaillent pour l'Empire ou pour des corporations qui cherchent et observent activement des planètes à des fins d'exploitation. Ils collaborent habituellement avec des équipes d'observation disposant de soutiens et de ressources conséquents. Les indépendants – comme ceux que les joueurs interpréteront probablement – bénéficient d'une autonomie nettement supérieure. Ils auront affaire à des organisations bien plus modestes, aux règles parfois floues, qui leur laisseront une bonne marge de manœuvre. Comptant avant tout sur sa robustesse et son bon sens, l'éclaireur est étonnamment efficace dans la plupart des situations. Après tout, ses facultés d'adaptation face à l'inconnu sont sa marque de fabrique.

NÉGOCIANT – DE NOUVEAUX MARCHÉS

Ceux qui cherchent à s'emparer de tout ce qu'ils trouvent en explorant la Bordure extérieure et au-delà (pour en tirer de gros profits) sont des Négociants. Pour un négociant, une nouvelle planète représente un potentiel presque infini de ressources à exploiter, tandis qu'une nouvelle culture ou une communauté cachée est une base de clients qui ne tarderont pas à faire appel à ses talents.

Les Négociants ont accès aux compétences de carrière supplémentaires **Négociation**, **Connaissance (Mondes du Noyau)**, **Connaissance (Pègre)** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. La plupart des Négociants sont capables de nouer des liens entre le cœur de la civilisation et les confins de la galaxie. Il s'agit souvent de gens instruits qui amènent dans leurs bagages leurs connaissances et leurs compétences en économie, sociologie et politique.

Les négociants sont particulièrement forts en commerce, naturellement. Ils savent comment trouver ce qu'il leur faut et ils peuvent généralement passer outre les restrictions qui entravent autrui. En même temps, ils peuvent tirer parti de toute transaction et parvenir à leurs fins en baratinant. Ce sont des penseurs, des stratèges qui ne laissent rien au hasard et prévoient toutes les éventualités. Par ailleurs, ils sont déterminés et font d'excellents compagnons en cas de crise.

Un négociant joué dans une campagne sera sans doute le porte-parole du groupe, pas forcément son chef. Il constituera l'un des premiers choix pour s'entretenir avec les agents des pouvoirs publics, les hommes d'argent et tous ceux avec lesquels le groupe cherche à faire affaire. Quand il faut trouver et acheter quelque chose dont le groupe a besoin, ou fourguer un objet dont il souhaite se séparer en échange d'argent, il n'a pas d'égal.

HISTOIRES D'EXPLORATEURS

Voici quelques exemples de points de départ pour des explorateurs. Vous pouvez vous en servir pour écrire l'historique de votre personnage, ou simplement vous en inspirer.

- **Soif de voyages** : le trait commun des Explorateurs est le besoin de voyager, de parcourir la galaxie autant que possible, pour en découvrir chaque recoin. La plupart des Explorateurs veulent simplement voir à quoi ressemble chaque planète nouvelle, ou à quel endroit ils peuvent aboutir en choisissant une direction au hasard et en allant aussi loin que possible. Un Explorateur de ce type a sans doute grandi en

ÉTOILES INCONNUES

Selon les estimations, il y aurait 400 milliards d'étoiles dans la galaxie. Une minuscule fraction de ces astres ont été explorés, et moins encore ont été décrits dans des publications *Star Wars*. Un personnage explorateur peut parfaitement avoir vu une étoile ou planète inconnue pour le reste de la galaxie. Cette connaissance pourrait être intégrée à son Obligation ou à sa Motivation, ou tout simplement prendre de l'importance dans une intrigue ultérieure.

rêvant d'embarquer à bord du premier vaisseau de passage, et lorsqu'il a enfin réussi à quitter la surface, jamais il n'a jeté un regard en arrière.

- **Pourchassé** : avec l'avènement de l'Empire, beaucoup ont eu de bonnes raisons d'aller chercher fortune aussi loin que possible des Mondes du Noyau. Qu'il soit l'ennemi du Nouvel Ordre, ou peut-être juste l'ennemi d'un individu riche et influent, le personnage a du souci à se faire. Moralité : mieux vaut qu'il se fonde dans la Bordure extérieure et reste toujours en mouvement.
- **Coupable** : sentiment intense, la culpabilité peut pousser quelqu'un à fuir aussi loin que possible. Un Explorateur peut parfaitement n'avoir eu aucune envie d'entamer cette carrière, mais il est devenu expert en pérégrinations diverses et variées, et a appris beaucoup de choses en chemin. Il court, mais il fuit sa propre conscience et ne lui échappera jamais.
- **Quête** : un amant perdu, un bijou de famille volé ou la légende d'une relique du passé, voici quelques exemples qui peuvent pousser un explorateur à parcourir la Bordure extérieure. Il a accumulé des cartes, établi des contacts, et ses notes remplissent des dizaines de carnets, mais l'objet de sa quête lui échappe toujours. Cet explorateur a beau être expérimenté et compétent, ceux qui travaillent avec lui sont toujours animés d'un doute à son sujet. Leur faussera-t-il compagnie au premier signe d'aboutissement de ses recherches ?
- **Profit** : depuis toujours, les explorateurs voient les terres inexplorées comme autant de contrées de lait et de miel attendant qu'une âme entreprenante vienne ramasser l'or à la pelle. Bien que tout explorateur digne de ce nom sache qu'il ne faut pas prendre ces rêves pour des réalités, il verra toute planète comme une source potentielle de grandes richesses. Qu'il s'agisse de ressources inexploitées ou d'un tout nouveau marché d'êtres consciens avides de s'offrir des landspeeders, un explorateur en quête de profits commencera volontiers à encaisser les crédits dès qu'il aura posé le pied sur la planète.

Explorateur : arborescence de Bourlingueur

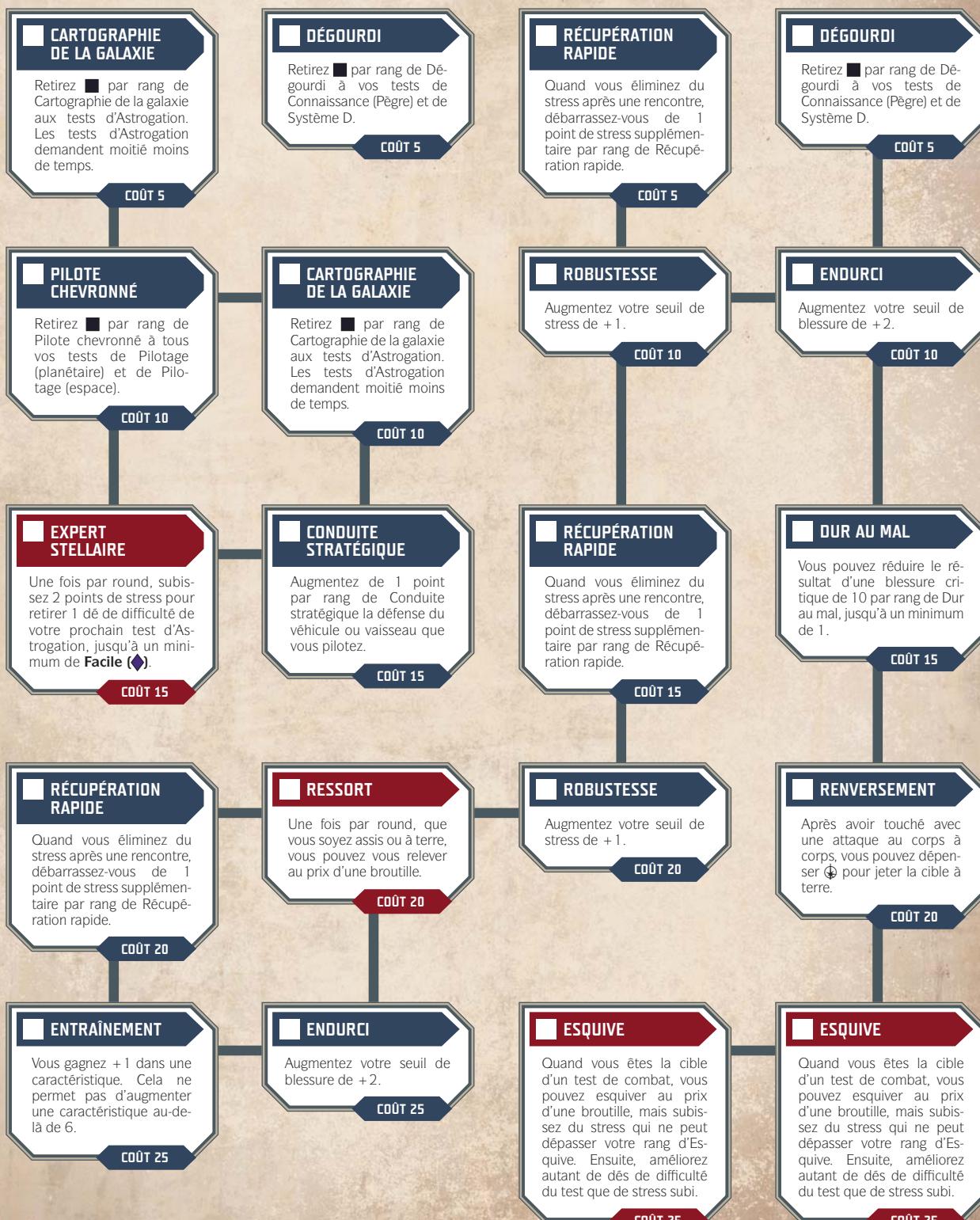
Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture),

Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie

Compétences de carrière bonus de Baroudeur : Astrogation, Coordination, Négociation, Système D

 ACTIF

 PASSIF



Explorateur : arborescence d'Éclaireur

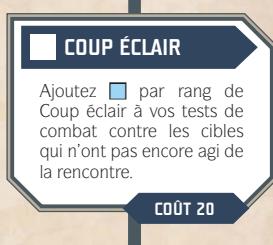
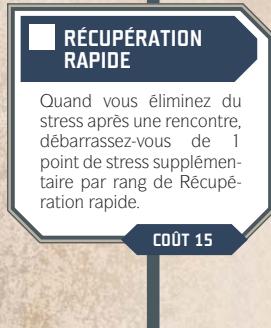
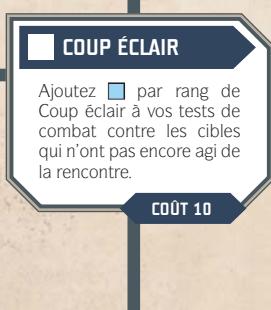
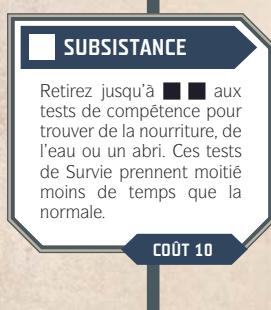
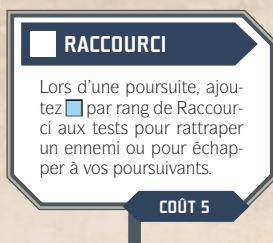
Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance

(Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie

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

 ACTIF

 PASSIF



Explorateur : arborescence de Négociant

Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie
 Compétences de carrière bonus de Négociant : Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Pègre), Négociation, Tromperie



LE MERCENAIRE

JV LV7-11 MAK 17M

Les huit compétences de carrière du Mercenaire sont **Athlétisme**, **Corps à corps**, **Distance (armes légères)**, **Pilotage (planétaire)**, **Pugilat**, **Résistance**, **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 MERCENAIRE

Quand il faut en découdre, le Mercenaire est aux premières loges. Il est moins indépendant que le chasseur de primes, préfère avoir une mission clairement définie, un objectif à atteindre, et un paquet de crédits à dépasser une fois son boulot terminé. Les Mercenaires sont des gros bras et appliquent les règles de leur employeur, qu'il s'agisse de défendre ou d'attaquer, en fonction de la situation. Ils cognent ou protègent en échange de crédits, ce qui en fait des individus d'une grande simplicité, et parfois d'une franchise vraiment rafraîchissante.

Les mercenaires dont on croise la route dans la Bordure extérieure ont généralement eu un des trois parcours suivants : il peut s'agir d'anciens soldats impériaux (ou pourquoi pas de l'Ancienne République, avant sa chute), ils peuvent avoir servi au sein de forces planétaires ou organisationnelles d'un genre ou d'un autre, ou ils ont pu apprendre à se servir d'une arme sur le tas, tout simplement parce que leur vie en dépendait. Quel que soit son passé, le mercenaire a les compétences et talents qui lui permettent de trouver facilement du travail dans la Bordure extérieure et en marge de la société.

Beaucoup sont des mercenaires au sens le plus strict du terme ; ils bossent pour eux-mêmes ou sont sous contrat auprès d'une guilde ou d'une société. Comme les chasseurs de primes, les mercenaires qui font partie d'une guilde bénéficient d'un soutien important, mais ils n'ont pas autant de liberté. Plus d'un mercenaire a déjà résilié un contrat qui violait son éthique personnelle ou lui donnait le sentiment d'être exploité. Malheureusement, ce genre d'individu a alors intérêt à surveiller ses arrières pendant de longues années.

Les mercenaires indépendants jouissent d'une grande liberté, mais ils passent aussi beaucoup de temps à chercher du travail, de préférence du genre qui ne réduit pas leur espérance de vie à quelques jours. La réputation compte beaucoup pour ce genre de professionnels, mais une petite démonstration de leur talent n'est pas sans offrir certains avantages quand leur employeur est impressionné.



SPÉCIALITÉS DE MERCENAIRES

Voici un bref résumé des spécialités de cette carrière.

GARDE DU CORPS – PROTECTION RAPPROCHÉE

Les Mercenaires qui choisissent cette spécialité font d'excellents choix pour défendre des gens et des lieux. Ils sont généralement capables de manipuler toutes sortes d'armes, se montrent extrêmement coriaces et malins en combat, et constituent de bons remparts aux premiers tirs de blaster.

Leurs compétences de carrière supplémentaires sont caractéristiques de leur travail : **Artillerie, Distance (armes lourdes), Perception** et **Pilotage (planétaire)**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Avec cet ensemble de compétences, le Garde du corps peut se servir de tout ce qui tire, garder un œil sur son environnement et piloter les appareils atmosphériques avec une grande adresse. Si l'on y ajoute ses talents, cela fait de lui un parfait chauffeur armé, mais on peut aussi lui confier une tourelle de canon laser les yeux fermés. C'est aussi un soldat résistant.

Le Garde du corps n'aura aucun mal à trouver un job dans la Bordure extérieure, surtout s'il est prêt à travailler pour les pires criminels ou employés de sociétés qui tentent de faire des affaires sans perdre la vie. Ses facilités avec toutes sortes d'armes et de véhicules le rendent utile pour de nombreuses organisations pas toujours très légales.

Au sein d'un groupe de PJ, le Garde du corps sera plus ou moins considéré comme un combattant lourd, celui qui a le plus gros flingue et reste à l'avant. Sa combinaison de compétences et de talents permet toutefois différentes approches. Par exemple, s'il y a un Diplomate ou un Négociant dans le groupe, il pourrait être là juste pour le protéger.

MARAUDEUR – FULL-CONTACT

Le Maraudeur ne cherche pas forcément à abattre son adversaire, car il préfère charger sabre au clair et hacher menu tout ce qui se présente à lui. Les Maraudeurs sont probablement les combattants les plus coriaces qu'on puisse trouver. Ils ont tendance à subir de gros dégâts tout en infligeant beaucoup plus à ceux qui osent lever la main sur eux.

La liste de compétences de carrière supplémentaires du Maraudeur n'a rien de très surprenant : **Coercition, Corps à corps, Résistance** et **Survie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les Maraudeurs font d'excellents « briseurs de jambes », entre autres choses, et ils savent généralement comment survivre à toutes les situations.

Les maraudeurs peuvent venir de planètes où la technologie n'est guère avancée, et où il s'avère impossible de trouver des armes modernes. De même, ils peuvent être issus d'une culture où le combat au corps à corps est particulièrement honorable, où les traditions ont force de loi. Par ailleurs, de nombreux pirates et pillards préfèrent les armes de corps à corps, qui évitent d'endommager les systèmes vitaux des appareils dont ils tentent de s'emparer.

Un joueur qui décide de jouer un Maraudeur pourra être un ancien pirate ou participer à une aventure pour gagner de l'argent de la seule manière qu'il connaît : à coups de poing. Il est possible qu'il soit là pour tout casser sur son chemin.

SOLDAT À LOUER – LE MAÎTRE DE GUERRE

Si le Maraudeur est le maître du combat au contact et le Garde du corps le spécialiste des armes de trooper, le Soldat à louer est un expert de l'art de la guerre. Adepte du combat à distance et de la tactique militaire, il mène les guerriers à l'assaut tout en restant lui-même un combattant mortel.

Les Soldats à louer gagnent les compétences de carrière **Artillerie, Commandement, Distance (armes lourdes)** et **Sang-froid**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Le Soldat à louer peut être un véritable roc mental dans les situations critiques. C'est un adversaire redoutable, à plus forte raison lorsqu'il mène des troupes au combat.

Les Soldats à louer sont généralement d'anciens membres des forces armées d'organisations de bonne taille, où ils avaient presque certainement au moins le grade de sous-officier. Ils ont de solides connaissances en tactique et en stratégie, mais s'attachent davantage à la première pour survivre. Même dans les situations moins formelles, le Soldat à louer a tendance à faire preuve d'ordre et de discipline.

Dans un groupe de PJ, il est parfaitement envisageable que ce genre de mercenaire prenne les choses en main, du moins lorsqu'il faut s'attendre à du grabuge. Bien que ses compétences de commandement ne soient pas aussi complètes que celles d'autres spécialités, elles sont parfaites pour le combat.

HISTOIRES DE MERCENAIRES

Les mercenaires sont d'origines très variées, et on ne sait jamais où va les mener leur route. Les histoires de guerriers sont intemporelles et fascinantes, et pas toujours très simples.

- **Mérite** : beaucoup de ceux qui empruntent la voie du guerrier essaient avant tout de répondre aux attentes de leurs proches. Ce genre de mercenaire est issu d'une culture belliqueuse, ou d'une société

où l'on admire les capacités de survie. Il peut aussi venir d'une famille à l'histoire militaire prestigieuse. Il se met alors en route alors pour prouver qu'il peut être à la hauteur de son héritage.

- **Conscience** : avec l'avènement de l'Empire, de nombreux soldats se sont aperçus qu'ils ne voulaient plus servir un régime exerçant une politique répressive, voire génocidaire. Ce genre de mercenaire ne s'encombre pas forcément de morale ou d'éthique, mais il y a certaines choses qu'ils refusent de faire, comme tuer des gens sans défense ou asservir des populations entières. Ne voulant pas perdre la vie en entamant une lutte contre le Nouvel Ordre, ce genre de mercenaire fait ses valises et file vers les recoins les plus éloignés de la galaxie, dans l'espoir de disparaître parmi les étoiles et de vivre de ce qu'il sait faire de mieux.
- **But** : certains naissent avec un véritable don pour le combat, à moins que leurs conditions de vie ne les obligent à développer de telles compétences. Ce genre de mercenaire n'a peut-être jamais voulu entreprendre une carrière aussi brutale, mais c'est la main qui lui a été distribuée et il va jouer avec.

Sans rien de mieux à faire, il parcourt la galaxie et cherche le moyen d'utiliser ce qu'il sait pour avancer, peut-être même pour donner un sens à sa vie.

- **Respect** : il n'est peut-être pas très malin. Il a peut-être une gueule qui pourrait faire penser qu'il a pris une pluie de météorites de plein fouet. Il ne sait peut-être pas faire grand-chose à part utiliser et entretenir ses armes, mais ça, en tout cas, il le fait bien. Et il compte bien gagner le respect de quelqu'un avant d'en avoir terminé. Souvent, les mercenaires ayant ce genre d'histoire sont facilement manipulés, mais ils peuvent aussi faire d'excellents amis. Il faut juste reconnaître leur mérite.
- **Fuite** : on peut apprendre à se battre à force d'entraînement, mais également lorsqu'on doit survivre face à l'adversité ou un environnement hostile grouillant d'ennemis. Ce genre de mercenaire fait peut-être simplement la seule chose qu'il sache faire, usant de son expérience qui l'aide à s'éloigner d'un passé dont il ne veut rien entendre. Peut-être ne sait-il pas grand-chose, mais il est déterminé à apprendre tout ce qu'il peut pour s'assurer que nul ne viendra le chercher pour le ramener là-bas.

LES CONSEILS DE MYK TARM : EN VOULOIR POUR SON ARGENT

Oui, on peut toujours louer les services d'un porte-flingue à la cantina, comme un Arcona intoxiqué au sel ou l'un de ces Aquales qui n'ont même pas de pouce, mais feront le sale boulot à votre place. Ils travaillent pour pas cher. Et ils se font souvent tuer. Moi, j'exerce un métier et j'ai acquis mes compétences à la sueur de mon front. Si c'était facile, si n'importe qui pouvait le faire, vous ne vous seriez pas tournés vers moi. Mais vous êtes là et vous avez besoin de mon aide. Ne paniquez pas. Je vais vous aider. Et vous me paierez pour ça.

La galaxie est dangereuse. Permettez-moi de vous confier un secret : je n'aime même pas ce que je fais. Je n'aime pas le fait que les gens comme moi soient nécessaires. Mais les méchants, les pirates, les pillards et les armées privées à deux crédits sont bien là, dehors. Ils sont bien armés, et parfois bien entraînés. Alors, ouais, vous avez besoin de moi. Je suis nécessaire.

Je ne sais pas dans quel guêpier vous vous êtes fourrés. Et je m'en moque. Je vous ai donné mon prix. Vous vous demandez si vous pouvez vous offrir mes services. Regardez autour de vous. Songez à vos ennuis, aux autres options qui s'offrent à vous. Pouvez-vous vraiment vous permettre de ne PAS m'engager ?

Mercenaire : arborescence de Garde du corps

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance
 Compétences de carrière bonus de Garde du corps : Artillerie, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF



Mercenaire : arborescence de Maraudeur

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance
 Compétences de carrière bonus de Maraudeur : Coercition, Corps à corps, Résistance, Survie

 ACTIF

 PASSIF



Mercenaire : arborescence de Soldat à louer

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Soldat à louer : Artillerie, Commandement, Distance (armes lourdes), Sang-froid

ACTIF

PASSIF



LE CONTREBANDIER

JW ၁၀၈၄၇၂၄၄၈၁၁၇



Les Contrebandiers sont des petits malins de tout poil, aux compétences de carrière suivantes : **Connaisance (Pègre)**, **Coordination**, **Magouilles**, **Perception**, **Pilotage (espace)**, **Système D**, **Tromperie**, et **Vigilance**. Ils gagnent automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de leur choix) sans dépenser d'expérience, et ils bénéficient d'une remise quand ils dépensent de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

LE RÔLE DU CONTREBANDIER

Bien qu'ils passent le plus clair de leur temps à se démener pour éviter l'Empire, garder leur vaisseau en état de marche, esquiver les tirs de blaster et trouver de quoi manger, les contrebandiers sont souvent vus comme les êtres les plus libres de la galaxie. Ils parcourent les routes de l'hyperespace, de système en système, de planète en planète, convoyant ce que les gens veulent et dont ils ont besoin (quand ils ne peuvent se fournir par des voies légales).

Malheureusement, cette liberté n'est souvent qu'une illusion. De nombreux contrebandiers sont les débiteurs de gens puissants, et ont dû prendre une reconnaissance de dette sur leur vaisseau pour rester dans la course. Ce genre d'hypothèque pousse inévitablement le contrebandier dans une relation de servitude forcée, jusqu'à ce qu'il trouve le moyen de la lever, ce qui passe par un « exploit » d'un genre ou d'un autre : un boulot dont la rémunération est telle qu'il peut racheter son vaisseau et travailler à nouveau à son compte.

Peu de contrebandiers survivent à ce genre de boulot. La plupart se contentent donc de courber l'échine et d'enchaîner les missions.

Les contrebandiers ont une grande autonomie, même lorsque leur vaisseau est hypothéqué de la sorte, si bien qu'ils développent de nombreux talents et compétences que les groupes parcourant la Bordure extérieure trouveront utiles. Ils connaissent bien la pègre et la société des bourlingueurs, et font généralement bien leur boulot, surtout quand ils ne s'encombrent pas de questions légales.

Les contrebandiers constituent un élément crucial de la société de la Bordure extérieure. Entre les taxes, les quotas et les embargos pesant sur les mondes qui ne sont pas encore totalement sous le contrôle de l'Empire, beaucoup de gens seraient totalement démunis ou mourraient peut-être à cause du manque de nourriture et de médicaments. Les vaisseaux des contrebandiers sont les planches de salut de populations lointaines.

Bien évidemment, les cargaisons les plus *profitables* sont celles qui envoient le convoyeur droit aux mines de Kessel quand il est pris.

SPÉCIALITÉS DE CONTREBANDIER

Les diverses formes de contrebandiers sont abordées ici, chaque spécialité étant détaillée ci-dessous.

PILOTE – DES DESTINATIONS INFINIES

Beaucoup de gens savent piloter un vaisseau, mais le contrebandier qui se tourne vers cette spécialité développe une véritable relation avec son appareil, qui devient une sorte d'extension de sa volonté. Il peut transcender un vieux et lourd cargo, et avec du temps et des modifications, il peut en faire le vaisseau le plus rapide et manœuvrable de la galaxie.

Le pilote cherche bien évidemment à maîtriser son art, ce dont témoignent ses compétences de carrière supplémentaires : **Artillerie**, **Astrogation**, **Pilotage (espace)** et **Pilotage (planétaire)**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Les talents du pilote font de lui un véritable as dans le cockpit.

Pilote fait partie de ces spécialités qui conduisent rarement au chômage. Si le pilote n'a pas déjà son propre vaisseau (et l'**Obligation** qui l'accompagne inévitablement), il signera sans doute avec toutes sortes de groupes, de nature criminelle ou non. Une fois ses compétences aux commandes prouvées, il aura plus de chances de choisir ses missions. Un pilote PJ sera vite indispensable pour son groupe, notamment après la première bataille spatiale ou crise liée au vaisseau.

VAURIEN – DES CIBLES INFINIES

Escroc, gâchette facile et grand amateur de bagarres, le vaurien est malin, agile et prompt à s'attirer de sacrés ennuis. Il se moque des règles et des lois, sauf lorsqu'il peut s'en servir à son avantage pour obtenir un paquet de crédits ou se débarrasser d'un adversaire encombrant. Quand il a de la chance – et autant dire qu'il compte beaucoup dessus – tout lui sourit.

Sa nature dynamique est bien résumée par ses compétences de carrière additionnelles : **Calmé**, **Charme**, **Distance (armes légères)** et **Tromperie**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Com-

binées à ses talents, ces compétences en font un redoutable adversaire au combat, utile pour traiter avec la pègre, mais également un individu auquel il ne faut tout simplement pas faire confiance.

Les vauriens remplissent de nombreux rôles dans la Bordure extérieure. Certains sont des arnaqueurs, d'autres des intermédiaires, et d'autres encore sont à la recherche du grand frisson, curieux de voir dans quel pêtrin ils vont encore se fourrer. Les vauriens posent rarement leurs valises très longtemps et cherchent rapidement à faire quelque chose d'intéressant (surtout si cela leur rapporte de l'argent).

Dans un groupe de PJ, le vaurien est une sorte de touche-à-tout. Il a assez de bagout et de jugeote pour être le porte-parole du groupe, et il ne lambine pas au combat. Il sait parfois piloter, mais il est quasiment certain qu'il a tout les talents de filou dont le groupe a besoin.

VOLEUR – DES TRÉSORS INFINIS

Là où le Vaurien est quelque peu tapageur et le Pilote entièrement dédié à la maîtrise de son appareil, le Voleur, lui, aime la discrétion. Son rôle consiste principalement à s'introduire en des lieux où sa présence n'est pas souhaitée, à prendre ce qui ne lui appartient pas, et à ressortir sans que nul ne découvre jamais qu'il est passé. Et quand il arrive à revendre à bon prix ce qu'il a volé, sa journée n'en est que meilleure.

Les voleurs gagnent les compétences de carrière supplémentaires **Informatique**, **Discrétion**, **Magouilles** et **Vigilance**. S'il s'agit de la spécialité de départ de son personnage, le joueur peut choisir deux de ces quatre compétences, dans lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'expérience. Avec ses talents, le voleur est très fort pour se dissimuler, remarquer tout ce qui est caché, passer outre toutes sortes de mesures de sécurité et surprendre ses adversaires au combat. Il sait aussi s'y prendre avec la pègre et où trouver ce dont il a besoin.

En règle générale, les voleurs agissent avec un groupe qui ne crache pas sur leurs larcins ou travaillent seuls. La galaxie est pleine de trésors, qui pour beaucoup sont protégés par des serrures et des gorilles. Un voleur se chargera volontiers d'ouvrir les portes, mais appréciera probablement d'avoir du soutien pour gérer les brutes si les choses tournent mal. Là encore, s'il excelle dans son domaine, cela n'arrivera pas. Certains voleurs gagnent une réputation telle que les puissants leur proposent des contrats parfaitement illégaux visant leurs adversaires. Bien évidemment, ils doivent toujours se méfier des coups fourrés.

Dans le cadre d'une équipe de PJ, le voleur peut rester discret quant à sa spécialité, et user de compétences et de talents plus communément associés à sa carrière de Contrebandier. Honnêtement, la plupart des contrebandiers ont au moins des bases dans ses domaines de préférence, aussi n'est-il pas obligé de révéler tout son jeu. En tout cas, un bon voleur pourra permettre au groupe d'entrer dans des lieux sensibles... et d'en sortir.



HISTOIRES DE CONTREBANDIERS

La vie de contrebandier est une somme d'expérience, mais le parcours d'un tel personnage peut être intéressant d'un point de vue narratif. Ce genre de récit permettra au joueur et au MJ d'étoffer le personnage.

- **Le voyage** : pour certains, toute destination est bonne à prendre, surtout si on n'y a jamais mis les pieds. Un tel contrebandier pourra parfaitement accepter un travail parce qu'il le mène vers un système qu'il ne connaît que de nom, même s'il pourrait gagner plus sur ses itinéraires habituels. Il a commencé par faire du stop sur de lourds cargos, où il manutentionnait des marchandises et briquait les ponts, juste pour avoir la chance d'apercevoir de nouvelles étoiles. Il n'a jamais perdu son amour des voyages.
- **Le secret** : pour quelqu'un qui a subi un sort effroyable, ou a provoqué un événement terrible, se fondre dans la Bordure extérieure est une perspective alléchante. Une nouvelle identité et un vaisseau entraînent assez de changements pour que nul ne découvre jamais la vérité. Ce genre de contrebandiers peut se cacher pour éviter des chasseurs de primes ou même l'Empire. Là encore, peut-être cherche-t-il à se cacher de lui-même et à fuir ses péchés.
- **L'héritage** : quand un contrebandier meurt, il ne laisse généralement pas grand-chose à ses héritiers, sinon la chose la plus importante de sa vie. Un enfant, un cousin ou même un ami cher pourrait un jour ouvrir sa porte à un fonctionnaire lui disant : « Signez ici », et se retrouver propriétaire d'un vaisseau riche de multiples cartes et d'un important fichier de clients réguliers. Et rencontrer peu après le représentant d'un personnage louche l'informant des dettes liées à l'appareil et de la nécessité de poursuivre certaines activités. Il est maintenant temps de trouver un pilote et d'apprendre à surmonter le mal de l'espace.
- **La quête** : quelque part dans la Bordure extérieure, quelqu'un ou quelque chose émeut particulièrement le contrebandier. Il a commencé par voler de système en système, en vain. Finalement, il a dû commencer à prendre des marchandises et des passagers pour joindre les deux bouts et couvrir les frais de vol de son appareil. Il s'est maintenant pleinement fait au mode de vie des contrebandiers, mais n'a jamais renoncé à ses recherches.

MARIÉS À LEURS VAISSEAUX

Plus que les autres personnages, les contrebandiers entretiennent une relation très intime avec leur vaisseau. Parfois, comme les marins d'antan, on dit des contrebandiers qu'ils sont « mariés avec leur navire ». Après tout, un tel individu ne peut pas franchement se livrer à la contrebande s'il ne peut s'arracher au sol d'une planète et passer en vitesse-lumière !

Comme un contrebandier n'a souvent pas de relation plus importante que celle qui l'unit à son vaisseau, il n'est pas étonnant qu'il en parle comme s'il s'agissait d'une personne. Pour la plupart des hommes, c'est « elle », comme : « Elle file à une fois et demi la vitesse-lumière ! » Bien évidemment, les femmes de cette profession font généralement le contraire. Le vaisseau d'un contrebandier a généralement un nom unique et percutant, dont le sens importe aux yeux de son capitaine. Il peut éventuellement être personnalisé et décoré, non sans un certain exotisme.

L'attachement profond qu'éprouve le contrebandier vis-à-vis de son appareil confine à la cécité lorsqu'il s'agit d'en percevoir les défauts. Un hyperdrive capricieux a du « caractère ». Des systèmes défectueux sont le reflet d'un vaisseau « qui doit juste être traité comme une dame ». Le contrebandier se caractérise par une indéfectible loyauté envers son vaisseau, au même titre que par sa volonté de contourner les lois galactiques. Mais tout bon contrebandier sait que si vous traitez convenablement votre machine, « elle » vous le rendra bien.

- **La perte** : peut-être était-ce un accident, ou bien une attaque. Quoi qu'il en soit, tout l'équipage fut perdu, y compris l'être le plus cher à ses yeux. À tout jamais interdit de vol dans les Mondes du Noyau, il est parti aussi loin que possible de tout ce qui lui rappelait ce qui s'est passé. Finalement, ses talents ont bien servi à des gens qui ne savaient pas, ou s'en fichaient, et il a de nouveau volé. Il a même fait beaucoup plus que cela, puisqu'il a découvert des tours et talents qu'un pilote impérial n'apprend généralement pas. C'est une personne différente aujourd'hui, mais il n'oubliera jamais ce qui s'est passé.

Contrebandier : arborescence de Pilote

Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D,

Tromperie, Vigilance

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

 ACTIF

 PASSIF



Contrebandier : arborescence de Vaurien

Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie, Vigilance
 Compétences de carrière bonus de Vaurien : Calme, Charme, Distance (armes légères), Tromperie

 ACTIF

 PASSIF



Contrebandier : arborescence de Voleur

Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Voleur : Discréction, Informatique, Magouilles, Vigilance

ACTIF

PASSIF



LE TECHNICIEN

JVT ↓VTH-EA1-1MVA

Les Techniciens sont habiles de leurs mains et ont de grandes connaissances, ce que montrent leurs compétences de carrière : **Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire)** et **Sang-froid**. Ils gagnent automatiquement 1 rang dans quatre de ces compétences (de leur choix) sans dépenser d'expérience, et ils bénéficient d'une remise quand ils dépensent de l'expérience pour acheter des rangs dans ces compétences.

LE RÔLE DU TECHNICIEN

Tout ce qui a trait à la technologie et à la mécanique relève du domaine du technicien. Il sait manipuler, entretenir, réparer et améliorer tout ce qui est alimenté par une source d'énergie ou entraîné par des engrenages. La plupart préfèrent la compagnie des machines et des droïdes à celle des gens, car ces derniers sont décidément trop imprévisibles.

On trouve des techniciens à peu près partout, à tous les échelons de la société ou dès qu'il y a une poignée de machines dans les parages. Les formalités, et même la propreté, ne sont pas leur fort. Ils sentent généralement la graisse, le dissolvant ou toute autre substance utilisée sur les machines, et même leurs vêtements les plus propres sont souvent maculés de quelques taches. Même les techniciens qui évoluent au sein de la haute société sont ébouriffés et penchés sur une machine ou une autre. Les faux-semblants ne sont tout simplement pas pour eux. C'est leur travail qui importe avant tout et parle de lui-même.

Notez que le travail d'un technicien fait sa fierté. Quand il produit une pièce ou un droïde qu'il a non seulement réparé, mais également amélioré, la réaction de son interlocuteur compte plus que tout et peut le rendre fou de joie ou lui gâcher sa journée.

Voilà pourquoi les techniciens ont tendance à se regrouper, ou à se lier avec ceux qui apprécient les machines. Les Experts en gadgets et les Contrebandiers ont toutes les chances d'entretenir de très bons rapports avec le Technicien du groupe. Cette relation peut être bénéfique pour les deux parties quand on songe à tout ce qu'un individu habile de ses mains peut faire pour l'équipement d'un ami.



Les silicés compétent parmi les professionnels les plus reconnus de la Bourdure extrême, notamment dans les meilleurs criminels. Leur valeur est à la hauteur de leur réputation.

Les slices sont naturellement autres par la佩ge, ce qui n'entame pas leur grande intelligence et leurs castes connaisseuses. Voici leurs compétences de carrière supplémentaires. Voici leurs connaissances : Connaisance (*Education*), Connaisance (*Discretion*), Connaisance (*Information*) et Discrépance (*Education*). Si l'on s'agit de la spéciale de départ de son personnelage, alors lequel peut choisir deux de ces quatre compétences. Mais sans avoir à dépendre d'expériences lesdites gagnées dans l'ordre principallement trait aux systèmes informatiques et électroniques.

Pour le Silicium, un ordinateur ou un datapad est une sorte d'engin qui peut se réveiller très lucrative. « Silicium » est le terme utilisé par ceux qui tentent de dérober ou d'altérer les données d'un système. Presque toute la Galaxie connaît branchement à des systèmes extrêmes. Peut-être que les personnes qui ont des connaissances extrêmes peuvent trouver leur mette dans les routes.

SLICER - IL FAUT QUE
L'INFORMATION CIRCULE

Le Tech hosts-la-loi d'un groupe de PJ sera très demandé, surtout pour sa capacité à améliorer l'équipement des autres personnes. Il est également capable d'en-cretenir l'assiseaux et véhicules. Dans certaines situations, il a le chic pour dégoter des biens, au même titre que les Explorateurs. Dans un groupe doute le plus à même d'entrer en contact avec le marche noir local.

Les télcs hors-là-loi se sentent comme chez eux dans la Bourse extérieure. Ils courrent beaucoup moins de risques de tomber sur des agents impériaux et autres gouvernementaux réprobés dans l'exercice de leur métier. Ils ont aussi plus de facilités à nouer les contacts et à trouver les clients qui apprécient leurs services. Bien évidemment, il est beaucoup plus difficile de denicher de l'équipement en parfait état, mais faire avec ce qu'ils ont sous la main est aussi leur spécialité.

Le technicien offre la possibilité de comparer deux personnes sur un certain nombre d'aspects. Il peut alors déterminer si une personne possède des qualités particulières ou si elle manque de certaines compétences. Cela lui permet de mieux connaître les personnes qu'il rencontre et de mieux les aider à développer leurs compétences. Il peut également utiliser ces informations pour conseiller les personnes sur leur carrière professionnelle.

naire. Un bâtonnier doit donc se préoccuper des limites imposées par le bâtonnier ? Pas de problème. Un transpondeur qui détermine le cargo d'un contrebandier comme un appareil pour la mesure des performances religieuses ? Cela vous conviendra-t-il ? Mais c'est comme si c'était fait. Un quidam de protocole modifie quelque chose auquelqu'un ?

Les Techs hors-là-loi sont des spécialistes auxquels on fait appeler quand on veut quelque chose qui sort de l'ordinaire.

IL FAUT AMÉLIORER TOUT ÇA
TECH HORSES-LA-LOI -

S'il est relativement facile de trouver un mechanicien dans n'importer quelle region de la galaxie, il est beau- coup plus difficile d'en denicher un bon, et plus difficile encore d'en degotter un a qui se fier. Les capitaines de vaisseaux sont pret a traverser des systemes entiers pour aller a la rencontre du mechanicien qui leur fera du bon boulot, ce qui explique que ce genre d'individu soit pres pris.

Un mechanicien qui s'abouche avec un groupe de Pj a certainement compris qu'il ne voulait pas passer sa vie enferme dans un atelier ou un hangar. Il souhaite sans doute voir la galaxie et en profiter pour voyager. Heureu- sement, les mechaniciens savent comment se debrouiller lorsqu'e la situation se tend. Donnez-leur quelques mi- nutes et une pilene de pieces detachees, et ils vous rafraichiront un explosif qui reglera tous vos problemes.

Les compétences de carrière supplémentaires du mé-
canicien témoignent de sa polyvalence : **Mégoüilles**,
Mécanique (bien évidemment, ce qui lui donne l'occa-
sion de disposer de 2 rangs de départ dans cette com-
petence), **Pilotage (espace)** et **Pneumat.** Si l'on fait de
la spécialité de départ de son personnage, le joueur
peut choisir deux de ces quatre compétences, dans
lesquelles il gagne 1 rang sans avoir à dépenser d'ex-
penses. Pragmatisme et résistance sont deux traits
essentiels qui se dégagent de son arborescence de la-
ments, qui lui offre aussi de nombreux moyens de répa-
rerie tout ce qu'il cassé et de se préparer à faire face à

MECANICIEN - IL FAUT QUE CA MARCHE

crites ci-dessous et permettent de donner de la substance à cette carte.

SPECIALITES DE TECHNICIEN

Coume les Pilotes et les Médecins, les Techniciens n'ont pas franchement de mal à trouver du travail dans la galaxie, quelle que soit leur spécialité. Toute entretien de la plus petite forme aux grandes stations spatiales, en a besoin pour veiller sur ses machines. Les barons du crime aiment eux aussi en garder un sou la main, non seulement pour entretenir leur matériel, mais également pour produire quelques « jouets » suscep- tibles de surprendre leurs ennemis.

tation. Leurs réussites et leur loyauté leur vaudront de généreux salaires, mais qu'ils fassent échouer une opération ou tentent de doubler un employeur, et leurs perspectives d'emploi deviendront beaucoup plus limitées.

Un groupe de PJ dépourvu de slicer aura un handicap, surtout lorsqu'ils devront s'emparer de données ou gérer un problème informatique. Un slicer pourra se joindre à un groupe pour se tirer d'un mauvais pas, ou simplement parce qu'il souhaite voir du pays. Les slicers sont généralement des originaux, et il peut être difficile de cerner leurs motivations.

HISTOIRES DE TECHNICIENS

Les bons techniciens sont toujours très demandés, dans les Mondes du Noyau, mais aussi dans la Bordure extérieure. Il n'est donc pas surprenant que la plupart mènent une vie simple et tranquille, travaillant en tant qu'ingénieurs ou réparateurs, à leur compte ou pour une corporation ou un cartel. Bien évidemment, certains – ceux qui ont le plus de chances de devenir des PJ – ne peuvent supporter ce genre d'existence. Soit elle ne les satisfait tout simplement pas, soit ils ont eu des problèmes dans le passé, des problèmes qui les empêchent de rester au même endroit très longtemps. Voici quelques exemples :

- **Génie fou** : ce n'est quand même pas la faute de ce technicien si personne ne comprend l'étendue de son génie. Alors oui, on lui a bien demandé des condenseurs réfrigérants, mais un générateur d'environnement arctique, c'est tellement mieux ! Le passé d'un tel individu dissimule probablement un malentendu de taille, et peut-être même plusieurs. Il trouve la bureaucratie étouffante (notamment la papasse qu'il faut remplir quand une « petite » explosion rase tout un quartier d'une ville) et prend vite la mouche face aux règles et aux gens qui tentent de brider son talent. Il doit aller de l'avant et continuer de chercher l'occasion parfaite de prouver son génie, sans parler des énigmes et de tout ce qui peut stimuler sa curiosité.
- **Ferrailleur** : un technicien né et élevé dans la Bordure extérieure n'a peut-être jamais vu de machine tout juste sortie de l'usine. Il travaille uniquement avec du matériel d'occasion, parfois vieux de plusieurs décennies ou siècles. Les bons peuvent repasser des machines en panne pour en faire à peu près tout et n'importe quoi, jusqu'à créer d'étonnantes inventions uniques en leur genre. Les ferrailleurs sont toujours à la recherche de pièces détachées susceptibles de les intéresser, et autant dire qu'elles sont légion dans la Bordure extérieure. Sans parler des vestiges parfois séculaires de civilisations oubliées, qui pourraient être utiles à toutes sortes de gens pas toujours très bien intentionnés...

• **Sentimental** : certains techniciens sont attachés à une machine précise, peut-être un droïde ou un vaisseau. Peut-être trouvent-ils sa conception fascinante, à moins qu'il s'agisse d'une machine qu'ils connaissent depuis leur plus tendre enfance. Quoi qu'il en soit, le technicien ne peut s'empêcher de la bricoler, d'y apporter sans cesse de petites améliorations et de l'entretenir. Les gens vont et viennent, meurent ou vous trahissent, mais la machine, elle, ne faillit jamais.

• **Projets secrets** : certains techniciens sont en possession de renseignements qui peuvent s'avérer très dangereux. Pour certains, il s'agit d'informations volées ou trouvées par hasard, de plans d'une super arme secrète ou d'une technologie illégale. Pour d'autres, c'est une machine dont la construction et la conception sont le fruit d'une vie entière de la b... jusqu'au moment où leur employeur décide de couper les crédits et de signer la mort du projet. Ces techniciens s'aperçoivent que leur seule option est de se mettre en cavale et de garder une longueur d'avance sur les corps, les agents de l'Empire ou les sbires de la pègre qui cherchent à leur mettre la main dessus, mais également de tirer profit de ces fameuses informations.

COMPAGNONS DROÏDES ET JOUETS FAVORIS

Le fidèle compagnon droïde est un élément récurrent des récits de *Star Wars*, et le Technicien est l'occasion parfaite d'en inclure un. Bien évidemment, la plupart des droïdes ne sont pas à portée de la bourse d'un personnage débutant, même s'il prend des Obligations de départ supplémentaires. Néanmoins, le MJ pourra décider d'ajouter un astromech courageux ou un droïde protocolaire émotif à la liste des biens d'un personnage. Ce genre de droïde sera alors un PNJ contrôlé par le maître du jeu, qui aura ainsi l'occasion de participer aux discussions des PJ.

Le PJ Technicien qui songe à prendre un droïde PJ en tant que compagnon est invité à en discuter préalablement avec le joueur concerné.

Les droïdes ne sont pas les seuls éléments de technologie avancée que les techniciens peuvent vouloir personnaliser. Un PJ Slicer peut avoir un datapad trafiqué, contre un vaisseau customisé avec amour pour un Mécanicien. Quant au Tech hors-la-loi, il n'y a pas vraiment de limites à ce qu'il choisira de modifier ! Les joueurs Techniciens intéressés par la technologie de customisation peuvent se tourner vers le **Chapitre V : Matériel et équipement** et le **Chapitre VII : Vaisseaux et véhicules**.

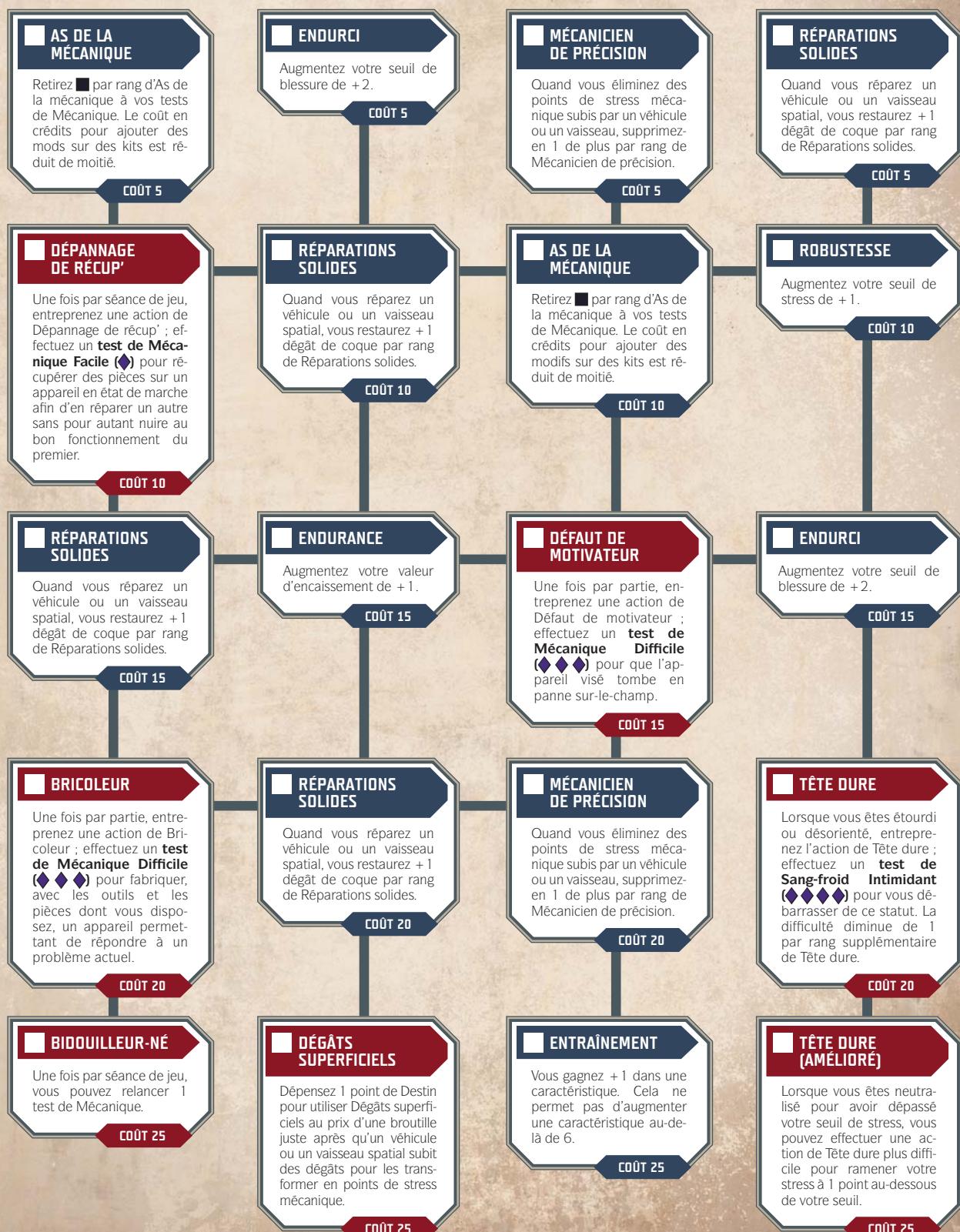
Technicien : arborescence de Mécanicien

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid

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

ACTIF

PASSIF



Technicien : arborescence de Tech hors-la-loi

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception,

Pilotage (planétaire), Sang-froid

Compétences de carrière bonus de Tech hors-la-loi : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Mécanique, Système D



Technicien : arborescence de Slicer

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance (Bordure extérieure), Coordination, Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid
Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Discréption, Informatique

 ACTIF

 PASSIF

