

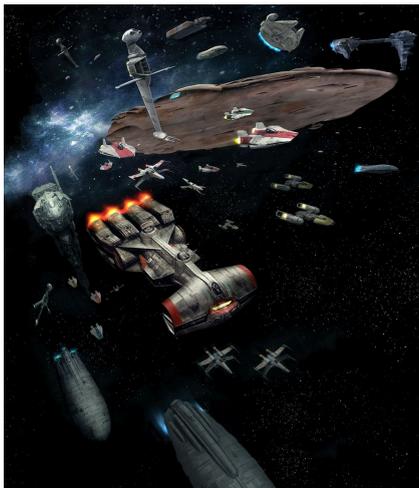


Pilote recruté

Rien ne fascine plus les aspirants pilotes que l'exploration et la découverte de nouveaux horizons. Que ce soit au cœur de déserts arides en chevauchant un vieux *speeder bike* rafistolé ou en survolant de vastes océans dans le cockpit d'un ancien chasseur, piloter, c'est toute votre vie. Vous carburez à l'adrénaline.



Dans cette galaxie, la technologie et les voyages spatiaux font partie intégrante de la plupart de ses innombrables systèmes solaires. Toutefois, les écarts importants dans les environnements planétaires et les multiples races qui s'y sont développées ont amené le développement de véhicules terrestres et sidéraux hétéroclites. C'est pourquoi il est impossible d'être un pilote sans un talent indéniable pour la mécanique. Il faut parfois savoir se débrouiller avec ce qu'on a sous la main...



Il y a autant de types de pilotes qu'il y a de raisons pour prendre les commandes d'un appareil. Certains fréquentent l'une des académies afin de s'enrôler dans la flotte de la Nouvelle République afin de protéger les planètes faisant partie de cette fédération sénatoriale née après la chute de l'Empire galactique et la victoire de l'Alliance lors de la bataille d'Endor. Les tensions sont encore palpables dans les planètes plus éloignées de celles tout près de Coruscant, siège du gouvernement central. De plus, les guerres que mènent certaines flottes

impériales, encore fidèles à leurs anciennes ambitions, troublent le commerce avec les différents secteurs spatiaux au-delà de la *Bordure extérieure*. Enfin, les rumeurs d'une nouvelle armée surnommée le *Premier Ordre* inquiètent de plus en plus certains sénateurs de la Nouvelle République. Voilà pourquoi, plus que jamais, le recrutement de nouveaux pilotes est essentiel pour maintenir la paix.

D'autre part, plusieurs préfèrent être leurs propres patrons. En effet, la galaxie pullule de transporteurs commerciaux tant les





échanges sont nombreux d'un système solaire à un autre. Ces entrepreneurs sont parfois fidèles à une guildes leur donnant du travail et se doivent de respecter les lois. Même si ces pilotes ne sont jamais à l'abri de pirates ou de *Seigneurs de guerre*, c'est un travail plus sécuritaire que d'autres et qui offre la possibilité de découvrir la galaxie dans ses moindres recoins.



Ceux qui ont une vision plus floue des lois et qui aiment prendre des risques décident parfois de devenir des contrebandiers. La plupart d'entre eux cherchent à faire du profit en faisant entrer des marchandises dans un spatioport sans avoir à payer des taxes et les vendre moins chers que la concurrence légale. Aimant repousser leurs limites, les contrebandiers s'unissent parfois pour des vols ou de l'escroquerie majeure. Ils peuvent aussi vendre leurs services de transport à des particuliers qui veulent voyager en toute discrétion...

Vous avez grandi dans la communauté de Mos Espa sur Tatooine. Si son spatioport est très animé, cette ville est aussi le repaire de nombreux criminels dangereux qu'il vaut mieux ne pas rencontrer et s'attirer des ennuis. C'est pourquoi vous avez été élevé parmi les cultivateurs d'humidité dans une petite communauté isolée en plein désert.

Toutefois, votre vie a basculé le jour où votre communauté a été rasée par des contrebandiers avides de ressources à utiliser ou à vendre. Une vingtaine d'années après la destruction de la deuxième *Étoile de la Mort*, votre destin s'impose par lui-même.

Le temps à s'isoler, pour plus de sécurité, est terminé. Il est maintenant temps de chercher l'aventure et de participer aux événements bouleversant la galaxie. Le passage du *Renard Noir* sur votre planète et son capitaine, Dash Rendar, est une occasion en or. Demain, vous vous embarquez sur ce croiseur spatial afin de fuir votre commune où il n'y a plus rien qui vous retient...

