



# CLONES



- Synopsis pour les meneurs de jeu et les arbitres
- Le scénario !
- PJ



## **STAR WARS : Synopsis pour les meneurs de jeu et les arbitres**

Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Nous sommes entre l'épisode 3 et l'épisode 4 : Darth Vader a terminé la purge des derniers JEDI. Au cours de ses pérégrinations, il a pris en secret sous sa tutelle un élève et projette de renverser l'Empereur avec lui. Seulement, on n'arnaque pas Palpatine aussi facilement. Ce dernier a fait construire une usine secrète pour faire des clones de lui-même et il compte bien faire d'une pierre deux coups. Premièrement, il assigne un troupe de choc impériale commandée par ledit élève secret de Vader à une missions (top secrète elle aussi) consistant à saboter une usine à clone située sur la planète des cloneurs. La bombe fournie est trafiquée de façon à créer une réaction en chaîne qui va éradiquer la planète toute entière. Au cas où les personnages parviennent à s'en sortir malgré l'explosion de la planète, il va les déclarer « rebelles » et les faire pourchasser par ses soldats. Une gigantesque bataille spatiale s'en suivra, au cours de la quelle, les personnages découvriront la vérité (aidé en cela, par les rêves prémonitoires de l'apprenti SITH de Vader). Le JEDI Sombre devra donc se sacrifier, de manière à ce que le reste de sa petite clique s'en sorte vivant. Parmi eux se trouve un espion à la solde du Sénat. Ce dernier les mettra en contact avec ce qui deviendra plus tard l'alliance rebelle. Tout compte fait, Palpatine a réussi dans son plan : il a éliminé les cloneurs qui ne pourront plus parler de l'usine cachée qui fabrique ses clones à lui, et il a éliminé l'élève de Vader, et en plus le commando qu'il a sacrifié était un des rare vestige de l'ancienne armée de la république qui comptait encore quelques extra-terrestres parmi eux (et on sait que Palpatine est plutôt du genre à n'aimer que les humains). Par contre, la rébellion est en marche.

### **Les personnages joueurs :**

- (nom #1) : l'élève de Darth Vader, un apprenti SITH, ancien jeune JEDI que Vader n'a pas voulu tuer. Il croit en son maître, mais il n'a aucune confiance en l'Empereur. Il dispose de pouvoirs de la force bien évidemment.
- (nom #2) : le chef du commando des forces spéciales impériales, un homme sans scrupule et prêt à tout pour accomplir son devoir. Il pense sincèrement que l'Empire est « bon » et il va vite déchanter. Tacticien et commandant hors de pair, c'est aussi un spécialiste des opérations d'infiltrations.
- (nom #3) : l'espion à la solde du Sénat. C'est un ami proche de Bail Organa, mais ça ne se sait pas facilement. Il se contente de faire ce qu'on lui demande et d'observer, mais c'est sans doute lui qui aura les meilleures idées sur la fin. En tant que membre du commando, il est un vétéran de la guerre des clones, mais aussi un spécialiste des opérations discrètes.
- (nom #4) : est un Jawa, spécialiste de tout ce qui touche à la technique, et qui a eu un passé particulièrement tumultueux au cours duquel il s'est non seulement fait enrôler dans l'armée impériale mais à sauvé la vie de son chef (nom #2). Il n'a pas trop de problème pour se faire comprendre de son entourage immédiat, par contre avec les inconnus qui ne parlent pas sa langue c'est plus difficile. Ce n'est pas une foudre de guerre, mais il compense par sa ténacité, sa chance, et sa ruse, tout ce qu'il n'a pas en muscle.
- (nom #5) : est un ancien de la fédération du commerce, qui a su retourner sa veste au bon moment, et jouer de son influence et de ses connaissances pour aider l'armée de la république durant la guerre des clones (trahissant les siens au passage). Puis, il a encore retourné sa veste en trahissant la république pour embrasser totalement la doctrine impériale. Il n'a aucune idée du rôle qu'à joué l'Empereur dans la déchéance de son peuple et dans la montée en flèche des autres corporations après l'accession de Palpatine au pouvoir. C'est un beau parleur, un opportuniste, et un lâche.
- (nom #6) : Lieutenant du chef du commando, c'est une femme d'action, ancienne chasseuse de prime et criminelle, qu'on a enrôlé de force pendant la guerre des clones sur une planète éloignée du cœur de la république qui ne disposait pas d'assez de clones sur place à l'époque. Elle a rendu de gros services, et elle n'a pas hésité à conserver sa position dans l'armée impériale après l'arrivée officielle de l'Empereur à la tête de la galaxie.



## **STAR WARS : Le scénario !**

### **Contexte Historique**

Nous sommes entre l'épisode 3 et l'épisode 4 : Darth Vader a terminé la purge des derniers JEDI. Au cours de ses pérégrinations, il a pris en secret sous sa tutelle un élève et projette de renverser l'Empereur avec lui. Seulement, on n'arnaque pas Palpatine aussi facilement. Ce dernier a fait construire une usine secrète pour faire des clones de lui-même et il compte bien faire d'une pierre deux coups. Premièrement, il assigne une troupe de choc impériale commandée par ledit élève secret de Vader à une missions (top secrète elle aussi) consistant à saboter une usine à clone située sur la planète des cloneurs. La bombe fournie est trafiquée de façon à créer une réaction en chaine qui va éradiquer la planète toute entière.

Si tout se passe bien dans le plan impérial, il aura éliminé les cloneurs qui ne pourront plus parler de l'usine cachée qui fabrique ses clones à lui, et il aura éliminé l'élève de Vader, et en plus le commando qu'il a sacrifié est un des rare vestige de l'ancienne armée de la république qui compte encore quelques extra-terrestres parmi eux (et on sait que Palpatine est plutôt du genre à n'aimer que les humains).

### **Première Scène**

On ouvre sur le générique, et sur les informations que vous pouvez donner aux joueurs à ce sujet : « Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine... L'empereur a étendu son pouvoir au cœur de la galaxie. L'ordre des Jedi n'est plus qu'un souvenir balayé par la toute puissance de son élève Darth Vader. Les troupes de choc impériales ont balayé les dernières résistances des systèmes séditieux. Une petite troupe de choc impériale s'apprête à accomplir son devoir en sabotant une usine à clones dont les propriétaires se sont ouvertement rendus coupables de félonie. Mais celle-ci est bien gardée, et ils devront faire preuve de prudence dans leur mission. »

Vous leur annoncez qu'ils vont jouer les méchants, pour changer, et vous embrayez immédiatement sur le début d'une bataille spatiale qui n'a strictement rien à voir. Dans cette bataille, ils sont en train de se faire poursuivre par un croiseur interstellaire de l'Empire et ils sont dans un vieux cargo corellien tout pourri. Au moment fatidique (après avoir descendu quelques chasseurs TIE à l'aide de leurs canons vétustes mais aussi de leurs compétences bien au-delà de ce que produit l'armée régulière) où ils vont se faire happer par le rayon tracteur du destroyer, le JEDI NOIR de la table se réveille : ce n'était qu'un cauchemar.

En fait, ils sont dans une navette tyderium en partance pour Kamino (planète des cloneurs) et s'apprêtent à réaliser pour le compte de l'Empereur une mission secrète visant à saboter à l'aide d'une bombe qu'on leur a fourni, une usine à clone. En tant que bon militaire, ils ne savent pas trop ce que les cloneurs ont bien pu faire pour énerver Palpatine, mais celui-ci a décidé qu'il allait se passer de leurs services.

### **Deuxième Scène**

Ben, là, vous laissez les PJs échafauder leur plan. On va pas vous faire l'affront de donner tous les détails de comment est faite la base des cloneurs, mais en gros, faut qu'elle soit suffisamment bien défendue pour justifier l'utilisation d'un commando pareil. Lorsque les personnages seront parvenus à amorcer la bombe, leur Jawa va probablement trouver que quelque chose de louche est en train d'arriver. C'est lui qui va leur sauver la vie : il va se rendre compte avec ses compétences techniques que la bombe est d'un modèle étrange, étudier le truc, se rendre compte que toute la planète va sauter. Ils vont rusher vers leur navette tyderium, se rendre compte qu'elle est sabotée et prendre le premier vaisseau pourri disponible. La réaction en chaine prend un certain temps (à vous de mettre la pression, s'agit pas non plus que ça dure trop longtemps et qu'ils aient l'impression de faire une



promenade). Coup de chance, un vieux contrebandier en mal d'amour, venu pour faire cloner son épouse décédée d'une maladie incurable a laissé sur place son vieux rafiot corrélien. C'est donc à bord de ce vaisseau à la propulsion défaillante qu'ils vont quitter la planète juste avant qu'elle ne soit atomisée. Pour la forme, il faudra qu'ils soient prudents en sortant du nouveau champ d'astéroïdes créé par ladite explosion.

### **Troisième Scène**

Les personnages sont à bord d'un vaisseau vétuste, et s'éloignent avec leur mission accomplie mais un gout amer dans la bouche. C'est le moment pour l'apprenti SITH de parler de son rêve. Bon techniquement, tous les joueurs sont déjà au courant, mais faut pas oublier qu'il est le seul à avoir vraiment rêvé de tout ça. Si le joueur est trop endormi pour penser à en parler, vous pouvez lui suggérer de se sortir les doigts du cul.

Bref, il est probablement que nos amis de l'Empire cherchent à comprendre ce qui a cloché et dans quel merdier ils se retrouvent. Et probablement, ils vont décider soit de fuir vers la bordure extérieure (et de désertier, donnant un bon prétexte à Palpatine pour les rechercher et les atomiser, mais c'est sûrement la décision la plus sage) ou alors, rentrer à la base (donc se jeter dans le gueule du loup comme des glands).

Bref... La scène s'arrête quand ils sont arrivés sur une planète distante ou qu'ils sont rentrés à la base. Au début, tout va bien, c'est le moment de faire une pause, où vous pouvez en gros les laisser souffler deux minutes. Mais pas plus. Dès qu'ils se sont fait repérer, que ce soit dans la base après leur arrivée, ou sur la planète en question, il y a une petite baston à pied (voir une course poursuite en moto-speeder si vous vous sentez d'humeur) pour rejoindre le vieux raffiot pourri (veillez bien à ce qu'ils ne puissent pas atteindre un quelconque autre vaisseau qui serait plus performant, sinon vous risquez l'incohérence avec le rêve) et ils partent dans l'espace.

### **Quatrième Scène**

On prend les mêmes et on recommence. Alors, on va pas rejouer la descente des TIE : ça arrive et c'est exactement comme dans le rêve. Donc, on reprend au moment où le rayon tracteur vient de les chopper. Ils vont se faire aborder. Et si le SITH n'est pas trop bête, il va réussir à les dissimuler à bord façon épisode 4. Ensuite, c'est pas une étoile de la mort, mais c'est tout comme. Ils sortent, ils trouvent une ruse pour que le JEDI NOIR arrête le rayon tracteur et fasse une bonne diversion. Bref, ils se débrouillent comme ils veulent et vous aussi, mais l'idée c'est que le SITH se sacrifie, et que les autres s'échappent. Le tout de la manière la plus EPIQUE et HALETANTE possible.

Après... ben on passe à la conclusion.

### **Conclusion**

Les personnages survivants (s'il y en a) se verront probablement convaincu que l'Empire les a trahis (surtout qu'entre temps, on leur aura donné les chefs d'accusations) et voudront s'en aller loin, très loin. C'est à ce moment là qu'il serait opportun pour votre espion du sénat de se manifester en tant que tel. Il sortira les formulaires de recrutement (non, je blague, la rébellion n'existe pas encore officiellement, et ça m'étonnerait qu'ils aient ce genre de bureaucratie)... En fait, il va les conduire à un endroit secret où ils pourront en toute discrétion prendre contact avec Bail Organa et Mon Motma qui s'apprêtent à créer l'alliance rebelle.

L'Empereur est content, il a pulvérisé l'élève de Vader comme prévu, éliminé les cloneurs qui en savaient trop, et en dommages collatéraux, il vient de précipiter la formation de l'alliance... Mais c'est pas grave, c'est un gros bill, il est persuadé que tout va bien se passer.



### **Note pour le MJ**

Ben ouais, c'est fini, le scénario fait deux pages. Mais bon, avec toutes les idées qu'on vous a balancé, vous devrez facilement remplir 5 ou 6 heures de jeu. Vous êtes libre de gérer les personnages non joueurs comme vous l'entendez, et le rythme de l'action comme ça vous chante. L'important c'est que tout le monde s'amuse. Et surtout, n'oubliez pas, à Star Wars, tout est dans les effets spéciaux.

Quand à vos joueurs, que la force soit avec eux, ils en auront bien besoin !



## Bromé Cépon

Vous avez toujours su que vous étiez différent des autres : plus fort, plus rapide, en un mot, meilleur. Très en avance sur votre âge vous avez été remarqué par l'ordre Jedi qui vous a emmené et formé. Au début, l'apprentissage vous apportait entière satisfaction mais avec les années vous avez commencé à regarder le monde sous de nouveaux angles. Vous avez risqué votre vie plusieurs fois pour des gens qui ne montraient ensuite aucune reconnaissance. Comme si ce que vous aviez fait était normal. Vous ne compreniez pas que votre maître ne s'insurge pas. Néanmoins vous n'en avez jamais parlé...

Durant les dernières années avant la prise du pouvoir par l'empereur le conseil vous a accordé sa confiance et vous avez mené quelques missions seul. C'est lors de l'une d'elle que vous avez appris la nouvelle. Vous avez essayé de prendre contact avec d'autres Jedi mais l'opération c'est avérée très difficile. Apprenant que l'ordre était en danger et le massacre de nombre de vos compagnons vous vous êtes caché sur un cargo pour rejoindre la bordure extérieure mais votre vaisseau a été abordé. Bien sûr vous ne vous êtes pas laissé faire et puisqu'on essayait de vous tuer, vous ne vous êtes pas retenu.

Vous ne l'avez pas vu tout de suite. Il était là à vous observer, tout ce temps. C'est lorsque vos assaillants étaient tous morts et que vous aviez entièrement libéré votre rage et votre frustration qu'il vous a accueilli. Darth Vader vous a montré tous les côtés de la force. Il vous a enseigné. Et chaque à leçon que vous receviez les choses vous paraissaient plus claires.

Si votre maître a toute votre confiance ce n'est pas le cas de l'empereur. Vous connaissez le rêve de Darth Vader et d'une certaine manière le partagez. Vous êtes persuadé que l'empereur se sert de lui. Votre maître s'en rend probablement compte puisqu'il vous entraîne en secret. Un jour viendra où vous et lui renverserez Palpatine.

Pour faciliter votre entraînement tout en restant discret Vader vous a fait intégrer un ancien commando d'élite constituant un des rares vestiges du sénat. Tout en masquant aux autres vos aptitudes envers la force vous avez avec eux l'occasion de montrer ce dont vous êtes capables.

Ce que vous pensez de :

- Lemme Olgen : Chef du commando. Ce que l'empereur commande il fait. C'est un homme charismatique. Il est né pour commander. Néanmoins pour un ancien combattant du sénat il a complètement changé de point de vue et est persuadé que l'empereur vous sauvera tous. Ça sera probablement un problème un jour mais en attendant c'est quelqu'un pour qui vous avez du respect.
- Nidje Mobil : C'est un soldat très compétent. Il n'est pas du genre à prendre des initiatives mais un travail fait par Nidje est un travail bien fait. C'est souvent lui qu'on charge des préparatifs et travaux demandant de la patience et de l'application. Bref des menus travaux qui sont importants mais qui restent tout de même des basses tâches.
- Chaju Jomon : ce jawa a deux mains droites. Un robot ne serait pas plus efficace dès qu'il s'agit de technique. Bien que non humain il est entré définitivement dans l'équipe après avoir sauvé la vie du chef. Comme tous ceux de sa race c'est probablement un opportuniste sachant voir où est son intérêt.



- Deman Narou : ancien membre de la fédération du commerce (entre autre), son bagout vous a sorti plus d'une fois du pétrin. Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer sa façon de retourner toutes les situations à son avantage. A chaque fois que vous atterrissez quelque part il connaît du monde. De ce que vous savez il n'en n'est pas à son premier retournement de veste alors peut-être faut-il rester méfiant.
- Mara Nian : C'est une femme d'action capable de se sortir de presque toutes les situations. Elle n'a pas froid aux yeux et il est difficile de savoir ce qu'elle pense derrière le masque qu'elle porte pour maintenir sa place dans le commando. Vous savez qu'elle a été enrôlée de force dans le commando pendant la guerre des clones mais ne comprenez pas vraiment pourquoi elle reste aujourd'hui. Mais vous ne vous en plaignez pas.





Jump	Str	+1	7	+0	+8
------	-----	----	---	----	----

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS						6	/	13
<b>Lightsaber [Short, Mastercraft +1] (Personal)</b>		<b>Normal: +8/+3 Pri Hand: +6/+1 Off Hand: +6/+1</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Knowledge (Jedi Lore)	Int	+3	5	+0	+8			
0m	1	Slashing	Small	3d6+1d8+2	20	Knowledge (Sith Lore)	Int	+3	4	+0	+7			
SPECIAL PROPERTIES														
<b>Lightsaber [Dual Phase, Mastercraft +1] (Personal)</b>		<b>Normal: +16/+11 Pri Hand: +12/+7 Off Hand: +12/+7</b>				Knowledge ()	Int	+3	0	+0	-			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Knowledge ()	Int	+3	0	+0	-			
0m	1	Energy	Medium	3d8+2	19-20	Knowledge ()	Int	+3	0	+0	-			
SPECIAL PROPERTIES														
<b>Imperial Munition Model 22T4</b>		<b>Normal: +14/+9 Pri Hand: +12/+7 Off Hand: +12/+7</b>				Listen	Wis	+2	0	+0	+2			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Move Silently	Dex	+4	0	+10	+14			
4m	0	Energy	Tiny	3d4+1	20	Pilot	Dex	+4	0	+0	+4			
SPECIAL PROPERTIES														
Each 22T4 has a serial number contained in a microdot concealed on the underside of the actuating blaster module. Altering the weapon to remove the serial number requires a Repair check (DC 15) but does not count as a modification. Success results in a -1 penalty on attack rolls.														
<b>SoroSuub ELG-3A Diplomat's Blaster</b>		<b>Normal: +14/+9 or +10/+10/+5 Pri Hand: +12/+7 or +8/+8/+3 Off Hand: +12/+7 or +8/+3</b>				Profession ()	Wis	+2	0	+0	-			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Profession ()	Wis	+2	0	+0	-			
10m	0	Energy	Small	3d6	20	Profession ()	Wis	+2	0	+0	-			
SPECIAL PROPERTIES														
<b>Grenade [Frag] x5</b>		<b>Normal: +14/+9 Pri Hand: +12/+7 Off Hand: +12/+7</b>				Profession ()	Wis	+2	0	+0	-			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Read/Write Language	Int	+3	0	+0	-			
4m	0	Slashing	Tiny	4d6+1		Repair	Int	+3	0	+0	-			
SPECIAL PROPERTIES														
<b>Vibro dagger</b>		<b>Normal: +11/+6 Pri Hand: +9/+4</b>				Ride	Dex	+4	0	+0	+4			
SPECIAL PROPERTIES														
						<b>NORMAL FEATS</b>								
						Ambidexterity, Dodge, Exotic Weapon Proficiency (lightsaber), Force-Sensitive, Improved Two-weapon Fighting, Toughness, Two-weapon Fighting, Weapon Finesse (Lightsaber [Dual Phase]), Weapon Focus (Lightsaber [Dual Phase]), Weapons Group Proficiency (blaster pistols, simple weapons, vibro weapons)								
						<b>SPEAK LANGUAGES</b>								
						Basic								
						<b>READ/WRITE LANGUAGES</b>								
						Basic, Sith								



		<b>Off Hand: +9/+4</b>			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL
0m	1	Slashing	Small	2d4+1	20
<b>SPECIAL PROPERTIES</b>					

### EQUIPMENT

All-Temperature cloak (+2 to Fortitude saves made to resist severe weather), Aquata Breather, DataPad (+2 computer bonus on Intelligence checks relating to Computer Use checks involving downloading. With related datacards +2 bonus to Knowledge checks.), Energy Cell x5, Macrobinoculars, Medpac x3, Military-Grade Comlink, Power pack x5, Sith Amulet

### FORCE SKILLS

**6 / 13**

SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
Affect Mind	Cha	+3	0	+0	<b>+3</b>
Alchemy	Int	+3	0	+4	-
Battle Influence	Cha	+3	0	-8	<b>-5</b>
Battlemind	Con	+0	5	+0	<b>+5</b>
Control Mind	Cha	+3	0	+4	-
Drain Energy	Con	+0	6	+4	<b>+10</b>
Drain Knowledge	Int	+3	0	+4	-
Empathy	Wis	+2	0	+0	<b>+2</b>
Enhance Ability	Con	+0	7	+0	<b>+7</b>
Enhance Senses	Wis	+2	0	+0	<b>+2</b>
Farseeing	Wis	+2	0	+0	-
Fear	Wis	+2	0	+4	<b>+6</b>
Force Defense	Con	+0	7	+0	<b>+7</b>
Force Grip	Int	+3	5	+4	<b>+12</b>
Force Light	Wis	+2	0	-8	<b>-6</b>
Force Lightning	Int	+3	5	+4	<b>+12</b>
Force Stealth	Cha	+3	0	+0	<b>+3</b>
Force Strike	Int	+3	5	+0	<b>+8</b>
Friendship	Cha	+3	0	+0	-
Heal Another	Wis	+2	5	-8	<b>-1</b>
Heal Self	Cha	+3	5	+0	<b>+8</b>
Illusion	Cha	+3	0	+0	-
Inspire	Cha	+3	0	-8	-
Malacia	Int	+3	0	-8	-
Move Object	Int	+3	8	+0	<b>+11</b>
Plante Surge	Int	+3	0	-8	-
See Force	Wis	+2	0	+0	<b>+2</b>
Sever Force	Cha	+3	0	-8	-
Telepathy	Wis	+2	0	+0	<b>+2</b>
Transfer Essence	Cha	+3	0	+4	-

### FORCE FEATS

--



Sense
<b>CREDITS</b>
5000
<b>SPECIAL QUALITIES</b>
+1 attack bonus with Deflect (attack) You can use Deflect (attack) on a miss by 10 or less, +1 bonus to defense against a specific target., +2 dodge bonus to Defense when weilding a Lightsaber if you can use your Dexterity, +3 Dodge bonus to Defense when fighting defensively, +6 Dodge bonus to Defense when executing total defense action, Dark Side, Deflect (Attack -4, Defense +1, Extend Defense and Attack), Increase Lightsaber damage +1d8
<b>CHARACTER NOTES</b>



## Lemme Olgen

Vous êtes né pour faire ce que vous faites : le chef du commando des forces spéciales impériales.

Bien sûr il n'a pas été facile d'en arriver là, vous avez bataillé, trahit, soudoyé mais vous y voilà. Vous avez prouvé mainte fois votre valeur et votre compétence au sénat et devant les tensions de ces dernières années on vous a nommé à la tête de ce commando d'élite.

Vous avez toujours suivi de très près les événements politiques. Vous déplorez d'avoir dû en arriver à dissoudre le sénat mais si c'est ce qu'il fallait à la galaxie vous êtes heureux et fier de travailler pour l'empire. Palpatine est pour vous un héros. Il a su taper du point quand il le fallait et imposer des décisions difficiles mais nécessaires. C'est le chef qu'il fallait.

Au cours de vos différentes missions vous avez fait preuve de vos talents de tacticien et commandant hors de pair. Vous êtes aussi un spécialiste des opérations d'infiltrations.

Ce que vous pensez de :

- Bromé Cépon : Dernier arrivé dans l'équipe c'est quelqu'un de très compétent mais aussi de très pédant. Il est parfois trop confiant en ses capacités et ça pourrait en faire un élément dangereux un jour.
- Nidje Mobil : C'est un soldat très compétent. Il n'est pas du genre à prendre des initiatives mais un travail fait par Nidje est un travail bien fait. C'est souvent lui qu'on charge des préparatifs et travaux demandant de la patience et de l'application. Il est de ce fait le noyau de l'équipe sans qui rien ne serait possible.
- Chaju Jomon : ce Jawa a deux mains droites. Un robot ne serait pas plus efficace dès qu'il s'agit de technique. Bien que non humain il est entré définitivement dans l'équipe après avoir sauvé votre vie. Il exactement ce dont vous aviez besoin. Vous avez toute confiance en son jugement.
- Deman Narou : ancien membre de la fédération du commerce (entre autre), son bagout vous a sorti plus d'une fois du pétrin. Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer sa façon de retourner toutes les situations à son avantage. A chaque fois que vous atterrissez quelque part il connaît du monde. De ce que vous savez il n'en n'est pas à son premier retournement de veste alors peut-être faut-il rester méfiant.
- Mara Nian : C'est une femme d'action capable de se sortir de presque toutes les situations. Elle n'a pas froid aux yeux et il est difficile de savoir ce qu'elle pense derrière le masque qu'elle porte pour maintenir sa place dans le commando. Vous savez qu'elle a été enrôlée de force dans le commando pendant la guerre des clones mais ne comprenez pas vraiment pourquoi elle reste aujourd'hui. Mais vous ne vous en plaignez pas : elle est le ciment qui maintient l'équipe soudée dans les moments difficiles.



NAME: <b>Lemme Olgen</b>		PLAYER:		<b>STAR WARS</b> ROLEPLAYING GAME	
CLASSES: <b>Soldier 5/Scoundrel 2/Infiltrator 3</b>		CAMPAIGN: <b>Croisade du Nord 2008 (Rise of the Empire)</b>			
AGE: <b>Adult (28)</b>	GENDER: <b>Male</b>	SPECIES: <b>Human</b>		<b>CHARACTER RECORD SHEET</b>	
SKIN: <b>Black</b>	HAIR: <b>Black</b>	EYES: <b>Dark Grey</b>			

ABILITY	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	VITALITY	TOTAL	CURRENT	WOUNDS	TOTAL	CURRENT
<b>STR</b> <sub>ENGTH</sub>	<b>13</b>	<b>+1</b>			<b>99</b>			<b>14</b>		
<b>DEX</b> <sub>TERITY</sub>	<b>16</b>	<b>+3</b>				TOTAL	CLASS	DEX MOD	SIZE MOD	MISC BONUS
<b>CON</b> <sub>STITUTION</sub>	<b>14</b>	<b>+2</b>			<b>20</b>		<b>+7</b>	<b>+3</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
<b>INT</b> <sub>TELLIGENCE</sub>	<b>16</b>	<b>+3</b>			<b>SPEED</b>	<b>10m</b>	<b>BASE ATTACK</b>	<b>+8</b>	<b>REPUTATION</b>	<b>+7</b>
<b>WIS</b> <sub>DOM</sub>	<b>12</b>	<b>+1</b>				TOTAL		DEX		MISC
<b>CHA</b> <sub>RISMA</sub>	<b>15</b>	<b>+2</b>			<b>INITIATIVE</b>		<b>+7</b>	<b>+3</b>		<b>+4</b>

FORCE POINTS									
SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD	FORCE POINTS	DARK SIDE POINTS	LIGHT-SIDE DICE	DARK-SIDE DICE	
<b>FORTITUDE</b> [CON]	<b>+8</b>	<b>+6</b>	<b>+2</b>		<b>+0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>+2d6</b>	<b>+2d6</b>
<b>REFLEX</b> [DEX]	<b>+10</b>	<b>+7</b>	<b>+3</b>		<b>+0</b>				
<b>WILL</b> [WIS]	<b>+5</b>	<b>+3</b>	<b>+1</b>		<b>+0</b>				

NORMAL SKILLS											
					6	/	13				
ATTACK BONUSES	TOTAL	BASE	ABILITY MOD	SIZE MOD	MISC MOD	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>MELEE</b> [STR]	<b>+9</b>	<b>+8</b>	<b>+1</b>	<b>+0</b>		Appraise	Int	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
<b>RANGED</b> [DEX]	<b>+11</b>	<b>+8</b>	<b>+3</b>	<b>+0</b>		Acrobatics	Int	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Balance	Dex	<b>+3</b>	<b>7</b>	<b>+0</b>	<b>+10</b>
						Bluff	Cha	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Climb	Str	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Computer Use	Int	<b>+3</b>	<b>5</b>	<b>+0</b>	<b>+8</b>
						Craft (electronic devices)	Int	<b>+3</b>	<b>2</b>	<b>+0</b>	<b>+5</b>
						Deception	Int	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Disguise	Int	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Demolitions	Int	<b>+3</b>	<b>9</b>	<b>+0</b>	<b>+12</b>
						Diplomacy	Cha	<b>+2</b>	<b>8</b>	<b>+0</b>	<b>+10</b>
						Disable Device	Int	<b>+3</b>	<b>9</b>	<b>+2</b>	<b>+14</b>
						Escape Artist	Cha	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Entertain ()	Cha	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Entertain ()	Cha	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Forgery	Dex	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Forgery	Int	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Gamble	Wis	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Gather Information	Cha	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Handle Animal	Cha	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Hide	Dex	<b>+3</b>	<b>9</b>	<b>+14</b>	<b>+26</b>

ARMOR/ PROTECTIVE ITEM		SPECIAL PROPERTIES									
Ayelixe/krongbing Textiles Shadowsuit											
DR	CHECK PENALTY	SPEED	WEIGHT	SIZE	MAX DEX BONUS						
<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>10/6</b>	<b>3</b>		<b>+6</b>						
WEAPON		ATTACK BONUS									
<b>Punch</b>		<b>+9/+4</b>									
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL						
<b>0m</b>	<b>n/a</b>	<b>Melee</b>	<b>Medium</b>	<b>1d4+1</b>	<b>20</b>						
SPECIAL PROPERTIES											



Intimidate	Cha	+2	7	+2	<b>+11</b>
Jump	Str	+1	0	+0	<b>+1</b>

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS						6	/	13
<b>BlasTech DL-44 [Mastercraft +1]</b>		<b>Normal: +11/+6 or +5/+5/+5/+5 Pri Hand: +5/+0 or -1/-1/-1/-6 Off Hand: +1 or -5</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Knowledge (Tactics)	Int	+3	10	+0	<b>+13</b>			
8m	1	Energy	Medium	3d8+1	20	Knowledge ()	Int	+3	0	+0	-			
SPECIAL PROPERTIES						Knowledge ()	Int	+3	0	+0	-			
						Knowledge ()	Int	+3	0	+0	-			
						Listen	Wis	+1	0	+0	<b>+1</b>			
<b>Imperial Munitions StarAnvil Heavy Blaster Rifle</b>		<b>Normal: +11/+6 Pri Hand: +5/+0 Off Hand: +1</b>				Move Silently	Dex	+3	8	+12	<b>+23</b>			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Pilot	Dex	+3	0	+0	<b>+3</b>			
30m	9	Energy	Medium	3d8	18-20	Profession (military Officer)	Wis	+1	10	+0	<b>+11</b>			
SPECIAL PROPERTIES						Profession ()	Wis	+1	0	+0	-			
						Profession ()	Wis	+1	0	+0	-			
						Read/Write Language	Int	+3	0	+0	-			
<b>Merr-Sonn Model J1 Happy Surprise Palm Blaster</b>		<b>Normal: +11/+6 Pri Hand: +7/+2 Off Hand: +3</b>				Repair	Int	+3	0	+0	-			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Ride	Dex	+3	0	+0	<b>+3</b>			
4m	0	Energy	Tiny	3d4-1	20	Search	Int	+3	0	+0	<b>+3</b>			
SPECIAL PROPERTIES						Sense Motive	Wis	+1	0	+0	<b>+1</b>			
This weapon grant a +2 circumstance bonus on Sleight of Hand check made to conceal it when held in one's hand						Sleight of Hand	Dex	+3	0	+0	-			
<b>Vibroblade (double)</b>		<b>Normal: +9/+4 Pri Hand: +3/-2 Off Hand: -1</b>				Speak Language	Int	+3	0	+0	-			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Spot	Wis	+1	5	+2	<b>+8</b>			
0m	4	Slashing	Large	2d6+1/2d6+1	20	Survival	Wis	+1	0	+0	<b>+1</b>			
SPECIAL PROPERTIES						Swim	Str	+1	0	+0	<b>+1</b>			
						Treat Injury	Wis	+1	7	+0	<b>+8</b>			
						Tumble	Dex	+3	4	+0	<b>+7</b>			
						<b>NORMAL FEATS</b>								
						Armor Proficiency (light), Dodge, Headstrong, Improved Initiative, Martial Arts, Point Blank Shot, Rapid Shot, Shadow, Stealthy, Weapons Group Proficiency (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, simple weapons, vibro weapons)								
<b>Merr-Sonn C-20 Glop Grenade x5</b>		<b>Normal: +11/+6 Pri Hand: +7/+2 Off Hand: +3</b>				<b>SPEAK LANGUAGES</b>								
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Basic, Jawa (Understand Only), Jawa Trade Language (Understand Only), Rodese (Understand Only)								
4m	0	Special	Tiny	-1		<b>READ/WRITE LANGUAGES</b>								
SPECIAL PROPERTIES						Basic								
This weapon has a timer that allow the grenade to go off in any round ut to 3 round after being set. The timer can be deactivated by a a Demolitions check against DC 15 (as a full-round action). Burst This weapon may be recharged (cost 100)														



Those caught within the burst radius (4 meters) of a glop grenade must make a Reflex save (DC 15) or be held immobile by the glop; those who succeeds must move at half speed until the glop is removed from their bodies. Regardless of the saving throw, those within the area of the glop are entangled (-2 penalty on attack roll, -4 to dexterity).

Stuck characters may break free with a Strength check (DC 27) or dealing 18 points of energy damage to the glop. Freed characters still suffer attack and Dexterity penalties and move at half speed until the glop dries or is removed.

Glop becomes naturally brittle after 5 minutes, it also be removed by glop dissolver, which frees a stuck character in 1 round and removes glop entirely in 1 round more. Glop dissolver is sold in aerosol packs of four applications for 50 credits. Each application is sufficient to clean up one individual

### EQUIPMENT

All-Temperature cloak (+2 to Fortitude saves made to resist severe weather), Aquata Breather, Electrobinoculars, Energy Cell x5, Grappling Spike Launcher, Liquid Cable Dispenser, Medpac x3, Military-Grade Comlink, Power pack x10, Security kit (+2 equipment bonus on Repair checks for security systems.), Ziko 1125 Heads-Up Macrobinoculars (Give Low-light vision and makes spot checks with a range penalty of -1 per 10 meters)

### CREDITS

1000

### SPECIAL QUALITIES

+1 bonus on attack and damage rolls with ranged weapons, for targets with 10m., +1 bonus to defense against a specific target., Covert Movement (full speed), Illicit barter, Infiltrator Skill Mastery (Hide), Lucky (1/day), Sneak attack +1d6

### CHARACTER NOTES



## Nidje Mobil

Vous avez suivi une carrière classique au sein de l'armée. Bon soldat, vous avez reçu nombre de décorations. Vous vous êtes notamment illustré dans un conflit concernant Alderaan. Vous étiez content de votre travail et reconnu.

Puis les tensions se sont faites plus fortes. Vous étiez pressenti pour entrer dans un commando d'élite à la solde du sénat mais vous n'étiez pas sûr de vouloir voir votre carrière prendre cette direction. Alors que vous hésitez vous avez reçu, dans le plus grand secret, un pli émanant de Bail Organa lui-même vous donnant rendez-vous (secret lui aussi) lors d'une de ses visites au sénat. Vous l'avez rencontré et il vous a parlé de ses doutes quant aux véritables intentions de Palpatine. Il vous a demandé d'entrer dans ce commando afin de garder un œil de plus près sur ce qui se passait réellement. Vous sentant concerné par le sort de la galaxie vous avez accepté sa demande et intégré l'unité spéciale.

Vous vous contentez de faire ce qu'on vous demande et d'observer. Mais vous le faites bien. Vous êtes maintenant un vétéran de la guerre des clones et un spécialiste des opérations discrètes. Depuis l'instauration de l'empire votre commando a changé de chef pour Palpatine. Cela ne vous plait pas mais votre mission est d'autant plus importante aujourd'hui.

Ce que vous pensez de :

- Bromé Cépon : Dernier arrivé dans l'équipe c'est quelqu'un de très compétent mais aussi de très pédant. Il est parfois trop confiant en ses capacités et ça pourrait en faire un élément dangereux un jour. Comme il a été rajouté à l'équipe après l'arrivée de l'empereur vous vous en méfiez particulièrement.
- Lemme Olgen : Chef du commando. Ce que l'empereur commande il fait. C'est un homme charismatique. Il est né pour commander. Néanmoins pour un ancien combattant du sénat il a complètement changé de point de vu et est persuadé que l'empereur vous sauvera tous. C'est quelqu'un que vous respectez et vous aimeriez pouvoir le rallier un jour à votre cause même si vous savez que ce n'est pas gagné.
- Chaju Jomon : ce jawa a deux mains droites. Un robot ne serait pas plus efficace dès qu'il s'agit de technique. Bien que non humain il est entré définitivement dans l'équipe après avoir sauvé la vie du chef. Vous ne le surveillez pas outre mesure puisqu'il ne semble pas du tout s'intéresser au côté juste de ce qu'il fait.
- Deman Narou : ancien membre de la fédération du commerce (entre autre), son bagout vous a sorti plus d'une fois du pétrin. Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer sa façon de retourner toutes les situations à son avantage. A chaque fois que vous atterrissez quelque part il connaît du monde. De ce que vous savez il n'en n'est pas à son premier retournement de veste alors peut-être faut-il rester méfiant.
- Mara Nian : C'est une femme d'action capable de se sortir de presque toutes les situations. Elle n'a pas froid aux yeux et il est difficile de savoir ce qu'elle pense derrière le masque qu'elle porte pour maintenir sa place dans le commando. Vous pensez qu'elle a peut-être des doutes quand à vos intentions mais elle n'en a jamais rien dit.



NAME: <b>Nidje Mobil</b>		PLAYER:		<h1 style="margin: 0;">STAR WARS</h1> <p style="margin: 0;">ROLEPLAYING GAME</p>	
CLASSES: <b>Soldier 6/Elite Trooper 4</b>		CAMPAIGN: <b>Croisade du Nord 2008 (Rise of the Empire)</b>			
AGE: <b>Adult (32)</b>	GENDER: <b>Male</b>	SPECIES: <b>Human</b>		<b>CHARACTER RECORD SHEET</b>	
SKIN: <b>Bronze</b>	HAIR: <b>Black</b>	EYES: <b>Cloud Blue</b>		HEIGHT: <b>1,9 m</b>	WEIGHT: <b>88 kg</b>

ABILITY	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	VITALITY	TOTAL	CURRENT	WOUNDS	TOTAL	CURRENT
<b>STR</b> <sub>ENGTH</sub>	<b>13</b>	<b>+1</b>			<b>105</b>			<b>12</b>		
<b>DEX</b> <sub>TERITY</sub>	<b>18</b>	<b>+4</b>				TOTAL	CLASS	DEX MOD	SIZE MOD	MISC BONUS
<b>CON</b> <sub>STITUTION</sub>	<b>12</b>	<b>+1</b>			<b>20</b>		<b>+7</b>	<b>+4</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
<b>INT</b> <sub>TELLIGENCE</sub>	<b>13</b>	<b>+1</b>			<b>8m</b>	<b>BASE ATTACK</b>	<b>+10</b>	<b>REPUTATION</b>		<b>+7</b>
<b>WIS</b> <sub>DOM</sub>	<b>14</b>	<b>+2</b>				TOTAL		DEX		MISC
<b>CHA</b> <sub>RISMA</sub>	<b>15</b>	<b>+2</b>			<b>INITIATIVE</b>		<b>+4</b>	<b>+4</b>		<b>+0</b>

FORCE POINTS									
SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD	FORCE POINTS	DARK SIDE POINTS	LIGHT-SIDE DICE	DARK-SIDE DICE	
<b>FORTITUDE</b> [CON]	<b>+10</b>	<b>+9</b>	<b>+1</b>		<b>+0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>+2d6</b>	<b>+2d6</b>
<b>REFLEX</b> [DEX]	<b>+8</b>	<b>+4</b>	<b>+4</b>		<b>+0</b>				
<b>WILL</b> [WIS]	<b>+6</b>	<b>+4</b>	<b>+2</b>		<b>+0</b>				

NORMAL SKILLS										
					6	/	13			
SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD					

ATTACK BONUS	TOTAL	BASE	ABILITY MOD	SIZE MOD	MISC MOD					
<b>MELEE</b> [STR]	<b>+11</b>	<b>+10</b>	<b>+1</b>	<b>+0</b>						
<b>RANGED</b> [DEX]	<b>+14</b>	<b>+10</b>	<b>+4</b>	<b>+0</b>						

ARMOR/ PROTECTIVE ITEM	SPECIAL PROPERTIES									
------------------------	--------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Battle armor [Padded]	DR	CHECK PENALTY	SPEED	WEIGHT	SIZE	MAX DEX BONUS				
	<b>4</b>	<b>-4</b>	<b>8/4</b>	<b>13</b>		<b>+3</b>				

WEAPON	ATTACK BONUS									
<b>Punch</b>	<b>+11/+6</b>									

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL					
0m	n/a	Melee	Medium	1d3+1						

SPECIAL PROPERTIES										

Appraise	Int	+1	0	+0	<b>+1</b>
Astrogate	Int	+1	0	+0	-
Balance	Dex	+4	0	-4	<b>+0</b>
Bluff	Cha	+2	4	+0	<b>+6</b>
Bo	Str	+1	0	-4	<b>-3</b>
Computer Use	Int	+1	0	+0	<b>+1</b>
Craft (blaster pistols and rifles)	Int	+1	8	+0	<b>+9</b>
Craft ()	Int	+1	0	+0	<b>+1</b>
Craft ()	Int	+1	0	+0	<b>+1</b>
Deceptions	Int	+1	9	+0	<b>+10</b>
Diplomacy	Cha	+2	3	+0	<b>+5</b>
Disable Device	Int	+1	0	+0	-
Disguise	Cha	+2	0	+0	<b>+2</b>
Entertain ()	Cha	+2	0	+0	<b>+2</b>
Entertain ()	Cha	+2	0	+0	<b>+2</b>
Escape Artist	Dex	+4	0	-4	<b>+0</b>
Forgery	Int	+1	0	+0	<b>+1</b>
Gamble	Wis	+2	0	+0	<b>+2</b>
Gather Information	Cha	+2	0	+0	<b>+2</b>
Handle Animal	Cha	+2	0	+0	-
Hide	Dex	+4	8	-4	<b>+8</b>



Intimidate	Cha	+2	9	+0	<b>+11</b>
Jump	Str	+1	0	-4	<b>-3</b>

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS			6	/	13
<b>Thermal Detonator x3</b>		<b>Normal: +14/+9</b> <b>Pri Hand: +10/+5</b> <b>Off Hand: +6</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Knowledge (Alien Species)	Int	+1	4	+0	<b>+5</b>
4m	0	Energy	Tiny	8d6+6	20	Knowledge ()	Int	+1	0	+0	-
SPECIAL PROPERTIES						Knowledge ()	Int	+1	0	+0	-
						Knowledge ()	Int	+1	0	+0	-
						Knowledge ()	Int	+1	0	+0	-

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS			6	/	13
<b>Blaster [Heavy Repeating]</b>		<b>Normal: +11/+11/+11/+6 or +9/+9/+9/+9/+4</b> <b>Pri Hand: +5/+5/+5/+0 or +3/+3/+3/+3/-2</b> <b>Off Hand: +1 or -1</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Listen	Wis	+2	8	+2	<b>+12</b>
30m	12	Energy	Large	4d8	19-20	Move Silently	Dex	+4	0	-4	<b>+0</b>
SPECIAL PROPERTIES						Pilot	Dex	+4	0	+0	<b>+4</b>
						Profession (military officer)	Wis	+2	5	+0	<b>+7</b>
						Profession ()	Wis	+2	0	+0	-
						Profession ()	Wis	+2	0	+0	-
						Read/Write Language	Int	+1	0	+0	-
						Repair	Int	+1	0	+0	-

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS			6	/	13
<b>BlasTech DL-44</b>		<b>Normal: +14/+9 or +10/+10/+10/+5</b> <b>Pri Hand: +8/+3 or +4/+4/+4/-1</b> <b>Off Hand: +4 or +0</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Hide	Dex	+4	0	+0	<b>+4</b>
8m	1	Energy	Medium	3d8	20	Search	Int	+1	0	+2	<b>+3</b>
SPECIAL PROPERTIES						Sense Motive	Wis	+2	8	+0	<b>+10</b>
						Sleight of Hand	Dex	+4	0	-4	-
						Speak Language	Int	+1	0	+0	-
						Spot	Wis	+2	8	+2	<b>+12</b>
						Survival	Wis	+2	0	+0	<b>+2</b>
						Swim	Str	+1	0	-4	<b>-3</b>
						Treat Injury	Wis	+2	5	+0	<b>+7</b>
						Fumble	Dex	+4	0	-4	-

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL FEATS		
<b>Vibro dagger</b>		<b>Normal: +11/+6</b> <b>Pri Hand: +7/+2</b> <b>Off Hand: +3</b>				<b>Armor Proficiency (heavy, light, medium), Combat Expertise, Dodge, Far Shot, Mobility, Multishot, Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot, Shot On The Run, Weapon Focus (Blaster [Heavy Repeating]), Weapons Group Proficiency (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, simple weapons, vibro weapons)</b>		
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL			
0m	1	Slashing	Small	2d4+1	20			
SPECIAL PROPERTIES								

WEAPON		ATTACK BONUS				SPEAK LANGUAGES		
<b>Stun Baton</b>		<b>Normal: +11/+6</b> <b>Pri Hand: +5/+0</b> <b>Off Hand: +1</b>				Basic		
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL			
0m	1	Bludgeoning	Medium	--1	20			
SPECIAL PROPERTIES								

EQUIPMENT	
All-Temperature cloak (+2 to Fortitude saves made to resist)	



severe weather), Aquata Breather, Liquid Cable Dispenser, Power pack x9, Sensor pack, Subcutaneous Comlink [Encrypted], Targeting Scope (3 ranged increments) (This scope negate the 3 first range penaltie when firing and on spot checks, blindsight option, darkvision option), Ziko 1125 Heads-Up Macrobinoculars (Give Low-light vision and makes spot checks with a range penalty of -1 per 10 meters)

#### **CREDITS**

2000

#### **SPECIAL QUALITIES**

+1 bonus on attack and damage rolls with ranged weapons, for targets with 10m., +1 bonus to defense against a specific target., Increase a ranged weapons' range increment by one-half., Uncanny Dodge (Dex bonus to Defense)

#### **CHARACTER NOTES**

Possede aussi 4 Charge Explosive avec détonateur DM 6d6+4



## Chaju Jomon

La vie de Jawa n'a jamais été des plus faciles, que ce soit sous l'empire ou sous le sénat. Vous avez un don exceptionnel pour la technique et c'est ce qui vous a permis de vous en sortir. Après une jeunesse particulièrement tumultueuse vous avez été enrôlé par l'armée impériale pour une mission qui devait être unique. L'empereur n'est pas connu pour être fan des non humains mais le besoin était à la hauteur de votre compétence. C'est ainsi que vous avez rejoint le commando des forces spéciales impériales. Grâce à votre compétence et votre rapidité d'esprit vous avez sauvé votre chef Lemme Olgen. Vous avez ainsi gagné une place définitive au sein de ce commando d'élite.

Sans scrupule, vous ne cherchez pas à savoir si vous travaillez pour les méchants où les gentils. De toute façon votre expérience vous a appris que c'était très relatif.

Bien que Jawa, vous n'avez pas trop de problème pour vous faire comprendre de votre entourage immédiat, par contre avec les inconnus qui ne parlent pas votre langue c'est plus difficile.

Vous n'êtes pas une foudre de guerre, mais vous compensez par votre ténacité, votre chance, et votre ruse, tout ce que vous n'avez pas en muscle.

Ce que vous pensez de :

- Bromé Cépon : Dernier arrivé dans l'équipe c'est quelqu'un de très compétent mais aussi de très pédant. Il est parfois trop confiant en ses capacités et ça pourrait en faire un élément dangereux un jour.
- Lemme Olgen : Chef du commando. Ce que l'empereur commande il fait. C'est un homme charismatique. Il est né pour commander. Néanmoins pour un ancien combattant du sénat il a complètement changé de point de vue et est persuadé que l'empereur vous sauvera tous.
- Nidje Mobil : C'est un soldat très compétent. Il n'est pas du genre à prendre des initiatives mais un travail fait par Nidje est un travail bien fait. C'est souvent lui qu'on charge des préparatifs et travaux demandant de la patience et de l'application. Vous appréciez de travailler avec lui.
- Deman Narou : ancien membre de la fédération du commerce (entre autre), son bagout vous a sorti plus d'une fois du pétrin. Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer sa façon de retourner toutes les situations à son avantage. A chaque fois que vous atterrissez quelque part il connaît du monde. De ce que vous savez il n'en n'est pas à son premier retournement de veste alors peut-être faut-il rester méfiant. Vous ne l'aimez pas vraiment mais ça ne vous empêche pas de travailler avec lui.
- Mara Nian : C'est une femme d'action capable de se sortir de presque toutes les situations. Elle est efficace et utile au groupe.



NAME: <b>Chaju Jomon</b>		PLAYER:		<h1 style="margin: 0;">STAR WARS</h1> <p style="margin: 0;">ROLEPLAYING GAME</p>	
CLASSES: <b>Tech Specialist 2/Fringer 4/Chief Engineer 4</b>		CAMPAIGN: <b>Croisade du Nord 2008 (Rise of the Empire)</b>			
AGE: <b>Adult (55)</b>	GENDER: <b>Male</b>	SPECIES: <b>Jawa</b>		<b>CHARACTER RECORD SHEET</b>	
SKIN:	HAIR:	EYES: <b>Yellow</b>		HEIGHT: <b>1,2 m</b>	WEIGHT: <b>40 kg</b>

ABILITY	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	TOTAL	CURRENT	WOUNDS	TOTAL	CURRENT	
<b>STR</b> <sub>ENGTH</sub>	<b>10</b>	<b>+0</b>			<b>VITALITY</b>	<b>70</b>		<b>WOUNDS</b>	<b>14</b>	
<b>DEX</b> <sub>TERITY</sub>	<b>16</b>	<b>+3</b>								
<b>CON</b> <sub>STITUTION</sub>	<b>14</b>	<b>+2</b>			<b>DEFENSE</b>	<b>21</b>	<b>+7</b>	<b>+3</b>	<b>+1</b>	
<b>INT</b> <sub>TELLIGENCE</sub>	<b>18</b>	<b>+4</b>			<b>SPEED</b>	<b>6m</b>	<b>BASE ATTACK</b>	<b>+7</b>	<b>REPUTATION</b>	<b>-2</b>
<b>WIS</b> <sub>DOM</sub>	<b>12</b>	<b>+1</b>								
<b>CHA</b> <sub>RISMA</sub>	<b>10</b>	<b>+0</b>			<b>INITIATIVE</b>	<b>+3</b>		<b>+3</b>	<b>+0</b>	

SAVING THROWS				TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD	FORCE POINTS							
<b>FORTITUDE</b> [CON]	<b>+7</b>	<b>+5</b>	<b>+2</b>	<b>+0</b>				<b>FORCE POINTS</b>	<b>5</b>	<b>DARK SIDE POINTS</b>	<b>0</b>	<b>LIGHT-SIDE DICE</b>	<b>+2d6</b>	<b>DARK-SIDE DICE</b>	<b>+2d6</b>
<b>REFLEX</b> [DEX]	<b>+8</b>	<b>+5</b>	<b>+3</b>	<b>+0</b>											
<b>WILL</b> [WIS]	<b>+5</b>	<b>+4</b>	<b>+1</b>	<b>+0</b>											

ARMOR/ PROTECTIVE ITEM					NORMAL SKILLS					
SPECIAL PROPERTIES					<b>6</b>	<b>/</b>	<b>13</b>			

ATTACK BONUSES	TOTAL	BASE	ABILITY MOD	SIZE MOD	MISC MOD	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>MELEE</b> [STR]	<b>+8</b>	<b>+7</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>		Appraise	Int	<b>+4</b>	<b>6</b>	<b>+0</b>	<b>+10</b>
<b>RANGED</b> [DEX]	<b>+11</b>	<b>+7</b>	<b>+3</b>	<b>+1</b>		Astrogate	Int	<b>+4</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Balance	Dex	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Bluff	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
						Climb	Str	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
						Computer Use	Int	<b>+4</b>	<b>13</b>	<b>+0</b>	<b>+17</b>
						Craft (computers)	Int	<b>+4</b>	<b>11</b>	<b>+0</b>	<b>+15</b>
<b>DR</b>	CHECK PENALTY	SPEED	WEIGHT	SIZE	MAX DEX BONUS	Craft ()	Int	<b>+4</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+4</b>
						Craft ()	Int	<b>+4</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+4</b>
						Demolitions	Int	<b>+4</b>	<b>0</b>	<b>+2</b>	<b>-</b>
						Diplomacy	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>

WEAPON		ATTACK BONUS				SPECIAL PROPERTIES					
<b>Punch</b>		<b>+8/+3</b>									
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
0m	n/a	Melee	Small	1d2		Entertain ()	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
						Entertain ()	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
						Escape Artist	Dex	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Forgery	Int	<b>+4</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+4</b>
						Gamble	Wis	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Gather Information	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
						Handle Animal	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Hide	Dex	<b>+3</b>	<b>9</b>	<b>+4</b>	<b>+16</b>
						Intimidate	Cha	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>



Jump	Str	+0	0	+0	+0
------	-----	----	---	----	----

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS			6	/	13
<b>Blaster [Pistol]</b>		<b>Normal: +12/+7 or +8/+8/+3 Pri Hand: +6/+1 or +2/+2/-3 Off Hand: +2 or -2</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Knowledge (Engineering)	Int	+4	8	+0	+12
10m	1	Energy	Small	3d6	20	Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-
SPECIAL PROPERTIES						Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-
						Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-
						Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-

WEAPON		ATTACK BONUS			
<b>Vibro dagger</b>		<b>Normal: +4/-1 Pri Hand: -2/-7 Off Hand: -6</b>			
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL
0m	1	Slashing	Small	2d4	20
SPECIAL PROPERTIES					

EQUIPMENT
All-Temperature cloak (+2 to Fortitude saves made to resist severe weather), Aquata Breather, DataPad [Personal], Field Kit (Contains 2x condensing canteens with water purification, 1x sunshield roll, 1x week's worth of food rations, 2x glow rods, 2x breath masks, 24x filters, 12x atmospheric canisters, and an all-temperature cloak.), Macrobinoculars, Military-Grade Comlink, Power pack x5, Security kit (+2 equipment bonus on Repair checks for security systems.), Sensor pack, Tool kit (+2 on appropriate Craft checks.), Vocal Enhancer

CREDITS
2000

SPECIAL QUALITIES
+1 bonus to defense against a specific target., Barter, Darkvision, Desert dweller, Efficiency +1, Fringer bonus class skill (Move Silently, Tumble), Jury-rig +2, Personal Design, Personal Design (Computer Use), Research, Structural Analysis +1

CHARACTER NOTES

SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
Knowledge (Engineering)	Int	+4	8	+0	+12
Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-
Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-
Knowledge ()	Int	+4	0	+0	-
Listen	Wis	+1	0	+4	+5
Move Silently	Dex	+3	4	+0	+7
Pilot	Dex	+3	0	+0	+3
Profession (Engineer)	Wis	+1	10	+0	+11
Profession ()	Wis	+1	0	+0	-
Profession ()	Wis	+1	0	+0	-
Read/Write Language	Int	+4	0	+0	-
Repair	Int	+4	13	+5	+22
Ride	Dex	+3	0	+0	+3
Search	Int	+4	9	+2	+15
Sense Motive	Wis	+1	0	+0	+1
Sleight of Hand	Dex	+3	0	+0	-
Speak Language	Int	+4	0	+0	-
Spot	Wis	+1	9	+4	+14
Survival	Wis	+1	9	+2	+12
Swim	Str	+0	0	+0	+0
Treat Injury	Wis	+1	0	+2	+3
Tumble	Dex	+3	0	+0	-

NORMAL FEATS
Alertness, Cautious, Dodge, Self-Sufficient, Skill Emphasis (Repair), Weapon Focus (Blaster [Pistol]), Weapons Group Proficiency (blaster pistols, primitive weapons, simple weapons)

SPEAK LANGUAGES
Basic (Understand Only), Jawa, Jawa Trade Language

READ/WRITE LANGUAGES
Jawa, Jawa Trade Language



## Deman Narou

Votre spécialité : être toujours du bon côté. Pour cela vous disposez d'un don inouï pour le baratin.

Vous faisiez des merveilles dans la fédération du commerce mais avec le changement de pouvoir cette position n'était plus des plus confortables. Vous avez donc su retourner votre veste au bon moment, et jouer de votre influence et de vos connaissances pour aider l'armée de la république durant la guerre des clones (trahissant les vôtres au passage).

Lors de l'instauration de l'empire vous avez encore retourné votre veste en trahissant la république pour embrasser totalement la doctrine impériale. Vous croyez en l'empereur (enfin en ce moment en tous cas). Vous considérez que la déchéance de votre peuple et la montée en flèche des autres corporations après l'accession de Palpatine au pouvoir est dû à une mauvaise conjoncture et que l'ordre sera bientôt rétabli.

Ces différents changements de camps vous ont été permis grâce au commando d'élite dans lequel vous êtes entrés au début de la guerre des clones. Bien sûr vous n'êtes pas là pour la partie « physique » des négociations mais faites des merveilles dans la partie sociale. Vous avez su dénouer de nombreux problèmes dont vous aviez peu de chance de sortir vivant et avez des « amis » partout.

Vous êtes un beau parleur, un opportuniste, et un lâche.

Ce que vous pensez de :

- Bromé Cépon : Dernier arrivé dans l'équipe c'est quelqu'un de très compétent mais aussi de très pédant. Il est parfois trop confiant en ses capacités et ça pourrait en faire un élément dangereux un jour.
- Lemme Olgen : Chef du commando. Ce que l'empereur commande il fait. C'est un homme charismatique. Il est né pour commander. Néanmoins pour un ancien combattant du sénat il a complètement changé de point de vue et est persuadé que l'empereur vous sauvera tous. Si vous veniez à avoir besoin de changer de camp il pourrait bien être un problème
- Nidje Mobil : C'est un soldat très compétent. Il n'est pas du genre à prendre des initiatives mais un travail fait par Nidje est un travail bien fait. C'est souvent lui qu'on charge des préparatifs et travaux demandant de la patience et de l'application.
- Chaju Jomon : ce jawa a deux mains droites. Un robot ne serait pas plus efficace dès qu'il s'agit de technique. Bien que non humain il est entré définitivement dans l'équipe après avoir sauvé la vie du chef. Vous vous méfiez de lui et il vous le rend bien. Néanmoins cela ne gêne pas votre travail.
- Mara Nian : C'est une femme d'action capable de se sortir de presque toutes les situations. Elle n'a pas froid aux yeux et il est difficile de savoir ce qu'elle pense derrière le masque qu'elle porte pour maintenir sa place dans le commando. Vous savez qu'elle a été enrôlée de force dans le commando pendant la guerre des clones mais ne comprenez pas vraiment pourquoi elle reste aujourd'hui.



NAME: <b>Deman Narou</b>		PLAYER:		<b>STAR WARS</b> ROLEPLAYING GAME	
CLASSES: <b>Noble 7/Officer 3</b>		CAMPAIGN: <b>Croisade du Nord 2008 (Rise of the Empire)</b>			
AGE: <b>Adult (35)</b>		GENDER: <b>Male</b>		SPECIES: <b>Human</b>	
SKIN: <b>Pink</b>		HAIR: <b>Brown</b>		EYES: <b>Azure</b>	
				<b>CHARACTER RECORD SHEET</b>	
		HEIGHT: <b>1,75 m</b>		WEIGHT: <b>80 kg</b>	

ABILITY	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	VITALITY	TOTAL	CURRENT	WOUNDS	TOTAL	CURRENT
<b>STR</b> ength	<b>9</b>	<b>-1</b>			<b>73</b>			<b>13</b>		
<b>DEX</b> terity	<b>13</b>	<b>+1</b>				TOTAL	CLASS	DEX MOD	SIZE MOD	MISC BONUS
<b>CON</b> stitution	<b>13</b>	<b>+1</b>			<b>18</b>	<b>+7</b>	<b>+1</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>	
<b>INT</b> elligence	<b>14</b>	<b>+2</b>			<b>10m</b>	<b>BASE ATTACK</b>	<b>+7</b>	<b>REPUTATION</b>	<b>+7</b>	
<b>WIS</b> dom	<b>16</b>	<b>+3</b>				TOTAL	DEX	MISC		
<b>CHA</b> risma	<b>16</b>	<b>+3</b>			<b>INITIATIVE</b>	<b>+1</b>	<b>+1</b>	<b>+0</b>		

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD	FORCE POINTS			
					FORCE POINTS	DARK SIDE POINTS	LIGHT-SIDE DICE	DARK-SIDE DICE
<b>FORTITUDE</b> [CON]	<b>+5</b>	<b>+4</b>	<b>+1</b>		<b>+0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>+2d6</b>
<b>REFLEX</b> [DEX]	<b>+9</b>	<b>+6</b>	<b>+1</b>		<b>+2</b>			
<b>WILL</b> [WIS]	<b>+11</b>	<b>+7</b>	<b>+3</b>					

ATTACK BONUS						NORMAL SKILLS					
TOTAL	BASE	ABILITY MOD	SIZE MOD	MISC MOD		SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>+6</b>	<b>+7</b>	<b>-1</b>	<b>+0</b>			Appraise	Int	<b>+2</b>	<b>8</b>	<b>+0</b>	<b>+10</b>
<b>+8</b>	<b>+7</b>	<b>+1</b>	<b>+0</b>			Astrogate	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+5</b>	<b>-</b>
						Balance	Dex	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Bluff	Cha	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+2</b>	<b>+5</b>
						Charm	Cha	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-1</b>
						Computer Use	Int	<b>+2</b>	<b>10</b>	<b>+5</b>	<b>+17</b>

ARMOR/ PROTECTIVE ITEM		SPECIAL PROPERTIES					
<b>Ayelixe/krongbing Textiles Shadowsuit [Mastercraft +0]</b>							
DR	CHECK PENALTY	SPEED	WEIGHT	SIZE	MAX DEX BONUS		
<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>10/6</b>	<b>3</b>		<b>+6</b>		

WEAPON		ATTACK BONUS					
<b>Punch</b>		<b>+6/+1</b>					
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL		
<b>0m</b>	<b>n/a</b>	<b>Melee</b>	<b>Medium</b>	<b>1d3-1</b>			

SPECIAL PROPERTIES											
						Demolitions	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Diplomacy	Cha	<b>+3</b>	<b>8</b>	<b>+2</b>	<b>+13</b>
						Portable Device	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Disguise	Cha	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Entertain ()	Cha	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Entertain ()	Cha	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Escape Artist	Dex	<b>+1</b>	<b>5</b>	<b>+0</b>	<b>+6</b>
						Forgery	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Gamble	Wis	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+3</b>
						Gather Information	Cha	<b>+3</b>	<b>5</b>	<b>+2</b>	<b>+10</b>
						Handle Animal	Cha	<b>+3</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>





4m	0	Special	Tiny	1d6	
SPECIAL PROPERTIES					
Those within the burst radius (4 meters) must make a Fortitude save (DC 15) or take an additional 1d6 points damage. Heavy clothing negates the initial 1d6 points of damage and grant a +4 equipment bonus on the saving. This weapon does no damage to a target in a sealed suit such as powered armor					
WEAPON			ATTACK BONUS		
<b>Vibro dagger</b>			<b>Normal: +2/-3</b> <b>Pri Hand: -2/-7</b> <b>Off Hand: -6</b>		
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL
0m	1	Slashing	Small	2d4-1	20
SPECIAL PROPERTIES					
EQUIPMENT					
All-Temperature cloak (+2 to Fortitude saves made to resist severe weather), Aquata Breather, Bacta Tank, BlasTech Blaster Repair Kit x5, Breath Mask, Data Goggles, Dedicated Terminal, Energy Cell x7, Field Kit (Contains 2x condensing canteens with water purification, 1x sunshield roll, 1x week's worth of food rations, 2x glow rods, 2x breath masks, 24x filters, 12x atmospheric canisters, and an all-temperature cloak.) x3, Glow rod x5, Liquid Cable Dispenser, Macrobinoculars, Medical Backpack, Medpac [Mastercraft +1] x8, MicroData Pocket Secretary [Mastercraft +1], Power pack x8, Recording rod, Utility Belt (Contains 3 days rations, 1x Medpac, 1x Tool kit, 1x Power pack, 1x Energy Cell, 1x Glow rod, 1x Comlink, Couple Empty Pouches), Ziko 1125 Heads-Up Macrobinoculars (Give Low-light vision and makes spot checks with a range penalty of -1 per 10 meters)					
CREDITS					
8000					
SPECIAL QUALITIES					
+1 bonus to defense against a specific target., Coordinate +1, Favor +3, Inspire Confidence, Leadership, Noble bonus class skill (Hide), Requisition Supplies, Resource Access					
CHARACTER NOTES					



## Mara Nian

Lieutenant du chef du commando des forces spéciales impériales, vous êtes une femme d'action. Ancienne chasseuse de prime et criminelle, on vous a enrôlé de force pendant la guerre des clones sur une planète éloignée du cœur de la république qui ne disposait pas d'assez de clones sur place à l'époque.

Vous avez su vous imposer par votre force (physique comme de caractère) et votre compétence qui n'est plus à démontrer. Durant la guerre vous avez rendu de gros services, et n'avez pas hésité à conserver votre position dans l'armée impériale après l'arrivée officielle de l'Empereur à la tête de la galaxie.

Bien que d'un naturel très égocentrique vous avez appris dans ce commando l'esprit d'équipe et y avez presque trouvé une famille. Vous êtes souvent le piller moral du groupe et savez garder la tête froide. Néanmoins cette vie difficile vous a appris à ne pas vous laisser marcher sur les pieds et à parfois prendre des décisions difficiles pour le bien de « tous ».

Ce que vous pensez de :

- Bromé Cépon : Dernier arrivé dans l'équipe c'est quelqu'un de très compétent mais aussi de très pédant. Il est parfois trop confiant en ses capacités et son égo démesuré pourrait en faire un élément dangereux un jour.
- Lemme Olgen : Chef du commando. Ce que l'empereur commande il fait. C'est un homme charismatique. Il est né pour commander. Néanmoins pour un ancien combattant du sénat il a complètement changé de point de vu et est persuadé que l'empereur vous sauvera tous. C'est un homme entre les mains desquelles vous mettez votre vie sans hésiter.
- Nidje Mobil : C'est un soldat très compétent. Il n'est pas du genre à prendre des initiatives mais un travail fait par Nidje est un travail bien fait. C'est souvent lui qu'on charge des préparatifs et travaux demandant de la patience et de l'application. Sous ces apparences des plus classiques il vous semble néanmoins qu'il se cache quelque chose. Même s'il ne dit rien il écoute trop le chef parler et zeyute trop les documents sensibles. Vous n'avez par contre aucune preuve et préférez garder cette information pour plus tard, quand elle sera vraiment utile....
- Chaju Jomon : ce jawa a deux mains droites. Un robot ne serait pas plus efficace dès qu'il s'agit de technique. Bien que non humain il est entré définitivement dans l'équipe après avoir sauvé la vie du chef.
- Deman Narou : ancien membre de la fédération du commerce (entre autre), son bagout vous a sorti plus d'une fois du pétrin. Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer sa façon de retourner toutes les situations à son avantage. A chaque fois que vous atterrissez quelque part il connait du monde. De ce que vous savez il n'en n'est pas à son premier retournement de veste alors peut-être faut-il rester méfiant.



NAME: <b>Mara Nian</b>		PLAYER:		<h1 style="margin: 0;">STAR WARS</h1> <p style="margin: 0;">ROLEPLAYING GAME</p>	
CLASSES: <b>Soldier 6/Scoundrel 1/Bounty Hunter 3</b>		CAMPAIGN: <b>Croisade du Nord 2008 (Rise of the Empire)</b>			
AGE: <b>Adult (28)</b>	GENDER: <b>Female</b>	SPECIES: <b>Human</b>		CHARACTER RECORD SHEET	
SKIN: <b>Cream</b>	HAIR: <b>Bronze</b>	EYES: <b>Blue</b>			

ABILITY	ABILITY SCORE	ABILITY MOD	TEMP SCORE	TEMP MOD	VITALITY	TOTAL	CURRENT	WOUNDS	TOTAL	CURRENT
<b>STR</b> <sub>ENGTH</sub>	<b>18</b>	<b>+4</b>				<b>120</b>			<b>16</b>	
<b>DEX</b> <sub>TERITY</sub>	<b>14</b>	<b>+2</b>			<b>DEFENSE</b>	TOTAL	CLASS	DEX MOD	SIZE MOD	MISC BONUS
<b>CON</b> <sub>STITUTION</sub>	<b>16</b>	<b>+3</b>				<b>19</b>	<b>+7</b>	<b>+2</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
<b>INT</b> <sub>TELLIGENCE</sub>	<b>15</b>	<b>+2</b>			<b>SPEED</b>	<b>10m</b>	<b>BASE ATTACK</b>	<b>+9</b>	<b>REPUTATION</b>	<b>+7</b>
<b>WIS</b> <sub>DOM</sub>	<b>10</b>	<b>+0</b>			<b>INITIATIVE</b>	TOTAL	DEX	MISC		
<b>CHA</b> <sub>RISMA</sub>	<b>12</b>	<b>+1</b>				<b>+2</b>	<b>+2</b>	<b>+0</b>		

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MOD	MISC MOD	<b>FORCE POINTS</b>			
<b>FORTITUDE</b> [CON]	<b>+10</b>	<b>+7</b>	<b>+3</b>		FORCE POINTS	DARK SIDE POINTS	LIGHT-SIDE DICE	DARK-SIDE DICE
<b>REFLEX</b> [DEX]	<b>+8</b>	<b>+6</b>	<b>+2</b>		<b>5</b>	<b>0</b>	<b>+2d6</b>	<b>+2d6</b>
<b>WILL</b> [WIS]	<b>+4</b>	<b>+4</b>	<b>+0</b>					

<b>NORMAL SKILLS</b>					<b>6</b>	<b>/</b>	<b>13</b>
SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD		

ATTACK BONUS	TOTAL	BASE	ABILITY MOD	SIZE MOD	MISC MOD	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>MELEE</b> [STR]	<b>+13</b>	<b>+9</b>	<b>+4</b>	<b>+0</b>		Appraise	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
<b>RANGED</b> [DEX]	<b>+11</b>	<b>+9</b>	<b>+2</b>	<b>+0</b>		Astrogate	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Balance	Dex	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>-1</b>	<b>+1</b>
						Bluff	Cha	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Breath	Str	<b>+4</b>	<b>0</b>	<b>-1</b>	<b>+3</b>

ARMOR/ PROTECTIVE ITEM	SPECIAL PROPERTIES	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
------------------------	--------------------	------------	-------------	-------------	-------	----------	-----------

<b>Ayelixe/krongbing Textiles Tuff1 Combat Suit [Mastercraft +0]</b>		Computer Use	Int	<b>+2</b>	<b>5</b>	<b>+4</b>	<b>+11</b>
		Craft (vibro weapons)	Int	<b>+2</b>	<b>5</b>	<b>+0</b>	<b>+7</b>
		Craft ()	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
		Craft ()	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>

DR	CHECK PENALTY	SPEED	WEIGHT	SIZE	MAX DEX BONUS	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>1</b>	<b>-1</b>	<b>10/6</b>	<b>2</b>		<b>+6</b>	Diplomacy	Cha	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Disable Device	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>

WEAPON	ATTACK BONUS	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>Punch</b>	<b>+13/+8</b>	Disguise	Cha	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
		Entertain ()	Cha	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
<b>0m</b>	<b>n/a</b>	<b>Melee</b>	<b>Medium</b>	<b>1d4+4</b>	<b>20</b>	Entertain ()	Cha	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+1</b>
						Escape Artist	Dex	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>-1</b>	<b>+1</b>

<b>SPECIAL PROPERTIES</b>											
						Forgery	Int	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+2</b>
						Gamble	Wis	<b>+0</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>+0</b>
						Gather Information	Cha	<b>+1</b>	<b>5</b>	<b>+0</b>	<b>+6</b>
						Handle Animal	Cha	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>+0</b>	<b>-</b>
						Hide	Dex	<b>+2</b>	<b>0</b>	<b>-1</b>	<b>+1</b>
						Intimidate	Cha	<b>+1</b>	<b>9</b>	<b>+0</b>	<b>+10</b>

# STAR WARS

Jump	Str	+4	0	-1	+3
------	-----	----	---	----	----

WEAPON		ATTACK BONUS				NORMAL SKILLS			6	/	13
<b>Blaster [Heavy Pistol, S-2 Ascension Gun]</b>		<b>Normal: +11/+6 or +7/+7/+2 Pri Hand: +5/+0 or +1/+1/-4 Off Hand: +1 or -3</b>				SKILL NAME	KEY ABILITY	ABILITY MOD	RANKS	MISC MOD	TOTAL MOD
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Knowledge (Wilderness lore)	Int	+2	9	+0	+11
10m	0	Energy	Medium	3d8	19-20	Knowledge ()	Int	+2	0	+0	-
SPECIAL PROPERTIES						Knowledge ()	Int	+2	0	+0	-
						Knowledge ()	Int	+2	0	+0	-
						Knowledge ()	Int	+2	0	+0	-

WEAPON		ATTACK BONUS				Listen	Wis	+0	8	+0	+8
<b>Vibro dagger</b>		<b>Normal: +13/+8 Pri Hand: +9/+4 Off Hand: +5</b>				Move Silently	Dex	+2	10	-1	+11
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Pilot	Dex	+2	5	+0	+7
0m	1	Slashing	Small	2d4+4	20	Profession (military officer)	Wis	+0	6	+0	+6
SPECIAL PROPERTIES						Profession ()	Wis	+0	0	+0	-
						Profession ()	Wis	+0	0	+0	-
						Read/Write language	Int	+2	0	+0	-

WEAPON		ATTACK BONUS				Repair	Int	+2	0	+2	-
<b>Vibroblade (double)</b>		<b>Normal: +13/+8 Pri Hand: +7/+2 Off Hand: +3</b>				Ride	Dex	+2	0	+0	+2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Search	Int	+2	0	+0	+2
0m	4	Slashing	Large	2d6+4/2d6+4	20	Sense Motive	Wis	+0	10	+0	+10
SPECIAL PROPERTIES						Sleight of Hand	Dex	+2	0	-1	-
						Speak Language	Int	+2	0	+0	-
						Spot	Wis	+0	4	+0	+4

WEAPON		ATTACK BONUS				Survival	Wis	+0	9	+0	+9
<b>Blaster [Hold-out]</b>		<b>Normal: +11/+6 Pri Hand: +7/+2 Off Hand: +3</b>				Swim	Str	+4	0	-1	+3
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	Treat Injury	Wis	+0	0	+0	+0
4m	0	Energy	Small	3d4	20	Tumble	Dex	+2	4	-1	+5
SPECIAL PROPERTIES						<b>NORMAL FEATS</b>					
						Armor Proficiency (light), Cleave, Combat Expertise, Dodge, Martial Arts, Mobility, Power Attack, Spring Attack, Track, Weapons Group Proficiency (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, simple weapons, vibro weapons), Whirlwind Attack					

WEAPON		ATTACK BONUS				<b>SPEAK LANGUAGES</b>					
<b>Thermal Detonator x3</b>		<b>Normal: +11/+6 Pri Hand: +7/+2 Off Hand: +3</b>				Basic					
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	DAMAGE	CRITICAL	<b>READ/WRITE LANGUAGES</b>					
4m	0	Energy	Tiny	8d6+6	20	Basic					
SPECIAL PROPERTIES											

EQUIPMENT
All-Temperature cloak (+2 to Fortitude saves made to resist severe weather), Aquata Breather, Breath Mask, Camouflage Poncho, Energy Cell x6, Handheld Computer, Holoprojector [Personal], Holorecorder, Liquid Cable Dispenser, Macrobinoculars, Medpac x5, Power pack x7, Subcutaneous



Comlink [Encrypted], Utility Belt (Contains 3 days rations, 1x Medpac, 1x Tool kit, 1x Power pack, 1x Energy Cell, 1x Glow rod, 1x Comlink, Couple Empty Pouches)

**CREDITS**

5000

**SPECIAL QUALITIES**

+1 bonus to defense against a specific target., Illicit barter, Sneak attack +1d6, Target bonus +2

**CHARACTER NOTES**