

# **LE JEDI AU BOIS DORMANT**

**Scénario StarWars**

**Croisades 2007**

**Fabrice V.**

# Le JEDI au bois dormant

## Scène 1 : *La fin de la république*

Les joueurs se retrouvent tous au départ à l'intérieur d'un vaisseau consulaire en provenance de Razor 2 et se dirigeant vers la planète Opaline. L'action de cette scène se déroule à la fin de l'épisode 3 au moment où le message est envoyé aux différents clones à travers la galaxie afin de supprimer l'ensemble des Jedis encore vivants.

L'équipage du vaisseau consulaire se compose de 5 membres d'équipage, 20 soldats de la république (dont 15 clones), de 2 Jedis et d'un diplomate et de sa suite. Il avait pour mission de ramener l'ordre sur une planète tombée aux mains de la fédération du commerce. D'ailleurs la majorité des troupes y sont restés. La république avait dépêché un de ses jeunes diplomates prometteurs, Jason Biorne, afin de ramener une stabilité politique après ces quelques mois de combat. Il était d'ailleurs accompagné de deux jedis : le maître C'Xour et un tout jeune chevalier, Ethan Torin. Ils ont réalisés un travail remarquable. Aussi doués en combat qu'en rhétorique, ils sont tous les deux des jedis consulaires.

Au début de cette scène, ils sont à quelques heures lumières de leur destination : la planète Opaline. Le pouvoir est monarchique. Mais le roi est adoré par son peuple. Il prône la non violence comme son ami Bail Organa. Il n'empêche néanmoins qu'il a réalisé un système de défense assez élaboré dans la périphérie de la planète afin de dissuader toutes incursions hostiles. Jason fait d'ailleurs parti de la famille royale. Il est en effet le neveu du roi et le numéro trois sur l'ordre de succession (après son cousin et son frère aîné). Vu son statut de noble, il lui a été alloué lorsqu'il a quitté le sol de sa planète, deux personnes. La première est un droïde de protocole. Le deuxième est un garde du corps issu de la garde royale. Ils ne le quittent « presque » jamais.

Enfin, il faut vous parler de l'invité mystère, « la belette ». C'est un escroc notoire de ce quadrant de la galaxie. Ex-contrebandier, ex-joueur de Sabacc, ex-politicien, il est maintenant dans sa période voleur de haut vol. La malchance l'a placé sur Razor 2 au moment de l'attaque de la fédération du commerce. Il a été arrêté par les droïdes et maintenant que la planète a retrouvé son calme, il est aux mains de la justice opalienne afin d'être jugé pour ses différents crimes.

## *Mise en situation :*

**Lieu :** vaisseau consulaire Opaline 2

**Date :** fin de l' « ancienne » république

### **Liste des PJs :**

- Ethan Torin : Chevalier Jedi (consulaire)
- Jason Biorne : Diplomate d'Opaline
- Karthan Hawk : Garde du corps de Jason
- C5 PO : Droid de protocole
- Karl Garlath : Co-Pilote du vaisseau Opaline2
- « La Belette » : voleur emprisonné à bord du vaisseau.

### **Liste des PNJs :**

- C'Xour : MaitreJedi (consulaire)
- Arvik Lang : Commandant et pilote d' Opaline 2

### **Evénements :**

1. Tous les personnages (PJs et PNJs) hormis « La belette » se trouvent sur le pont de commandement afin de déterminer à quelle heure le vaisseau arrivera à destination. L'équipage et les PJs d'Opaline sont impatients d'arriver.
2. Un signal d'alarme retentit. Suivi rapidement d'une série d'explosions dans les ponts inférieurs. Un compte rendu de la situation montre que les quartiers de l'équipage d'Opaline ont été détruits ainsi que les moteurs d'hyperpropulsion et la centrale d'Energie. Le vaisseau repasse brutalement en espace subluminique.
3. S'ils utilisent les senseurs internes et externes, ils découvriront qu'il n'y a rien aux alentours et donc cela ne peut être qu'un sabotage. Il ne sera pas difficile de découvrir que les personnes à l'origine de cela sont en fait le petit contingent de soldats clonés. Et de plus, ils se dirigent vers la passerelle. Aux joueurs de décider de leurs plans d'action.
4. Pendant ce temps, « la belette », grâce à la chute d'énergie a pu quitter sa prison très facilement et comprenant rapidement la situation décida de partir vers les capsules de sauvetage. Mais la malchance le suit car afin d'y parvenir, il devra se rapprocher des autres PJs et se retrouvera au milieu de la bataille. Il devra choisir son camp (ce qui ne sera pas très difficile).
5. Après que la situation se soit de nouveau calmée, il ne reste comme personne à bord que les PJs et le maître C'Xour. L'état du vaisseau ne rend

pas l'avenir très radieux. La chute rapide d'énergie et les dommages trop importants subis au moteur et à la coque empêchent toutes réparations. Ils sont malheureusement trop loin de toutes lignes de transit et aucune planète habitée dans le secteur. La seule solution est de se mettre dans les caissons de survie et d'attendre l'arrivée dans des secteurs habités, le plus proche étant celui d'Opaline. Mais avec le peu d'énergie qu'il reste, le voyage risque de durer quelques mois. Grâce à la balise de détresse et avec beaucoup de chance, les secours d'Opaline pourront peut-être les récupérer avant. Le problème est qu'il y a un caisson de moins que les personnages organiques présents. Une personne devra se sacrifier afin de laisser les autres survivre. Quelque soit leurs réactions, le maître se proposera en leur signalant qu'il maîtrise la *transe jedi* permettant de simuler la mort et que le temps n'aura que très peu d'effet sur lui. Même C5 PO devra se mettre en veille afin de conserver le peu d'énergie qui lui reste.

6. Fin de la scène pour les PJs. En fait, l'histoire continue pour vous. Pendant que les joueurs commencent à s'endormir pour un long sommeil. C'Xour étudie les derniers messages et comprend l'origine de cette rébellion. Peu de temps après il capte le message crypté envoyé par l'académie Jedi de Coruscant. Cet événement le trouble fortement. La Force a de plus de fortes perturbations. Il essaye alors de voir le futur et même s'il est fluctuant, il entraperçoit le destin de ce groupe. Il décide alors de modifier la feuille de route du vaisseau afin d'éviter toutes détections. Coupe le message de détresse. Et programme un voyage qui devrait durer plusieurs années au lieu de plusieurs mois. Il espère ainsi qu'à leur réveil, la situation aura évolué comme dans sa vision.

## ***Scène 2 : La fin de l'Empire***

Nous voici plusieurs années plus tard. L'Empire vient de subir une lourde défaite à Endor. On dit même que l'Empereur et le seigneur Dark Vador auraient péri dans la destruction de la deuxième étoile noire. Ces informations sont diffusées sur tous les canaux de communications existants relayés par les centres de communication de la rébellion. On parle d'une future nouvelle république. Mais malheureusement, même si la tête de l'Empire a disparu. Ils restent de nombreux maîtres de guerre et plusieurs grands Moff's. Et justement, Opaline est l'une des bases importantes de l'Empire dans ce secteur de la galaxie. Cela fait maintenant plusieurs semaines que les rebelles préparent un plan visant la reprise de la planète aux mains de l'Empire et de son roi actuel à la solde des occupants.

Ils ont choisi en fait le moment où la flotte impériale était parti rejoindre Endor. Leurs espions ont réussi à identifier qu'une petite partie de l'escadre initiale revenait à son port d'attache. Ils avaient quelques jours encore pour reprendre les différents centres névralgiques de la planète. Mais pour une réussite certaine, il faut que toutes les opérations se déroulent en simultané afin d'éviter une réaction des troupes présentes encore trop nombreuses. La date est maintenant fixé. Le problème est que deux jours avant l'attaque, le chef rebelle de l'antenne locale a été reconnu par mégarde. Il a du fuir précipitamment au bord d'un de leur vaisseau banalisé, un YT 1300 modifié. Après un combat spatial contre trois chasseurs TIE, il s'éloigna un peu du système afin de semer d'éventuels poursuivants et faire ainsi le point sur la situation actuelle et des prochains jours.

#### Liste des PJs/PNJs :

- Orso : Ex-Capitaine de la garde impériale et chef rebelle d'Opaline
- Greyhawk : Ex-Contrebandier, rebelle et propriétaire du YT 1300
- LowBacca : Wooki et rebelle. A une dette envers Orso
- Tresk Rusk : Bootran et envoyé du commandement de la rébellion afin de centraliser les informations des différents espions et d'aider Orso dans sa mission actuelle de reprise de la planète.
- Bara Dur : Technicien et inventeur de génie
- Arya : Fille d'Orso, excellente pilote et sensible à la force (Jedi exaltée)

**Bien entendu l'explication ci-dessous sera jouée par les PJs du groupe 2 si l'option deux MJ a été retenu. Et dans ce cas, les PNJs deviennent PJs.**

Tout commença quand Maya se sentit étrange. Elle ressentit comme un appel dans une direction. Son père avait appris à se fier à son instinct qui ne l'avait rarement trompé. Bara Dur examina à l'aide des senseurs le quadrant et trouva un signal émetteur extrêmement faible qui aurait très certainement échappé à toute détection automatique. Cette direction en valait une autre. Ils se demandaient néanmoins ce qui pouvait émettre dans ce secteur désert.

En arrivant sur la zone, Orso n'eut aucune difficulté à reconnaître l'Opaline2 bien qu'elle soit en partie détruite. Quelques amis étaient à son bord et principalement Karthan, son ami de l'académie militaire et de la garde royale. Ils ont fait les classes ensemble. Et ils ont toujours été en compétition amicale. C'est lui qui fut choisi néanmoins pour escorter le neveu du roi. Et il disparut avec le vaisseau, voilà plus de 20 ans... Qui sait, peut-être retrouvera-t-il son corps au moins. Sinon après un examen de la structure du vaisseau, ils découvriront que les dégâts proviennent de l'intérieur et non de l'extérieur. Des

troupes auraient-elles abordées ??? ou est-ce les clones de l'Empire ??? La solution est peut-être à l'intérieur.

Dans le cas des deux groupes de PJs : S'ils réussissent un jet de senseurs diff exceptionnelle, ils découvriront qu'il y a 5 formes de vies mais au minimum vital.

YT1300 s'arrime à ce qui reste du vaisseau et partent l'explorer.

### ***Scène 3 : Pendant ce temps sur Opaline 2...***

C'Xour sentit la présence du YT1300 et surtout de Maya. Il l'appela donc via la Force. Il a beaucoup vieilli et il s'est fortement affaibli. La Force est puissante chez lui. Mais elle a tout de même ses limites. Il doit maintenant se reposer, sa mission effectuée. Il va donc rentrer en catalepsie. Pour la plupart, ils le croiront mort. Mais son disciple, lui, saura. Le futur est maintenant présent. Avant de s'endormir d'un sommeil réparateur, il rebranche les systèmes de survie du vaisseau et le protocole de réveil des stases.

Les PJs sentent leur changement d'état. Ils ont l'impression de sortir d'un rêve de plusieurs siècles. Ils sont totalement désorientés (malus de -2D à tous les jets jusqu'au lendemain). Quoiqu'il se passe entre eux, ils comprendront vite qu'il y a des intrus qui viennent de pénétrer dans le vaisseau et que les codes de reconnaissance n'ont pas été identifiés. Des ennemis ?? des clones ??? A eux de réagir comme ils le désirent. Le but forcément est qu'ils ne doivent pas tuer les PNJs. Il faut donc insister sur le doute des PJs à déterminer si ce sont des ennemis ou pas.

A partir de là tout dépend des joueurs. De toute façon, au pire, à un moment de leur « rencontre », Orso reconnaîtra bien évidemment Karthan ou Jason. Cela s'ensuivra d'une longue explication sur les années passées, sur la chute de la république, de l'Empire et de la future nouvelle république. Du retour des jedis avec luke skywalker (Ethan a côtoyé Anakin à l'époque de la guerre des clones et son mentor Obi Wan Kenobi). De la mission actuelle. Et enfin sur Opaline.

En effet, Orso est dans le regret de signaler à Jason que son frère a été assassiné par son cousin. Tout commença après leur disparition. Le roi fut très affaibli par la disparition de Jason qui le considérait comme son fils spirituel et son successeur légitime (les parents de Jason avaient péri à la suite d'une infection inconnue au cours de l'un de leur voyage diplomatique). Le roi Jaxar avait bien un fils Lothan. Mais il avait de grandes craintes le concernant. Il était violent, aimait imposer sa volonté. Il exhortait son père à renforcer ses liens

avec le chancelier Palpatine et d'augmenter la force de son armée. Mais il ne l'écoutait pas. Cela allait à l'encontre de ses convictions les plus profondes. Heureusement, il lui restait son neveu et sa nièce. Certes, Egon était moins doué que son jeune frère disparu. Mais il avait un grand cœur et il était très charismatique. Il était à la tête de la garde royale. Et tous les soldats auraient donnés leurs vies pour lui... Ce qui fut malheureusement le cas. Cela se passa lorsque l'Empire fut crée sur les décombres de la république. Une flotte fut envoyé pour anéantir toutes résistances sur Opaline. Mais elle s'était préparée et les combat furent rudes. Mais au bout de plusieurs semaines de blocus, le roi décida de se livrer afin de mettre un terme à la souffrance de son peuple qu'il chérissait. Bien entendu, il fut jugé et reconnu coupable d'insurrection et donc passé par les armes. La planète fut néanmoins épargnée. Son peuple pleura longtemps son roi sacrifié. L'Empire choisit bien entendu son fils pour le remplacer. Le peuple espéra mais déchantait vite. D'une monarchie éclairée, Opaline devint une dictature. Bien sur, Egon n'accepta pas cela. Il avait combattu au cours du blocus et il avait gagné encore plus de prestige. Et il décida qu'il devait arrêter son cousin et prit donc les armes contre le pouvoir en place avec l'aide de ses plus proches amis (dont Orso). Le coup d'état a failli fonctionner mais un incident sauva Lothan. Les troupes rebelles furent en partie arrêtés ou abattus.

Il enferma alors son cousin. Il ne le tua pas de peur de la réaction du peuple. Il était un héros pour eux. Mais malencontreusement, il mourra d'une infection comme ses parents quelques mois plus tard. Sa sœur avait été mis en sécurité avant le putsch raté. Lothan la chercha longtemps mais ne la trouva pas. Avec le temps, la situation se stabilisa. Mais ces dernières années, on parlait d'une rébellion organisée à travers toute la galaxie. Opaline devint vite une plaque tournante pour ce secteur de la galaxie. Maintenant, avec la disparition de l'Empereur et de son âme damné, les choses peuvent changer. Il faut renverser le pouvoir en place. La plupart se rappelle encore de Jason et s'il est accompagné d'un chevalier Jedi. Alors peut-être le peuple pourrait se réveiller de son long cauchemar et reprendre les armes. Voir même l'armée régulière d'Opaline reprendre du service et chasser les soldats impériaux. C'est la première fois qu'Orso en vingt ans croit en un avenir radieux. Mais il faut agir et vite... Tout devra se faire demain selon le plan de bataille.

Retour donc à Opaline...

En espérant qu'ils n'ont pas oublié le corps du maître Jedi en transe... ☺

## **Scène 4 : *Opaline... le retour à la maison...***

Après quelques jets d'informatique et de communication, le code du YT1300 a subitement changé. Ils peuvent donc repartir vers Opaline sans risque « excessif ». Ils ont maintenant 8 heures pour remplir leurs objectifs. Toutes leur troupes sont à leurs postes et attendent le signal. La tension est palpable dans les rues de la capitale Arkhanopolis.

Objectif 1 : Station orbitale de défense. Il faut que les rebelles reprennent son commandement afin de détruire par surprise la majorité de vaisseaux impériaux avant l'arrivée de la flotte rebelle.

Objectif 2 : Prendre possession du centre de commandement des défenses planétaires qui se trouvent dans le palais royal. Afin de mettre en action l'écran de protection planétaire et pour augmenter les pertes chez l'ennemi.

S'il y a deux groupes de joueurs, ils pourront choisir leur mission. Il faut bien entendu deux groupes de même taille. Un des groupes sera commandé par Orso (celui de la station) et un autre par Jason (celui du palais royal).

Si un seul groupe, Orso donnera un de ses hommes afin de les accompagner (aux PJs de choisir). Il partira alors avec le reste de son groupe pour la station orbitale en leur souhaitant bonne chance et « que la Force soit avec vous ».

## **Scène 5 : *Objectif 1***

Informations à leur disposition :

- Plan complet de la station
- Une centaine de rebelles infiltrés (sur plus de 1000 hommes dont 100 impériaux et le même nombre pour ceux fidèles au roi Lothan).
- Une navette impériale avec des codes valables afin d'y apponter fournis par l'alliance rebelle
- Des uniformes impériaux et de l'armée régulière. Orso sera forcément en stormtrooper car il est beaucoup trop reconnaissable sans casque.
- La matériel qu'ils demandent (enfin dans la limite du raisonnable)

Objectifs :

Prendre possession de la station. Pour se faire, ils doivent soit rallier un maximum d'indécis parmi l'armée. Soit empêcher toutes troupes ennemis d'arriver jusqu'aux zones sensibles. Afin de réaliser cela, il existe plusieurs moyens :

- Ils peuvent apprendre selon leurs actions qu'Egon n'est en fait pas mort. Mais il est retenu prisonnier dans une cellule du quartier de haute sécurité depuis presque 10 ans. Le libérer augmentera leur chance de rallier plus de militaires indécis et restés fidèles à leur ancien roi.
- Saboter les installations sans se faire détecter afin d'empêcher l'arrivée de renfort dans les étages de commande.
- Libérer aussi plusieurs détenus dits sensibles retenus loin de la planète.
- Reprogrammer les droids de service, ...

Il faut juste qu'à la fin de la période prévue la station orbitale soit aux mains des rebelles. Il restera alors deux heures pour préparer les défenses de la planète avant le retour des survivants de la flotte impériale. Donc improvisez une série d'actions qui les maintiennent en haleine jusqu'à la victoire finale.

## **Scène 6 : Objectif 2**

Informations à leur disposition :

- Jason a connaissance d'un passage secret permettant de rejoindre son ancienne chambre sans se faire remarquer. Mais est-ce toujours utilisable ?? Et qui y vit maintenant ??? A vous d'imaginer.
- Une ancienne loi tombée en désuétude permettait le combat entre deux prétendants au trône afin de déterminer le futur souverain.

Comme pour l'objectif 1, le but est de faire passer le maximum de soldats de leur côté. La présence de Jason est une carte importante. Et celle d'un Jedi aussi. La découverte d'Egon sera un plus. Mais cela risque d'être difficile car la garde royale est dévouée presque totalement au roi Lothan.

Le problème est qu'ils n'accéderont que très difficilement à la zone de commandement sans combattre. A part s'ils imaginent un excellent plan. Ou s'ils s'occupent du roi d'abord. Dans ce cas, le « roi » Jason n'aura aucun problème

pour donner ses ordres. Laissez les cogiter mais faites jouer la montre aussi. La flotte impériale elle ne sera pas en retard.

## **Scène 7 : Fin ???**

On espère que tout s'est bien passé pour les deux groupes. Il est temps maintenant de rejoindre le station orbitale de défense et d'activer le bouclier et les défenses planétaires. Ils auront quelques minutes afin de préparer leurs plans de bataille. Enfin tout cela après les retrouvailles entre les deux frères.

Leur avantage prépondérant sera l'effet de surprise. Mais même avec ça, ils feront chuter le rapport à deux contre un. Ils devront pourtant tenir presque une heure (à nuancer selon le temps restant dans la partie) avant que la cavalerie n'arrive et finisse de régler le problème. Il y aura deux groupes encore. Un dans les vaisseaux d'interception et un autre aux mains des consoles de batterie. Mais bon tout est ouvert. Il faut juste que ce soit grandiose. Qu'ils ont plein d'explosions autour d'eux. Et qu'ils frôlent la mort plus d'une fois.

Ils doivent sentir la mort rôdée autour d'eux et au bout du temps imparti commencer à perdre espoir. Les défenses sont presque détruites malgré leurs efforts courageux. C'est à ce moment là qu'interviendra un charmant vieillard que vous avez du oublié et les joueurs aussi normalement... Ne jamais sous estimé quelqu'un qui a la Force comme allié surtout lorsqu'il s'agit d'un maître Jedi ayant développé le pouvoir de méditation de combat. Il se trouve en fait au niveau de la station orbitale (il s'était caché dans les soutes de la navette impériale). Et son pouvoir va permettre à tous de survivre jusqu'à l'arrivée de la flotte rebelle. Il rajoute en effet 2D à tous les jets de compétence (avec 1D libre positif uniquement) à toutes les personnes dans la station ou proche d'elle.

Et comme prévu, à l'heure dite, arriveront les rebelles et mettront en déroute les derniers destroyers stellaires. La victoire a été cette fois-ci du côté d'Opaline. Mais la victoire a un goût amer. Beaucoup de morts et beaucoup à reconstruire. Mais bon le nouveau roi a l'air intelligent et digne de ses ancêtres. Et comme toute bonne histoire, tout cela se finira sur une remise de médailles à nos héros du jour...

**FIN**

Enfin presque tous car notre charmant vieillard a encore disparu... décidément la Force est puissante dans sa famille.

## 2 Equipes de PJs

### **MJ 1**

Scène 1

Début scène 3

Scène 5

Scène 7 groupe 1

### **MJ 2**

Scène 2

Début scène 3

Scène 6

Scène 7 groupe 2

Milieu et Fin Scène 3

Scène 4

Scène 7 final



	<b>3D+2</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>2D+1</b>	
5D 5D 4D	Blaster Esquive Parade Mains nues		Jeu Recherche		4D 3D

	<b>2D+2</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>3D</b>	
3D+1 3D+2 4D 4D	Langages Survie Systèmes planétaires Volonté		Combat Mains nues Résistance		3D+2 3D+1

	<b>4D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>2D+2</b>	
4D+2 - 4D+2 6D 7D 5D 6D	Astrogation Communication Ecrans de vaisseau Pilotage de chasseur stellaire Pilotage de transport spatial Senseur Répulsor		Premiers soins Réparation Chasseur Stellaire Réparation Transport Spatial		3D 3D+1 3D+2

### Informations complémentaires

Déplacement	10
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○	Mort	

<b>Points de Force</b>	
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : Ethan Torin			Grade :
Type : Jedi Consulaire			Notes :
Sexe et race : Humain			
Age : 26 ans	Taille : 183 cm	Poids : 71 kg	

### Présentation

Il a pris connaissance lorsqu'il était tout jeune. Il a quitté sa famille et C'Xour est devenu le centre de sa vie. Il lui doit tout et surtout sa connaissance de la Force. Il est bon dans le combat mais il préfère néanmoins persuader les gens plutôt que de les combattre. Il est actuellement en mission afin d'aider le corps expéditionnaire d'Opaline dans la guerre contre la fédération du commerce.

### Personnalité

Calme et agréable. Il sait rester ouvert et maître de lui en toutes situations. Il espère devenir un jour comme son maître et ainsi pouvoir enseigner à son tour.

### Objectifs

Comprendre encore mieux la Force  
Aider le corps expéditionnaire d'Opaline

### Citation typique

« Pourquoi devrais-je me battre lorsque la parole suffit... »

### Relations avec les autres personnages

Bonne mais en même temps un peu détaché. A part avec son maître qu'il quitte rarement.



### Equipement transporté

Bure Jedi  
Sabre Jedi  
Tige enregistreuse  
Cristaux de données

Argent 1000 crédits

	<b>3D+2</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>3D+2</b>	
5D 6D+2	Esquive Sabre Laser		Investigation Persuasion Recherche		5D+2 5D+1 5D

	<b>3D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D+2</b>	
4D _ 4D+1 4D 4D+2 5D	Cultures Langages Races ET Survie Systèmes planétaires Volonté		Combat mains nues Résistance		4D+2 4D

	<b>2D+1</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>2D</b>	
3D 5D	Répulsor Pilotage de chasseur stellaire		Premiers soins Prog/Rep Ordinateur		4D 4D+1

### Informations complémentaires

Déplacement	10
Sensibilité à la Force ?	Oui
Talents spéciaux	<p>Contrôle : 4D (Absorber-dissiper de l'énergie / Contrôler la douleur / Transe Cataleptique)  Sens : 3D (Détection de vie / Réception télépathique / Sens exacerbés / Sentir la force)  Altération : 2D (Télékinésie)  Contrôle + Sens : Combat au sabre-Laser  Contrôle + Altération : Transférer de la Force  Contrôle + Sens + Altération : Modifier un esprit</p>

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

<b>Points de Force</b>	2
<b>Points du Côté Obscur</b>	
<b>Points de personnage</b>	10



	<b>2D+1</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>4D</b>	
3D 3D+2	Arme Blanche Blaster		Commandement Investigation Persuasion		7D 5D+1 6D

	<b>4D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D</b>	
_	Affaires Bureaucratie Cultures Langages Maintien de l'ordre Races ET Volonté				

	<b>3D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>2D+1</b>	
4D 4D+1	Equitation Répulseur		Premiers soins Prog/Rep Ordinateur		3D+2 3D

### Informations complémentaires

Déplacement	10
Sensibilité à la Force ?	Oui
Talents spéciaux	

### Blessures

<input type="radio"/>	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
<input type="radio"/>	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
<input type="radio"/>	Doublement blessé	Perte de conscience
<input type="radio"/>	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
<input type="radio"/>	Mort	

<b>Points de Force</b>	1
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : Karthan Hawk			Grade :
Type : Garde du corps			Notes :
Sexe et race : Humain			
Age : 31 ans	Taille : 193 cm	Poids : 97 kg	

### Présentation

C'est le garde du corps de Jason Biorne. il a fait parti de la garde royale. Et c'est le roi Jaxar, lui-même, qui l'a choisi afin de protéger son neveu. Il espérait partir combattre aux côtés de son frère d'armes Orso. Mais ce sera pour la prochaine bataille. Il est fier d'avoir été sélectionné même si ce travail est beaucoup trop tranquille pour lui. Il attend avec impatience un peu d'actions.

### Personnalité

Vif, réactif et puissant. Il analyse rapidement les risques potentiels et ira directement à l'essentiel. Il ne craint pas les combats et certains diront qu'il les recherche même. Mais sa mission actuel l'en empêche. Il attend donc avec impatience de revenir chez lui afin de reprendre sa vie habituelle.

### Objectifs

Protéger ....  
Ne pas perdre la forme

### Citation typique

« Vous voulez vraiment faire ca... c'est dangereux... D'accord, qu'est-ce qu'on attend... \*\*sourire\*\* »

### Relations avec les autres personnages

Neutre. Il ne s'implique pas trop. C'est un professionnel.



### Equipement transporté

Blaster  
Vibro Lame  
Vibro Dague  
Macro Jumelle

Argent 1000 crédits

	<b>4D</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>3D</b>	
6D 7D 5D 5D 6D 5D+2 5D+1	Arme Blanche Blaster Blaster de véhicule Course à pied Esquive Parade Armes blanches Parade Mains nues		Investigation Persuasion Recherche		5D 4D 5D+2

	<b>2D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>4D</b>	
_ 2D+1 5D 4D+1 34 5D	Bureaucratie Cultures Intimidation Maintien de l'ordre Survie Volonté		Combat à mains nues Résistance Levage/Saut Natation		6D 5D - -

	<b>2D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>2D+1</b>	
4D+1 3D	Répulseurs Transports spatiaux		Démolition Premiers soins Réparation blaster Sécurité		4D+1 3D 3D+2 5D

**Informations complémentaires**

Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	

**Blessures**

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

<b>Points de Force</b>	
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : <b>La Belette</b>		Grade :	
Type : <b>Voleur de haut vol</b>		Notes :	
Sexe et race : <b>Twi'lek</b>			
Age : <b>49 ans</b>	Taille : <b>199 cm</b>	Poids : <b>81 kg</b>	

### Présentation

S'il fallait le résumer, voyez en lui un Arsène Lupin intergalactique. Il a fait plusieurs boulots dans l'illégalité. Mais il a été connu comme un voleur de haut vol et un espion industriel hors pair. Mais même les meilleurs ont de la malchance un jour. Et depuis qu'il est sur Razor4, il est en sûr.

### Personnalité

Espiègle, un brin débonnaire. Il est néanmoins un professionnel, expert en illégalité sous toutes ses formes. Il n'est pas violent et fait usage de son arme qu'en derniers recours. Il préférera fuir si c'est possible. C'est un voyou mais il n'est pas un mauvais bougre, certains le pensent même bon.

### Objectifs

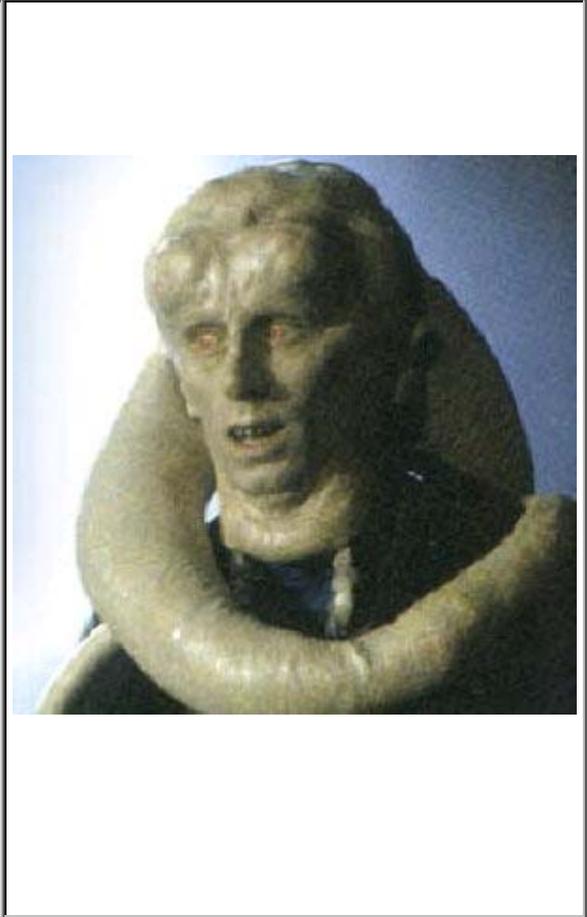
- Arriver à échapper à la vigilance de ses gardiens.
- Faire un peu de profit
- Profitez de la vie

### Citation typique

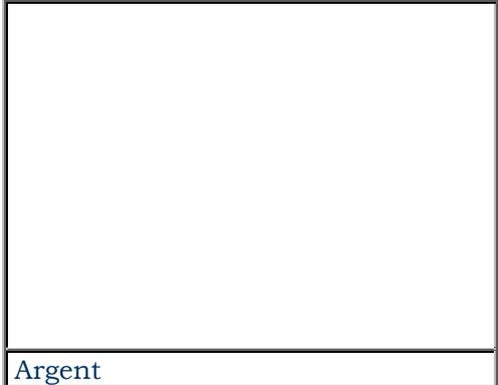
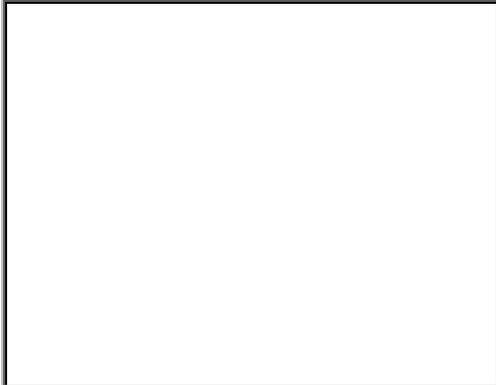
« Essaye de me rattraper pour voir... »

### Relations avec les autres personnages

Comment dire ... vous êtes leur prisonnier...



### Equipement transporté



Argent

	<b>2D+2</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>4D</b>	
3D+1	Arme Blanche		Discrétion	5D	
4D	Blaster		Dissimulation	4D+1	
4D	Course à pied		Escroquerie	6D	
4D+1	Esquive		Falsification	5D	
6D	Pickpocket		Jeu	4D+2	
			Marchandage	-	
			Persuasion	5D	

	<b>3D+2</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D</b>	
-	Affaires				
-	Bureaucratie				
5D	Evaluation				
6D	Illégalité				
4D	Langages				
6D	Maintien de l'ordre				
4D	Systèmes planétaires				
4D	Volonté				

	<b>2D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>3D</b>	
3D	Communications		Démolition	5D	
3D+2	Répulseurs		Sécurité	7D	
			Prog/rep Ordinateur	6D	

### Informations complémentaires

Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	Langage des tentacules

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○ ○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○ ○ ○ ○	Mort	

<b>Points de Force</b>	
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



**1D****Dextérité**

2D Course à pied  
 2D+2 Esquive  
 2D Parade Arme Blanche  
 2D+1 Parade Mains nues

**Perception****1D**

Investigation  
 Marchandage  
 Persuasion  
 Recherche

5D  
 4D+2  
 4D  
 6D

**4D****Savoir**

5D Bureaucratie  
 6D+1 Cultures  
 8D Langages  
 7D Races ET  
 6D Systèmes planétaires

**Vigueur****1D**

Résistance

2D

**1D****Mécanique**

3D Astrogation  
 5D Communications  
 3D Ecrans de vaisseau  
 3D Répulseurs  
 4D Senseurs

**Technique****1D**

Premiers soins  
 Prog/Rep Ordinateur  
 Programmation Droid  
 Réparation Droid

3D  
 5D+2  
 5D+1  
 6D

**Informations complémentaires**

Déplacement	7
Sensibilité à la Force ?	
Talents spéciaux	Logiciel de préservation de la vie

**Blessures**

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○ ○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○ ○ ○ ○	Mort	

**Points de Force**

Points du Côté Obscur

Points de personnage

10



### Description

Nom du personnage : Orso		Grade : <b>Commandant</b>	
Type : <b>Militaire</b>		Notes :	
Sexe et race : <b>Humain</b>			
Age : <b>56 ans</b>	Taille : <b>192 cm</b>	Poids : <b>102 kg</b>	

### Présentation

Orso est le commandant des rebelles pour le secteur. Il a fait parti de la garde royale mais il n'approuvait pas les actions du nouveau roi, Lothan. Il participa donc au putsch loupé au côté d'Egon. Il fut l'un des rares survivants avec Bara Dur. Depuis, il essaye par tous les moyens de reprendre Opaline à l'Empire. Il espère que cela se réalisera enfin dans deux jours.

### Personnalité

Il est loyal en amitié et fidèle à ses idées. Il est de plus implacable quand la situation l'exige. Mais il s'est resté accessible pour ses hommes. Ce qui fait de lui un chef apprécié.

### Objectifs

- Libérer sa planète
- Eviter un bain de sang inutile
- Protéger sa fille

### Citation typique

« Arya, je suis ton père alors écoute moi pour une fois »

### Relations avec les autres personnages

Avec sa fille excellente même s'ils se chamaillent souvent. Il sait aussi qu'elle est « spéciale ». Il entretient de bons rapports avec Bara Dur et cela depuis de nombreuses années. Enfin il sait que LowBacca n'a de yeux que pour lui à cause de sa dette. Ce qui le dérange parfois même après toutes ces années.



### Equipement transporté

- 1 Blaster modifié
- 1 Vibro Lame de la garde royale
- 1 emblème de la garde royale

Argent 3500 crédits

	<b>3D+2</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>3D+2</b>	
5D+2	Arme Blanche		Commandement	7D	
5D	Blaster		Discrétion	4D	
4D	Blaster de véhicule		Investigation	4D+1	
4D	Course à pied		Persuasion	5D+2	
5D+2	Esquive		Recherche	5D	
5D+1	Parade Armes blanches				
5D	Parade Mains nues				

	<b>2D+2</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>3D</b>	
_	Bureaucratie		Combat à mains nues	5D	
3D	Cultures		Résistance	4D	
3D+2	Illégalité				
5D	Intimidation				
4D+1	Maintien de l'ordre				
4D	Survie				
6D	Volonté				

	<b>3D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>2D</b>	
5D	Répulseurs		Démolition	4D	
4D	Transports spatiaux		Premiers soins	3D	
			Réparation blaster	3D+1	
			Sécurité	5D	

### Informations complémentaires

Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	Oui
Talents spéciaux	

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○	Mort	

<b>Points de Force</b>	1
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : Bara Dur		Grade : <b>Sergent</b>	
Type : <b>Spécialiste Technique</b>		Notes :	
Sexe et race : <b>Humain</b>			
Age : <b>45 ans</b>	Taille : <b>170 cm</b>	Poids : <b>85 kg</b>	

### Présentation

Bara Dur s'occupait à l'origine de la création puis de la maintenance de la défense planétaire de la station orbitale. C'est grâce à son travail qu'Opaline a pu tenir l'Empire en échec pendant le blocus. Il a fait ensuite parti de la rébellion où se trouvait Orso. Et il l'a donc rejoint après leur putsch loupé. Depuis il continue à inventer de nouveaux dispositifs et enrage de savoir son bébé aux mains de leurs ennemis.

### Personnalité

Il est très curieux par nature. Mais ne recherche pas le danger pour autant, enfin surtout depuis quelques années. Le seul acte dangereux fut sa participation à la tentative de putsch. Tout le reste de sa vie en a découlé. Mais bon, il reste un bon vivant. Et il aimerait que tout se passe bien dans les prochains jours.

### Objectifs

Prendre la station orbitale au roi actuel  
 Améliorer la défense planétaire afin de protéger définitivement Opaline  
 Montrer un peu de courage dans les prochains jours.

### Citation typique

« vous voyez si je mets le convecteur YT54 dans le logement FG56 alors ça devrait marcher... »

### Relations avec les autres personnages

Il apprécie Orso et sa fille. Il est vaguement intéressé par LowBacca. Le reste de l'équipe l'importe peu. En fait ce sont plutôt les droids qu'ils conçoit et ses programmes informatiques qui sont réellement sa vraie famille.



### Equipement transporté

Blaster	2 droids de réparation Matériel de réparation	Ordinateur portable Plusieurs cristaux de données de plans ou de programmes d'intrusion personnel
<b>Argent</b> 1500 crédits		

	<b>2D+1</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>2D</b>	
- 3D 7D	Blaster Esquive Artillerie Blaster		Recherche		3D+2

	<b>4D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D+1</b>	
5D 5D+1 5D+2	Langage Races ET Systèmes planétaires				

	<b>3D+1</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>4D</b>	
5D 4D+1 4D+2 4D 5D	Canons de vaisseau Astrogation Communication Ecrans de vaisseau de guerre Senseurs		Réparation d'armes de vaisseaux de guerre Réparation de droïd Programmation de droïd Prog/Rep d'Ordinateur Réparation de transport spatial		7D 5D+2 6D 6D+1 6D

### Informations complémentaires

Déplacement	9
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	Affinité avec les machines... Peut avoir deux fois par jour un bonus de 2d en Technique (« c'est un génie »)

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

<b>Points de Force</b>	1
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : <b>Arya</b>		Grade : <b>Lieutenant</b>	
Type : <b>Jedi Exalté</b>		Notes :	
Sexe et race : <b>humaine</b>			
Age : <b>26</b>	Taille : <b>168 cm</b>	Poids : <b>56 kg</b>	

### Présentation

C'est la fille d'Orso. Elle a perdu sa mère lorsqu'elle était enfant. Depuis lors, ce fut la garde royale qui l'éleva. Lorsque son père fut inculpé de crime contre le roi, elle perdit de nouveau sa famille. Maintenant c'est la rébellion son foyer. Depuis quelques années, elle commence à avoir un sixième sens très développé. Beaucoup l'écoute et cela les a sauvé de nombreuses fois.

### Personnalité

Très garçon manquée, elle a réussi à s'imposer dans son monde très masculin. Elle n'est pas en reste non plus avec son père lorsqu'ils ont des divergences d'opinion. Mais même au cours de ses combats pour la rébellion, elle fait toujours le maximum pour ne blesser personne ou tout du moins pas mortellement.

### Objectifs

Aider son père  
Comprendre ses sensations « étranges » qu'elle ressent de plus en plus.

### Citation typique

«Je crois qu'on devrait plutôt choisir cette direction là »

### Relations avec les autres personnages

Excellente avec son père même s'ils se disputent souvent.  
Adore Lowbacca son gros nounours...  
Bonne avec le reste du groupe



### Equipement transporté

Blaster

Jeu de Sabacc

1 Medpac

Argent 1200 Crédits

	<b>3D+1</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>3D+1</b>	
5D	Arme Blanche				
5D+2	Blaster				
3D+2	Course à pied				
4D+2	Parade Arme Blanche				

	<b>2D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D+1</b>	
4D+1	Langages		Résistance		3D
6D	Volonté				

	<b>3D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>3D</b>	
4D+1	Canons de vaisseau		Premiers soins Sécurité		4D 5D
4D	Communications				
4D+2	Répulseur				
5D+2	Chasseur Stellaire				
4D+1	Transport Spatial				

**Informations complémentaires**

Déplacement	
Sensibilité à la Force ?	Oui
Talents spéciaux	<b>SENS (2D)</b> - Sentir la force - Sens exarcebés

**Blessures**

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

<b>Points de Force</b>	2
Points du Côté Obscur	0
Points de personnage	10



### Description

Nom du personnage : Tresk Rusk		Grade : Lieutenant	
Type : Agent de renseignement		Notes :	
Sexe et race : Bothan			
Age : 35	Taille : 170 cm	Poids : 52 kg	

### Présentation

Il a perdu ses amis dans une mission d'infiltration pour l'alliance à cause d'un traître dans l'équipe. C'était un spedassassin à l'époque. Maintenant, c'est un agent des renseignements. Il fera tout pour que cela ne se reproduise plus. Sinon, il est agile, discret et très curieux.

### Personnalité

Paranoïaque et d'un naturel sombre. Il n'est pas du genre à plaisanter et d'ailleurs n'apprécie pas ceux qui prennent tout à la rigolade. C'est la guerre après tout et des gens meurent pour que d'autres puissent survivre.

### Objectifs

Survivre encore une fois.  
Eviter que la mission soit un échec.  
Surveiller les autres afin de voir s'il y a un traître parmi eux à la solde du roi.

### Citation typique

Vous faisiez quoi entre 14 et 16 ?

### Relations avec les autres personnages

Bonne s'ils sont loyaux à la rébellion.



### Equipement transporté

Blaster  
VibroLame

Tige enregistreuse  
Communicateur  
Macro Jumelle

2 Medpacs  
  
Argent 2500 Crédits

	<b>4D</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>4D+1</b>	
5D+2	Arme Blanche		Discrétion	6D+2	
5D	Blaster		Dissimulation	5D	
4D+2	Course à pied		Falsification	4D+2	
5D+1	Esquive		Jeu	5D	
5D	Parade Arme blanche		Marchandage	-	
-	Pickpocket		Persuasion	6D	
			Recherche	6D+1	

	<b>3D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D+1</b>	
3D+2	Bureaucratie		Combat mains nues	2D+2	
3D+2	Cultures		Natation	-	
4D+1	Illégalité				
4D	Intimidation				
-	Langages				
5D	Maintien de l'ordre				
3D+2	Volonté				

	<b>2D</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>3D</b>	
3D	Canon de vaisseau		Premiers soins	-	
3D	Répulseur		Prog/Rep Ordinateur	3D+1	
3D	Senseur		Sécurité	4D	
3D	Transports Spatiaux				

Informations complémentaires	
Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	+2D en discrétion et recherche

Blessures		
○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

<b>Points de Force</b>	1
<b>Points du Côté Obscur</b>	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : LowBacca		Grade : <b>Sergent</b>	
Type : SpecForce (commando)		Notes :	
Sexe et race : Wooki			
Age : 92	Taille : 222 cm	Poids : 185 kg	

### Présentation

Il a toujours été trop curieux. Depuis sa tendre enfance jusqu'à maintenant, il a toujours voulu découvrir le monde. Et c'est le monde qu'il l'a découvert et arrêté. Il fut emprisonné sur Opaline. Mais grâce à l'intervention d'Orso pendant l'attaque du palais royal au moment du putsch, il fut libéré. Il décida alors qu'il avait une dette d'honneur dorénavant. Il s'engagea donc à ses côtés dans la rébellion afin de l'aider. Il fera tout ce qui en son possible pour l'aider dans sa tâche même si cela met sa vie en péril.

### Personnalité

Il est impressionnant physiquement. Mais son caractère est tout autre. Il a appris à combattre car il n'a pas eu le choix. Mais au fond de lui, il ne recherche que la paix et la contemplation des arbres de sa planète natale. Sa curiosité est maintenant passé. Dès que sa dette sera remboursée, il repartira chez lui afin d'aider son peuple.

### Objectifs

Etre fidèle et servir la rébellion et principalement Orso.  
Détruire l'Empire et revenir chez lui.

### Citation typique

« RRFFFGgrgrgr »

### Relations avec les autres personnages

Excellente surtout avec son commandant. Même si le trouve un peu trop collant et mère poule.



### Equipement transporté

Blaster mitrailleur lourd  
Arbalète wookiee  
2 détonateurs thermals

Communicateur  
Macro Jumelle

Argent 300 crédits

	<b>3D+2</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>2D</b>	
5D	Arbalète wookie		Recherche		2D+2
6D+2	Blaster		Discretion		3D
5D+1	Esquive				
5D+2	Lance-Projectiles				
6D	Parade Mains nues				

	<b>1D+2</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>5D+2</b>	
4D	Intimidation		Combat mains nues		7D
2D	Langage		Escalade / Saut		6D
4D	Survie		Levage		6D+2
			Resistance		7D

	<b>3D+1</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>2D+1</b>	
4D	Canon de vaisseau		Démolition		3D+1
			Réparation blaster		3D+2

### Informations complémentaires

Déplacement	11/15
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	Rage combattive Griffes d'escalade

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

<b>Points de Force</b>	1
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10



### Description

Nom du personnage : <i>GreyHawk</i>		Grade :	
Type : <i>Contrebandier repent</i>		Notes :	
Sexe et race : <i>Humain</i>			
Age : <i>41 ans</i>	Taille : <i>178 cm</i>	Poids : <i>71 kg</i>	

### Présentation

Il est le propriétaire de l'« Anterak », un YT1300 modifié. Contrebandier de profession, il fut l'un des meilleurs dans le secteur d'Opaline depuis l'arrivée de l'Empire. Cela aurait pu continuer s'il ne s'était pas fait attaqué par un patrouilleur impérial et que son salut n'a été du qu'à l'intervention inattendue d'Orso et de ses hommes. Depuis, il a décidé de les aider de temps en temps et de leur fournir du matériel à un prix d'ami.

### Personnalité

Espiègle, un brin débonnaire. Il reste néanmoins un professionnel, expert en contrebande sous toutes ses formes. Il n'est pas violent mais il se défendra féroce ment si sa vie ou son vaisseau sont en péril. Dans tous les autres cas, c'est une personne apprécié et qu'il est bon d'avoir comme ami.

### Objectifs

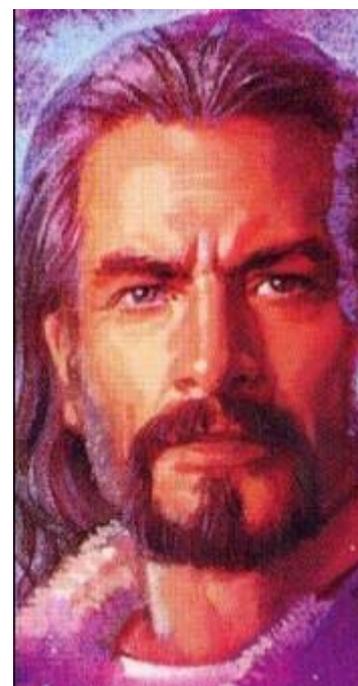
Prendre sa revanche sur l'Empire  
 Se faire un peu d'argent sur le dos du roi Lothan.  
 Aider le groupe d'Orso dans cette mission.

### Citation typique

« Vous voulez des cuves bacta... ça va vous coûter cher ça à transporter..... »

### Relations avec les autres personnages

Bonne ... surtout que vous avez comme une dette envers eux. Et même un contrebandier a un code d'honneur.



### Equipement transporté

Blaster Tige enregistreuse Cristaux de données	YT1300 modifié	
		Argent 5500 crédits

	<b>2D+2</b>	<b>Dextérité</b>	<b>Perception</b>	<b>3D+1</b>	
4D	Blaster		Dissimulation	5D	
4D	Course à pied		Escroquerie	4D+1	
4D+1	Esquive		Falsification	5D	
			Jeu	4D	
			Marchandage	5D+2	
			Persuasion	5D	

	<b>3D</b>	<b>Savoir</b>	<b>Vigueur</b>	<b>2D</b>	
—	Affaires		Combat Mains nues	4D	
—	Bureaucratie				
5D	Evaluation				
6D	Illégalité				
—	Langages				
4D	Maintien de l'ordre				
4D	Systèmes planétaires				
4D	Volonté				

	<b>3D+2</b>	<b>Mécanique</b>	<b>Technique</b>	<b>3D+1</b>	
—	Communications		Sécurité	4D+1	
4D+2	Senseur		Prog/rep Ordinateur	4D	
7D	Transport Spatial		Reparation Transport Spatial	6D	
5D	Ecrans de vaisseau				
5D+1	Canon de vaisseau				
4D	Répulseurs				
—	Astrogation				

### Informations complémentaires

Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	

### Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○ ○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○ ○ ○ ○	Mort	

<b>Points de Force</b>	
Points du Côté Obscur	
<b>Points de personnage</b>	10