

LE JUSTE PRIX DU DANGER

A long time ago in a galaxy, far, far away.....

Aujourd'hui en direct de la planète Vespine, retransmission intégrale dans tout l'espace impérial de la demi finale et de la finale du Juste prix du danger, subtil divertissement organisé par les magasins TUB et l'Office central des divertissements impériaux.....

Nous déclinons toute responsabilité vis-à-vis des autorités impériales croisant à proximité de notre système. Longue vie d'ailleurs à l'empereur Palpatine.... N'oubliez pas la finale du Juste prix du danger, une grande aventure vécue, expérimentée et exécutée sans sommation au vu et au su de toute la galaxie..... Et maintenant, notre film de ce soir, « les sept stormtroopers » (pub, générique, tralalapouetpouet...).

Episode 1 : Le juste prix du danger.

Les joueurs sont récemment entrés au service de la rébellion. (voir le background des personnages) bonjour l'équipe de bras cassés.

Leur supérieur direct le Lieutenant Jored Aganard, un Corellien tout ce qu'il y a de plus banal, n'a pour l'instant qu'une confiance limitée en eux. Il les considère encore comme des taupes potentielles, et c'est un peu pour ça qu'il va les choisir pour cette dangereuse mission à venir.

La cellule rebelle du système voisin (à une 20aine d'heure de vol hyperspatial de la) a envoyé un message à Jored lui demandant assistance pour une mission qui pourrait s'avérer très constructive pour la rébellion. Malheureusement, Le message n'est que partiel, même si le code rebelle a bien identifié l'origine du message. En gros, La cellule rebelle de Vespine demande qu'on lui dépêche un petit commando pour une mission qui nécessite la présence de parfaits inconnus sur le système Vespine. Jored ne sais absolument pas pourquoi. Comme il a d'autres choses à faire que de prendre le risque de perdre quelques uns de ses hommes « surs » il préfère prendre le risque de sacrifier les nouvelles recrues en lesquelles, il n'a de toutes façons pas confiance. Il n'a rien à perdre dans ce deal.

Des questions ? Il n'a pas les réponses.

Du matériel, la cellule de Vespine en fournira (à part une arme de poing s'il n'en ont pas et une batterie par personne, il ne lâchera rien.)

Un transport, il n'en a pas non plus.

Tout ce qu'il sait c'est que les membres du commando sont attendus au spatioport local pour intégrer un groupe à destination de Vespine.

Le lieutenant leur remettra à chacun, un data stick qui leur expliquera, selon ses dires, quel groupe contacter au spatioport. Ces données, ils ne les à pas lues, selon le sacro saint principe que si il ignore quel est le contact des joueurs, il ne risque pas de divulguer cette information en cas de capture.

Les datastick contiennent un contrat d'engagement, dans les Bantha stampede, une équipe de forkbball qualifiée pour la demi finale du JUSTE PRIX DU DANGER.

Les règles du JUSTE PRIX DU DANGER :

La similitude entre ce jeu et le blood bowl est assez frappante. Le but du jeu est de balancer une balle dans une fosse située dans la zone d'embut adverse. Cette fosse profonde d'environ 50m abrite traditionnellement un Dia-Noga.....

Le JUSTE PRIX DU DANGER (JPD pour les aficionados) est un jeu à vocation humanitaire (si si je vous jure). En effet, certaines actions interdites sont mises aux enchères. Lorsqu'une certaine somme est atteinte, l'interdiction s'efface du tableau d'affichage. Les dons vont à un fond d'aide pour les victimes des raids rebelles. Le jeu se pratique par équipe de 15 et les commentaires des retransmissions sont assurées par Maxilux lui même (et bien bonsoir Simone).

Durant le match (deux mi temps de 1h30) un supporter hurlera à l'adresse des joueurs après un coup de trompe discordant « DANS LA FOSSE ». L'individu est assez antipathique et arbore fièrement les couleurs adverses....

Laissez les joueurs s'amuser un peu (vous aussi d'ailleurs) et faites leur faire un jet d'INT (DC 15) ou bien un jet de knowledge (Rebellion) (DC 15). Le coup de trompe est en fait un vieux signal de ralliement rebelle. Il va falloir faire confiance en ce rustre individu.

Episode 2 : La mission.

Cet épisode est destiné à servir de transition afin d'exposer la mission aux PJs.

Hors donc, nos joueurs ont sautés dans la fosse. Environ 30 mètres plus bas, ils sont délicatement réceptionnés par un filet. Un tunnel transversal part du puit. Là trois rebelles armés attendent. Les convaincre qu'ils sont bien les convives tant attendus ne devrait pas poser de réel problème pour les PJS (quoique si vous vous sentez d'humeur badine...)

En compagnie de leurs guides, les PJs visitent pendant un bon moment (et une bonne odeur) les égouts de la ville. Si vous, MJ, désirez étancher

quelque soit sadique, il ne faut pas hésiter à utiliser les grands classiques du genre, le broyeur à ordures habité par qui vous savez... (mais si voyons, votre pote à un œil, le Dia-Noga). Histoire de passer un peu les joueurs à l'attendrisseur, vous pouvez aussi leur donner quelques sueurs froides dans les collecteurs avec une patrouille de scouttroopers équipés de motojets, ambiance akira (l'assaut de l'hôpital) et plongée en eau trouble.

Après trois heures dans ce dédale nauséabond, ils pourront enfin rencontrer le Colonel Delarivaudière qui n'est autre que le braillard du stade (le décrire en train de retirer un masque plasto-facial, un déguisement quoi).

La mission en elle même : l'explication du colonel Delarivaudière.

La finale du JPD est l'occasion rêvée de faire un peu (beaucoup) de propagande. A cet effet, un plan a été élaboré par le commandement rebelle local. Les maillots d'une des équipes en lice pour la finale de demain soir porteront un dispositif holographique spécial ne se révélant que sous un certain éclairage. Ces hologrammes sont des messages incitant la population à la rébellion. De plus Maxilux vantera la cause rebelle durant la retransmission. Mais, car il y a un mais, pour l'accomplissement du plan, les joueurs devront :

- Saboter la station de retouche. Le match étant en léger différé d'une dizaine de minutes (afin d'effacer les « images subversives » et de localiser le cameraman fautif, le tout grâce à un ordinateur.

Le sabotage de cette station est capital, car sans cela, le système de retouche pourrait sans aucune difficulté supprimer le commentaire de Maxilux ainsi que les slogans subversifs des maillots des joueurs.

- Changer les maillots d'une des deux équipes pas les maillots portant les messages holographiques (donc accéder aux vestiaires)

- Convaincre Maxilux de collaborer, (ce qui ne sera pas facile)

- Assurer sa protection et son évacuation (ainsi que du reste du commando si possible) à la fin de l'opération.

Il est actuellement 23h00, la grande finale débute le lendemain à 21h00 (21h10 en fait...).

L'équipement gracieusement fourni aux PJs :

- Un détonateur thermique avec retardateur, dissimulé en instrument de mesure électronique.

- Un bracelet muni d'une charge explosive avec un déclencheur télécommandé. (4d6 de dégâts) pour persuader en dernière ressort notre amis Maxilux de coopérer. Ce bracelet est muni d'une serrure électronique extrêmement complexe à ouvrir disable

device (DC 25) et la charge explosera sur toute tentative d'ouverture non autorisée.

- Des tenues et des badges d'accès identifiant le porteur comme technicien prestataire de la chaîne. Les badges permettent d'accéder aux zones dites « sécurisées ».

- Une barge de type x23 « Ouvrier Stellaire » d'Incom permettant de rallier le satellite de retouche. Il est à noter, qu la barge est équipée d'un transpondeur ayant un code normalement encore valide.

Episode 3 : Le relais retoucheur.

Diamètre : 850 mètres

Armement : 12 canons laser (répartis autour de la coque.) Seuls 4 canons peuvent tirer sur une cible donnée en même temps.

Effectifs :

Personnel de la station : 24 (dont 2 officiers et 5 sous officiers 3 techniciens et 10 stormtroopers)

Troupes : 8 (1 officier, 1 sous officier et 6 pilotes)

Vaisseaux : 7 chasseurs TIE (2 en patrouille permanente de protection rapprochée), 4 barges x23, 11 capsules de secours.

Position : orbite géosynchrone : à 130000 Kms de Vespine.



1-Sas d'entrée, ouverture en Iris Pilotage (DC 15)

2-Aire d'envol 3 barges sont prêtes à partir et 2 chasseurs sont en ready 5

3-Hangars. En fait sur deux niveaux. Au sol, la zone de parcage et d'entretien des barges, au plafond dans les traditionnels racks et passerelles, le reste des

chasseurs TIE qui, sauf en cours de maintenance sont maintenus en ready 15.

4-Casernement, en fait sur 3 niveaux.

-Niveau 1 : Réfectoire, cuisines et salles de détente et d'entraînement

-Niveau 2 : Dortoir des techniciens et des pilotes.

-Niveau 3 : quartier des officiers et mess

5-Ascenseur industriel menant aux autres ponts.

6-Salle de réception et de transmission des données.

7-Salle des machines de « retouche » des images.

8-Générateur auxiliaire de secours pour l'émetteur et la salle des machines de traitement.

Les ponts supérieurs abritent les salles de contrôles des tourelles de défense ainsi que les zones administratives de la station (bureaux des officiers etc...).

Les ponts inférieurs amènent vers les zones de maintenance de la station elle même. (générateurs tokamak, moteurs de positionnement orbital système de recyclage d'air et d'eau, compacteur à ordures (vous savez, celui avec un Dia-Noga dedans)

Profitant des codes du transpondeur de la barge, les PJs pourront facilement pénétrer dans la base. Après transmission du code transpondeur, les joueurs auront de façon suspecte de facilité l'accès donné à la station sans qu'aucune autre question ne leur soit posée.

Les joueurs ont par contre tout intérêt à éviter une attaque en force de la base (les pass et les tenues de techniciens c'est pas fait pour les chiens)

Bref, l'arrivée des joueurs dans la base ne devrait pas poser de problème. Il semblerait même qu'ils soient attendus. Une petite escouade (5 hommes) de stormtroopers les emmènent de ce pas, après une vérification rapide des identités, vers la salle 7 où une surprise les y attend : l'ordinateur est déjà en panne. En bon techniciens, ils vont devoir réparer ET saboter discrètement la machine pour ne pas éveiller les soupçons, le tout sous la surveillance des 5 troopers et d'un des techniciens de maintenance de la station qui ne pers pas une miette de la manœuvre histoire de comprendre où se situe la panne qu'il n'a pas su réparer.

Le technicien en question est le technicien en chef, il paraît déjà au travail sur la machine, extrêmement arrogant, il dissimule son incompetence crasse derrière des termes techniques employé à contre emploi dans la moindre phrase.

Il est l'arrière petit cousin du beau-frère de la demi tante par alliance du frère de lait du sous secrétaire adjoint du vice responsable subalterne de la section boulistique du club sportif des techniciens de

vespine (ouf !!!! bref le népotisme est de mise dans son cas)

Extrêmement collant, il déclare connaître la cause du problème mais déclare aussi vouloir tester les conditions de fonctionnement de la procédure d'escalade de ce genre de problème. Bref, c'est un gros lourd.

Une des meilleurs façons de se débarrasser de lui est de rentrer dans son jeu et de noyer son discours (et annexement le petit cerveau de cet indéclicat) dans un océan de vocabulaire technique et de théorie fumeuse. Au delà d'un certain stade, il sera tellement perdu qu'il fera même ce qu'on lui demande, allant jusqu'à virer personnellement les gardes de la salle histoire « qu'on puisse travailler un peu tranquillement ».

Réparer la panne nécessite un jet de repair (DC 15) suivi d'un jet de computer user (DC 20)

Il faudra par la suite placer le détonateur Démolition (DC 18) mais surtout discrètement, discrétion à opposer à un jet se spot du technicien chef.

Notons au passage que le détonateur n'est pas assez puissant pour provoquer la destruction de la station, et qu'un minutage très précis est nécessaire pour détruire l'ordinateur au delà de tout espoir de réparation, mais sans que cela ne donne l'alerte trop tôt. Laissez les joueurs choisir leur timing et agissez selon votre instinct (la logique quoi). Disons que si l'explosion survient plus de 20 minutes avant le début du match, une station d'urgence pourra être mise en place au sol et utilisée, avec des résultats moins « probants » mais malgré tout extrêmement dommageables pour la mission.

Si les joueurs ont été assez subtil, quitter la station ne devrait pas poser de problème. Cependant, si la manière forte a été utilisée, les 10 stormtroopers (ou ce qu'il en reste) attendront les joueurs aux détours des couloirs et dans les hangars, avec en tout deux blasters mitrailleurs en batterie. De plus,

Les deux TIE de patrouille, les tourelles laser de la station, les deux chasseurs en ready 5 (après 5 minutes) et le reste des chasseurs en ready 15 (au bout de 15 minutes) seront dans l'espace, histoire de disperser les joueurs sous la forme de particules subatomiques. Même si ces derniers arrivent à s'enfuir, ils auront été filmés, leur photos seront diffusées sur toute la planète, toutes les patrouilles vont être à leur recherche, bref, ça a chié dans le ventilo.

Episode 4 : Les tuniques bleues.

Il faut maintenant changer les maillots. La résistance locale remet aux joueurs les maillots

« truqués », bleu ciels comme les originaux. Ces derniers se trouvent dans les vestiaires d'une des deux équipes finaliste, les Ouhoura Destroyers Team.

-L'infiltration dans les vestiaires devrait être assez facile si les joueurs utilisent encore une fois les tenues et les passes techniques ou bien mettent au point un autre plan de la même veine. Vous êtes seul juge en matière de logique et de faisabilité.

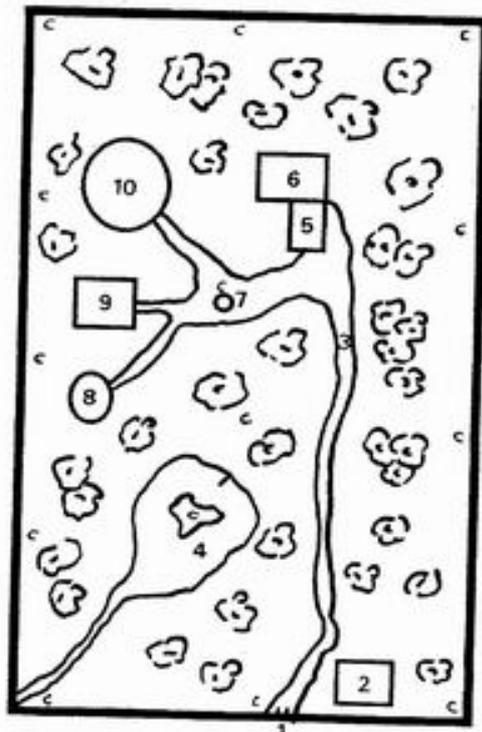
-Par contre, le trajet dans la zone des vestiaires est un peu plus complexe. Il y a du monde, et surtout un des joueurs de la Ouhoura Destroyers Team qui reconnaîtra un des joueurs, celui qui lui a cassé le groin et une défense lors du match de demi finale (essayez de mettre cela en scène pendant le bout de match que feront les joueurs au début du scénario, de préférence avec un des gros bourrins sanguinaire de l'équipe de PJ cela devrait être fun).

-Autre problème, arrivé sur place, les vrais maillots ne sont pas bleu ciels mais bleu foncés (le bothan, qui est mort pour fournir cette information, n'a pas pensé que les maillots qu'il avait « copié » avaient déteints au lavage, mais pour la finale, un jeu de maillots neuf a été sorti du placard). De plus, suivant leur degré de discrétion pendant le trajet vers les vestiaires, les joueurs pourraient avoir attirés l'attention de vigiles un peu trop zélés qui pourraient envisager de suivre les joueurs et de les prendre la main dans le sac (à maillots bien sur). Quelques amusantes explications en perspectives. Même si cela dégénère en baston, l'incident sera mis sur le compte de fans trop enthousiastes et ne fera pas suffisamment de vague pour lancer une enquête à grande échelle.

Episode 5 : Nous avons les moyens de te faire parler

La troisième phase de la mission consiste à convaincre Maxilux de faire la « retape » de la rébellion en direct. Etant un lâche et un veule par nature, il va falloir l'obliger à le faire. Un des meilleurs moments pour l'aborder est sur le coup de 16h00-17h00, chez lui lors de sa séance quotidienne de Yoga Psychique Relaxatif. Seul problème, Me Maxilux ne reçoit pas chez lui, une petite opération commando s'impose.

Sa maison est située à l'extérieur de la ville, dans un magnifique parc. Il y vit en compagnie de ses deux droidsgirls, de son médecin et de ses gardes du corps. Un droid garde assure la patrouille du parc toutes les trois heures (attention c'est un droid assassin recyclé).



c Caméras tournantes (10 mn).

1) Grille énergétique (dégât 2d6).

2) Poste de garde. 5 gardes ± TV.

3) Chemin de graviers.

4) Lac avec 11 + caméra.

5) Home des invités. Médidroïd.

6) Demeure des droïds. i protocolaire et cuisine

7) Plan d'eau avec caméra.

8) Zone d'envol avec une bulle hypergrav.

9) Garage. 2 landspeeders de luxe.

10) Home de Maxilux. Cf. ci-après.

ROBOT au choix du MJ. Ce dernier largue des mines thermiques (idem détonateurs thermaux) mobiles. Le radar se dirige sur les cadences d'oscillation des prismes laser des armes des PJ et non pas sur leurs mouvements...

La villa est couverte d'un dôme géodésique noir et doré. Elle ne comporte qu'un vaste rez-de-

chaussée de 35 m de diamètre, divisé en 4 parties égales par deux couloirs perpendiculaires de 35 m de long sur 5 de large. A l'intersection des couloirs, se trouve une fontaine dissimulant une caméra.

Les couloirs sont décorés de frises en plastuc et des fausses fleurs fluo égayent l'ensemble. Les descriptions des salies sont à la discrétion du MJ. Attention l'ensemble est très luxueux.

Une réception est prévue pour l'après match (renseignement facile à obtenir knowledge rue DC 10). Après avoir rencontré Maxilux, les PJ risquent fort de se retrouver nez à nez avec 6 domestiques extras.

Dernière note Maxilux a deux invités surprises Simone Barbier et Léon Szlitraune ces trois PNJ se déplacent dans la maison...

EPISODE 6: C'EST LA LUTTE FINALE (ouais bof...).

Le grand moment est arrivé. Le stade est comble, les hooligans bourrés, bref, une vraie ambiance de finale. Les PJ, normalement toujours techniciens, sont près de la Régie-Eclairage (étonnant non?).

Une fois la retransmission achevée (8 rounds), le commando saute dans la fosse suivi des troupes de Palpatine. Fin dans le style de "percée rebelle". Après une course-poursuite dans les égouts, les PJ débouchent dans un terrain vague : des Y-wings et un YT- 1300 les embarquent. Baston finale contre une flopé de TIE (classique mais toujours efficace contre les relâchements de fin de partie).

Quelques idées amusantes pour l'ambiance:

- On reconnaît les PJ. Tiens, ils n'étaient pas dans la fosse ? Le JPD serait-il truqué?

- Panne des projecteurs de lumière bleue révélant les hologrammes. Difficulté 20 sur Technique.

- Visite d'une patrouille pour vérification de la qualité du café. La routine quouaa...

- Maxilux est en retard. C'est Szlitraune qui commence la retransmission. Maxilux est, en effet, mort de trouille et a un début de fièvre jaune, (heureusement vite soigné...).

A la mi-temps, les deux équipes restent sur le terrain. Le technicien rebelle braque alors son projecteur... (ralenti style cinéma au moment où le méchant tire et que le gentil s'interpose...) : le piratage commence !!!

Trois points névralgiques pour les PJ:

- Les caméras. Deux sont aux mains des rebelles.
- Le centre de transmission, bien sur...
- Maxilux et ses sbires dans l'aquarium...

Dans la régie, il y a deux techniciens et cinq stormtroopers (les pause-café...). Dans les gradins, le SQ se compose de quelques 800 joyeux animateurs des clubs militaires armés de l'Empire...

A chaque round de retransmission trafiqué, 2D6+6 GO arrivent près de la régie. Affolement dans la foule, c'est pas la tour infernale mais presque...

EPILOGUE

La Rébellion exulte, des recrues arrivent de partout. S'il s'est enfui avec les PJ. Maxilux, toujours opportuniste, devient l'animateur vedette de Canal Freedom, le "Seul Media Libre de la Galaxie". Ce soir, notre film, "les sept rebelles" (pub, générique, tralalapouetpouet...).

ANNEXE: PANNEAU DES ENCHERES

PAS DE BRUTAITES : 1 250 000 Crédits.
PAS DE GOAL FOURCHE: 5 245 000 Cr.
PAS D'ARMURE DITE ENERGETIQUE: 7 854 442 Cr.
PAS D'ARMES : 400 000 000 Crédits.

Goal Fourche: Sorte de trident énergétique. Si cette arme touche la balle, celle-ci se désintègre et est remise cri jeu, au centre du terrain (non dangereux pour les joueurs).

ANNEXE, Caractéristiques des PNJs

Joueur moyen de Forkball

Fringer 2/scoundrel 2. init : +6 (+2 DEX, +4 Improved init), Défense 16 (+4 class, +2 DEX), Spd : 10m, VP/WP : 27/14, Atk +3 melee (1d4 +1, knife) ou +4 ranged (3d6 ou DC15 stun, blaster pistol), SQ barter, illicit barter, lucky (1/jour), SV Fort : +5, Ref : +7, Will : -1 STR : 12, DEX : 15, CON : 14, INT : 10 WIS : 9 CHA : 13

Skills : Bluff : +4 Gather information : +4, Hide : +6, Intimidate : +3, Knowledge (streetwise) : +2 Knowledge (Forkball) : +3, listen : +4, Jump : +6, Tumble : +4

Feats : Alertness, improved initiative Point blank shot Weapon group proficiency (Blaster pistols, primitive weapons, simple weapons)

Soldat rebelle moyen

Soldier 4, Init : +3 (Dex), Defense : 17 (+4 class, +3 Dex), DR : 4, Spd 8m, VP/WP : 30/13 Atk : +6 melee (2d6+2 vibroblade) ou +8 Ranged (3d8/19-20, blaster rifles), SV : Fort : +5, Ref : +4, Will : +1, STR : 14, DEX : 16, CON : 13, INT : 12, WIS : 10, CHA : 8

Equipement : Padded Battle armor, blaster rifle vibroblade, comlink

Skills : Climb : +0, Computer use : +2, Démolition : +5, Intimidate : +3, Listen : +2, Repair : +5, spot : +2, Survival : +4, Treat injury : +4.

Feats : Armor Proficiency (Light, medium) Combat reflexes, Point blank shot, Precise shot, weapon focus (blaster rifle), Weapon group proficiencies (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, simple weapons, simple weapons, vibroweapons).

Stormtrooper/scouttrooper moyen

Thug 4; Init +0; Defense 11 (+1 class); DR 5; Spd 8 m; VP/WP 0/12; Atk : melee (1d3+1, unarmed) or +4 ranged (3d8, 19-20, blaster rifles) SQ Immunities (Impossible de les corrompre, de les faire chanter ou de les séduire); SV Fort +5, Ref +1, Will +1; Str 12, Dex 11, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Equipement: Stormtrooper armor, blaster rifle, frag grenade, grappling hook, comlink, utility belt.

Skills: Climb -1, Intimidate +2, Jump -1, Knowle (politics) +2, Profession (stormtrooper) +2, Search + Spot +1.

Feats: Armor Proficiencies (light, medium, powered), Weapon Group Proficiencies (blaster pistols, blaster rifles, simple weapons). Vehicle operation (motojet pour les scout troopers)

Gardes chez Maxilux : prendre les mêmes stats que les stormtroopers.

Droid de combat de Maxilux

Soldier 4, Init : +3 (Dex), Defense : 17 (+4 class, +3 Dex), DR : 4, Spd 8m, VP/WP : 20/13 Atk : +6 melee (2d6+2 vibroblade) ou +8 Ranged (3d8/19-20, blaster rifles), SV : Fort : +5, Ref : +4, Will : +1, STR : 14, DEX : 16, CON : 13, INT : 12, WIS : 10, CHA : 8

Equipement : Carénage blindé, blaster rifle vibroblade,

Skills : Climb : +0, Computer use : +2, Démolition : +5, Intimidate : +3, Listen : +2, Repair : +5, spot : +2, Survival : +4, Treat injury : +4.

Feats : Armor Proficiency (Light, medium) Combat reflexes, Point blank shot, Precise shot, weapon focus (blaster rifle), Weapon group proficiencies (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, simple weapons, simple weapons, vibroweapons).

CHARACTER RECORD SHEET

Character Krillia Player _____
 Class Scout Level 2
 Origin Rhodia Species Rhodian

ABILITIES				VITALITY		WOUNDS	
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	STR	DEX
10	18	14	12	10	8	19	14
0	4	2	1	0	-1		

Age 28
 Gender M
 Height 1m65
 Mass 60
 Hair _____
 Eyes verts
 Skin verte
 Handedness _____
 Force Points 1
 Dark Side Points 1

DEFENSE

16 = 10 + 2 + 4 + 0 + 0 + 0

Armor:

Shield:

Other:

SAVING THROWS

THROW	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
Fortitude	4	2	2			
Reflex	6	2	4			
Will	2	2	0			

INITIATIVE

8 (4) (4)

00 YKWFV 707VN
 K7 17NEKVA

ATTACK ROLLS

ROLL	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
Melee	1	1	0			
Ranged	5	1	4			

WEAPONS

Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Blastech T6 Thunderer	+5	3d8+3	19-20	8	E	m
Notes: Multifire : M						
Notes:						
Notes:						
Notes:						
Notes:						

REPUTATION & FOLLOWERS

0

EXPERIENCE

Total Experience _____

XP's Needed For Next Level _____

SKILLS

SKILL	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
Appraise	x	1				1
Astrogate		2	1			1
Balance	x	4				4
Bluff	x	-1				-1
Climb		3	3			0
Computer Use		2	1			1
Craft		1				1
Demolitions		1				1
Diplomacy	x	-1				-1
Disable Device	x	1				1
Disguise		-1				-1
Entertain	x	-1				-1
Escape Artist	x	4				4
Forgery	x	1				1
Gamble	x	0				0
Gather Information	x	-1				-1
Handle Animal	x	-1				-1
Hide		6	2			4
Intimidate	x	-1				-1
Jump		1	1			0
Knowledge		1				1
Knowledge		1				1
Knowledge		1				1
Listen		4	2	2		0
Move Silently		9	5			4
Pilot		9	5			4
Profession		0				0
Repair		1				1
Ride		4				4
Search		8	5	2		1
Sense Motive	x	0				0
Sleight of Hand	x	4				4
Spot		7	5	2		0
Survival		5	5			0
Swim		0				0
Treat Injury	x	0				0
Tumble	x	4				4
		0				0
		0				0
		0				0

Krillia

Une bonne équipe, voilà comment vos employeurs vous définissaient. Et c'est vrai que ça marchait plutôt bien pour vous: Un bon petit vaisseau, un partenaire compétent est efficace, et puis vous, le spécialiste de l'exploration, de la route sûre, bref, ce vaisseau et cette équipe était beaucoup de choses pour vous, tout même, une maison, et une famille. Depuis ce malheureux incident, Ssiiiiallmmaas et vous êtes SDF en quelque sortes. Plus de maison, plus de vaisseau, plus de travail.

Arraisonné, et arrêtés pour contrebande (ce qui est ridicule mais les preuves ont été dissimulées dans votre vaisseau par les douanes impériales elles mêmes). C'est ce qui a servi de prétexte pour nationaliser la petite corporation qui vous employait. Par la suite, vous avez découvert que le tout n'avait été qu'un gros piège pour trouver une excuse pour lancer la procédure de nationalisation de la corporation. Vous et Ssiiiiallmmaas avez en bonne partie porté le chapeau et vous vous êtes retrouvés dans le pénitencier de Shayol à coté duquel les mines de sel de Kessel sont un parcours de santé. 18 mois, il vous à fallu 18 mois avant de miraculeusement pouvoir vous échapper. Avec les ordures, qui sont récupérées par des ferrailleurs et revendues au poids du métal.

Et la pour vous, l'enfer à commencé. Comment engager un éclaireur sans vaisseau. Vous vous êtes alors retrouvé cantonné à des tâches indignes de vos compétences ou bien diamétralement opposé à vos motivations morales. Tout le monde considère les rhodiens comme des chasseurs de prime sans scrupules et extrêmement cruels. Il est vrai que l'on vous entraîne au pistage dès votre plus tendre enfance, mais vous votre truc, c'est l'espace, les nouvelles civilisations, les planètes à découvrir, vraiment rien à voir. Malgré toue pour manger, parfois, vous avez du vous résoudre à la traque, et ce qui est extrêmement dérangeant, c'est que vous y avez pris goût. Une sorte d'exaltation sanguinaire et jouissive au moment de porter le coup de grâce. Vous n'en avez pas parlé à Ssiiiiallmmaas de peur de son jugement mais un jour, il faudra bien le faire.

Mais depuis peu, un autre sentiment est apparu. La peur. Un soir dans une cantina, vous avez reconnu un homme. Vos regards se sont croisés et vous êtes sur que lui aussi vous a reconnu. Un ancien garde de votre secteur sur Shayol. Il est prestement parti et vous craigniez le pire. Suite à cet incident, un homme (un habitué de la cantina) est venu vous trouver avec un datastick contenant votre avis de recherche mis à jour. « Vous êtes en danger vous à dis cet homme. Mais je peux faire quelque chose pour vous ». Mouais, la rébellion, pourquoi pas après tout. Et puis de toutes façons tout plutôt que de retourner sur Shayol et puis qui sais, la proie deviendra peut être le chasseur bientôt....

Character Miarlem SCHISHHHHHH Player _____
 Class Fringer Level 2
 Origin Farrfin Species Farghul

CHARACTER RECORD SHEET

ABILITIES				VITALITY	WOUNDS		
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA		
10	18	10	12	10	14	14	10
0	4	0	1	0			
0		0					
0							
0							
2							

Age 29
 Gender F
 Height 1.80
 Mass 67
 Hair beige
 Eyes vert
 Skin _____
 Handedness _____
 Force Points 1
 Dark Side Points _____



DEFENSE						
AC	REF	SAV	BLK	DR	DC	DC
18	10	4	4			

SAVING THROWS					INITIATIVE		
STR	DEX	CON	INT	WIS	STR	DEX	CON
3	3	0			4	4	
6	2	4					
0		0					

ATTACK ROLLS							GRAPPLING		
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	DC	STR	DEX	CON
1	1	0					0	0	
5	1	4							

WEAPONS						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Merr-Sonn Model 44	+5	3d6	20	10	E	m
Notes: Multifire M, Fort stun DC15						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Couteau	+1/+5	1d4	20	2m	Sla	s
Notes:						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Notes:						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Notes:						

REPUTATION & FOLLOWERS	
0	

EXPERIENCE	
Total Experience	1000
XP's Needed For Next Level	3000

Skill	BASE	TOTAL	ADJUST			ABILITY
			STR	DEX	CON	
Appraise	x	1				Int
Astrogate	x	1				Int
Balance	x	4				Dex
Bluff	x	2				Cha
Climb		2	2			Str*
Computer Use	x	1				Int
Craft		1				Int
Demolitions	x	1				Int
Diplomacy		7	5			Cha
Disable Device	x	1				Int
Disguise	x	2				Cha
Entertain	x	2				Cha
Escape Artist	x	4				Dex*
Forgery	x	1				Int
Gamble		4	4			Wis
Gather Information	x	2				Cha
Handle Animal		2				Cha
Hide		8	4			Dex*
Intimidate	x	2				Cha
Jump		3	3			Str*
Knowledge (monde criminel)		3	2			Int
Knowledge (bordure ext)		3	2			Int
Knowledge		1				Int
Listen		3	3			Wis
Move Silently	x	4				Dex*
Pilot		4				Dex
Profession		0				Wis
Repair	x	1				Int
Ride		4				Dex
Search		4	3			Int
Sense Motive	x	0				Wis
Sleight of Hand	x	4				Dex*
Spot		2	2			Wis
Survival		2	2			Wis
Swim		0				Str
Treat Injury	x	0				Wis
Tumble	x	4				Dex*
Diplomacy (barter)		12	5	5	2	Cha
		0				
		0				

Miarlem SCHISHHHHHHH

Pas facile de venir de la bordure. Surtout quand tous les pervers de la galaxie vous regarde d'un œil goguenard parce que le dernier film holoporno met en scène une jolie Farghul (une salope avec du poil autour comme disent ces pervers sus nommés). Le premier qui vous demande un autographe ou vous fait la moindre réflexion salace, il prend votre patte dans la gueule, si c'est pas autre chose entre les côtes.

Enfin, fait bien vivre, et d'arnaques à la petite semaine en coup fourré, vous, avez fini par rencontrer Ti'Ril Rineth dit « Rocco » ? Vous ne comprenez d'ailleurs pas bien pourquoi ce surnom débile. Il paraît que c'était un acteur....., enfin pourquoi il est comparé à cet acteur, vous ne le comprendrez jamais il semble. Est ce que cela a un rapport avec le fait qu'il ai perdu un tentacule dans un accident dont il refuse de parler et qu'il ne lui en reste plus qu'un...allez savoir.

Toujours est-il qu'avec Rocco, vous avez monté quelques uns des plus beaux coups de votre carrière, des arnaques, mais des belles. Seul problème, et bien, la dernière en date risque de vous coûter très, mais alors très cher.

Ce crétin de Twilek n'a rien trouvé de mieux que d'effectivement vous faire passer pour l'actrice farghul auprès du gouverneur impérial de secteur, un obsédé notoire et dont la collection de raretés pornographiques est connue de toute la bordure extérieure. Au cours d'une réception d'un ambassadeur Sullustain (qui est connu pour le bon goût de ses fêtes), Rocco vous à fait rencontrer le gouverneur. Sautant sur l'occasion ce sinistre individu vous à ramené dans sa « datcha » pour vous montrer sa collection d'estampe. Vous y avez vu des ces trucs, ça vous pique encore les yeux. Bref, une dose de somnifère, deux trois coups e matraque et une séance de pillage plus tard, vous voilà les heureux possesseurs d'une petite fortune mais que vous ne risquez pas de récupérer un jour. Après cette petite sauterie, toutes les forces de polices du secteur sont à vos trousses, et un Twilek avec un seul tentacule et une Farghul sosie d'une actrice d'holoporno, cela ne passe pas inaperçu.

Bref, un des contact de Rocco vous à trouvé une échappatoire, la rébellion. Bon disons le clairement, la politique, vous vous en cognez comme de vos premières griffes, mais il faut avouer qu'ils sont quand même plus agréables que les autres, et de toutes façons, des arnaqueurs, il y en aura toujours quelle que soit l'ordre politique de la galaxie. Avant de pouvoir vous tirer de ce trou qui devient carrément malsain, il semblerait qu'il faille faire vos preuves. D'ailleurs votre première convocation est arrivée. Enfin vous partez au combat, (en vous disant en votre fort intérieur « comment j'en suis arrivé là moi ? »)

Character Rwhoufrwaark Player _____
 Class Soldier Level 2
 Origin Kashyyk Species Wookiee



CHARACTER RECORD SHEET

ABILITIES				VITALITY	WOUNDS		
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	STR	DEX
20	12	14	12	6	8	21	14
5	1	2	1	-2	-1		

Age 50
 Gender M
 Height 2.2 m
 Mass 140
 Hair Noir
 Eyes Verts
 Skin _____
 Handedness _____
 Force Points 1
 Dark Side Points 1

DEFENSE

14 = 10 + 3 1 _____

SAVING THROWS					INITIATIVE		
STRENGTH	DEXTERITY	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	CHARISMA	STR	DEX	INT
5	1	3	2	2	1	1	

ATTACK ROLLS					GRAPPLING		
STRENGTH	DEXTERITY	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	CHARISMA	STR	DEX	INT
7	3	2	5	1	5	5	

WEAPONS

Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Vibroaxe	+7	2d10+8	20	-	Sla	Lar
Notes						
Bowcaster	+3	3d10	19-20	10	E	Lar
Notes						

REPUTATION & FOLLOWERS

1

EXPERIENCE

Total Experience
1000

XP's Needed for Next Level
3000

SKILLS

SKILL	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
Appraise	x	1				1
Astrogate		1				1
Balance	x	3	2			1
Bluff	x	-1				-1
Climb	x	8	1	2	5	5
Computer Use		1				1
Craft		1				1
Demolitions		1				1
Diplomacy	x	-1				-1
Disable Device	x	1				1
Disguise	x	-1				-1
Entertain	x	-1				-1
Escape Artist	x	1				1
Forgery	x	1				1
Gamble	x	0	2			-2
Gather Information	x	-1				-1
Handle Animal	x	-1				-1
Hide	x	1				1
Intimidate		8	5	4		-1
Jump	x	5				5
Knowledge (Rebellion)		4	3			1
Knowledge (_____)		1				1
Knowledge (_____)		1				1
Listen	x	-2				-2
Move Silently	x	1				1
Pilot		1				1
Profession (_____)		-2				-2
Repair		1				1
Ride	x	1				1
Search	x	2	1			1
Sense Motive	x	-2				-2
Sleight of Hand	x	1				1
Spot	x	-2				-2
Survival	x	-2				-2
Swim	x	5				5
Treat Injury		3	5			-2
Tumble	x	1				1
_____		0				0
_____		0				0

RWHOUFRWAARK

Kashyyk, ses arbres, ses lianes....votre planète natale annexée par ces monstres et votre peuple réduit en esclavage..... VENGEANCE. Bon étant donné que vous n'etes pas connu pour votre patience, la première armure blanche, le premier truc qui ressemble de près ou de loin à un impérial, vous le mettez en pièce, mais alors toutes toutes petites les pièces. Faudrait quand même voir à arrêter un tout petit peu de vous faire chier non mais... Le seul réel problème, c'est que, comment dire, ce n'est pas que vous manquez de discernement vous n'etes pas bête mais disons que vous etes un sanguin. Parfois cela vous joue des tours, comme le jour où vous avez arraché les deux bras de la fille d'un seigneur du crime local lors de son mariage. Ben faut vous comprendre aussi, le blanc de la robe de mariée, sa trachéotomie tout récente, la confusion avec un stormtrooper était facile, mais malheureusement son père l'a encore très mauvaise.

C'es en cherchant à fuir cette situation plus que limite que vous avez rencontré Boumboum. Ah Drel, un personnage. Disons en exagérant un peu, que ce qu'il vous manque en calme, il lui manque an capacité cognitive. Bon disons le carrément, il est un peu lent, mais tellement gentil et puis il aime tellement les détonateurs thermaux qu'il ne faut pas lui en priver. C'est un peu grâce à lui d'ailleurs que vous etes encore vivant. Les gens le trouvent peut être un peu lent d'esprit (et encore) mais avec les explosifs, il est bon, très bon même, c'es comme si la détonite lui parlait....Vous ayant un peu sauvé la vie vous vous etes dit que une association ne pourrait qu'être fructueuse. Petit problème, il ne comprend pas votre langue, et votre appareil vocal ne vous permet pas de parler le basic. Les débuts ont été comment dire chaotiques. Ca va mieux, mais les choses un peu complexes sont encore sujettes à mauvaise interprétations. Mais il y a du progrès. Heureusement d'ailleurs, parce que cette mauvaise compréhension à provoqué, l'effondrement d'un pont au mauvais moment à cause d'un timer mal réglé. Pas de chance pour ces membres de l'église locale dont le véhicule passait par là au moment ou le pont est.....tombé d'environ 800 mètres dans un ravin.

Depuis peu, vos actes de sabotage semblent avoir attirer l'attention d'une cellule rebelle locale. Votre rêve et la première étape de votre vengeance de masse va enfin pouvoir commencer. Rejoindre l'alliance rebelle. Drel est moins enthousiaste que vous mais il s'y fera. D'ailleurs, ce n'est plus qu'une question de jours. Votre contact vous à donné rendez vous dans une maison de la périphérie de la ville. Votre première mission.....

Character Drel "Boumboum" SAAREL Player _____
 Class Soldier Level 2
 Origin Corellion Species Human



ROLEPLAYING GAME

CHARACTER RECORD SHEET

Age	25
Gender	M
Height	1m75
Mass	70 kg
Hair	-
Eyes	Gris
Skin	-
Handedness	-
Force Points	1
Dark Side Points	1

ABILITY	ABILITY NUMBER	THREAT NUMBER	THREAT NUMBER	VITALITY	WOUNDS
STR	14	2		22	15
DEX	17	3			
CON	15	2			
INT	9	-1			
WIS	8	-1			
CHA	8	-1			

DEFENSE	DEFENSE NUMBER								
16	= 10 +	3	3						

Combat Jumpsuit

SAVING THROWS	THROW NUMBER	INITIATIVE	INITIATIVE NUMBER	INITIATIVE NUMBER					
ATTITUDE	6	3	2				3	3	
REFLEX	3	0	3						
TELL	-1	0	-1						

ATTACK ROLLS	ROLL NUMBER	GRAPPLING	GRAPPLING NUMBER	GRAPPLING NUMBER					
LEE	4	2	2				2	2	
RANGED	5	2	3						

WEAPONS	Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
	Blastech DL44	+5	3d8	20	8m	E	M
Notes	Multifire/DC stun : 18/ A moins de 10 m +1/+1 toucher/dégâts						
	vibrodague	+4	2d4+2	20	-	Sla	S
Notes							
Notes							
Notes							
Notes							

REPUTATION & FOLLOWERS	REPUTATION
	1

EXPERIENCE	Total Experience	XP's Needed For Next Level
	1000	3000

SKILLS	SKILL NUMBER					
Appraise	x	-1			-1	Int
Astrogate		-1			-1	Int
Balance	x	3			3	Dex
Bluff	x	-1			-1	Cha
Climb	x	-1		-3	2	Str*
Computer Use		2	3		-1	Int
Craft		-1			-1	Int
Demolitions		4	5		-1	Int
Diplomacy	x	-1			-1	Cha
Disable Device	x	-1			-1	Int
Disguise	x	-1			-1	Cha
Entertain	x	-1			-1	Cha
Escape Artist	x	0		-3	3	Dex*
Forgery	x	-1			-1	Int
Gamble	x	-1			-1	Wis
Gather Information	x	-1			-1	Cha
Handle Animal	x	-1			-1	Cha
Hide	x	0		-3	3	Dex*
Intimidate		2	3		-1	Cha
Jump	x	-1		-3	2	Str*
Knowledge		-1			-1	Int
Knowledge		-1			-1	Int
Knowledge		-1			-1	Int
Listen	x	-1			-1	Wis
Move Silently	x	0		-3	3	Dex*
Pilot		6	3		3	Dex
Profession		-1			-1	Wis
Repair		1	2		-1	Int
Ride	x	3			3	Dex
Search	x	-1			-1	Int
Sense Motive	x	-1			-1	Wis
Sleight of Hand	x	0		-3	3	Dex*
Spot	x	-1			-1	Wis
Survival	x	-1			-1	Wis
Swim	x	2			2	Str
Treat Injury		3	4		-1	Wis
Tumble	x	0		-3	3	Dex*
		0				
		0				
		0				

Drel « Boumboum » SAAREL

Comme Corellia vous semble loin, que de chemin parcouru. Pour aller où ça il faut reconnaître que vous ne le savez pas encore très bien. Disons simplement que vous avancez un peu au hasard des transports et des contrats. Enfin, il faudrait peut être dire avanciez parce que depuis quelque temps cela à un peu changé.

La détonite vous parle. Les explosions sont les fleurs de votre vie. Quand vous étiez petit d'ailleurs le gentil monsieur en blanc dans la grande maison toute blanche vous le disait souvent, les fleurs, c'est beau, c'est bien, c'est la nature, ça calme, hein mon petit.....Et c'est vrai que ça calmait, enfin jusqu'à ce que vous fassiez sauter les chaudières de la grande maison blanche. Etrangement, tout le monde à commencer à vous chercher des noises, et vous avez bien senti qu'il était temps de partir.

Depuis maintenant 7 ans que vous avez quitté la maison les transports vous ont amenés à la bordure extérieure, où vos qualités vous ont permis de trouver du travail. Sur Narshaada, dans l'espace Hutt, bref, partout où il y avait des choses à faire sauter. Et puis un jour, il y a quelque temps l'action malheureuse, une de vos explosion qui se passe mal, oh pas à cause de vous, mais disons qu'une personne passait là au mauvais moment. Une fraction de seconde plus tard, le Jawa qui ramenait la collecte des bookmakers de la ville vers son illégitime propriétaire, ainsi que la collecte d'ailleurs ont été pulvérisés par votre petit travail d'orfèvre. Grosse colère de l'illégitime propriétaire qui avait besoin de cette somme pour payer deux bras cybernétiques pour sa fille. Il était donc temps de partir, vite, très vite.

Tandis que vous semiez quelques petites surprises pour d'éventuels poursuivants (pas si éventuels que ça d'ailleurs) vous avez eu l'occasion d'aider un Wookie à échapper à ses poursuivants. Au début, les choses ont été assez difficiles, mais maintenant vous commencez à mieux comprendre ce qu'il vous dit. Au début, vous le trouviez collant, ils vous racontait une histoire de dette, mais vous n'avez pas tout compris), et puis il a laissé tombé les explications, de toute façons, vous commenciez à le trouver sympa en fait. Bon, un peu soupe ou lait, mais vous n'etes pas super super calme non plus.

Depuis peu, Rwhoufrwaark (le wookie) vous explique que vous avez attirer l'attention de la rébellion et que c'est une opportunité extraordinaire de faire enfin la différence. Pour vous, l'empire, la rébellion, c'est politique tout ça et vous vous en foutez royalement, mais il faut bien avouer qu'avec la rébellion il y a quand même plus de chances d'avoir des choses à faire exploser, donc, hop en avant pour la rébellion, après tout, il n'y a pas de sot métier.

Character SSIIAALLLMAAS Player _____
 Class Tech Specialist Level 2
 Origin Sluis Van Species Sluisi

CHARACTER RECORD SHEET

ABILITIES				VITALITY	WOUNDS
STR	DEX	CON	INT		
10	12	15	18	12	15
0	1	2	4		
0					
0					
0					
0					

Age 35
 Gender M
 Height 1m60
 Mass 55
 Hair -
 Eyes noirs
 Skin verte
 Handedness _____
 Force Points 1
 Dark Side Points _____



DEFENSE					
AC	REF	DEF	CON	INT	WIS
14	3	1			

SAVING THROWS						INITIATIVE		
Fortitude	Reflex	Will	Str	Dex	Wis	Total	Str	Dex
2	2	1	0	2	1	1	1	1

ATTACK ROLLS						GRAPPLING		
Melee	Ranged	Str	Dex	Wis	Int	Total	Str	Dex
1	2	+1	0			0	0	0

WEAPONS						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
mb450	+2	3d4+3	20	6	E	sm
Notes Fort DC 8						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Notes						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Notes						
Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Notes						

REPUTATION & FOLLOWERS	
0	

EXPERIENCE	
Total Experience	1000
XP's Needed For Next Level	3000

SKILLS						
Skill	Str	Dex	Wis	Int	WIS	INT
Appraise	x	4			4	Int
Astrogate		5	4		4	Int
Balance	x	1			1	Dex
Bluff	x	0			0	Cha
Climb	x	0			0	Str*
Computer Use		11	5	2	4	Int
Craft (blaster)		9	5		4	Int
Demolitions		5	1		4	Int
Diplomacy	x	0			0	Cha
Disable Device		8	4		4	Int
Disguise	x	0			0	Cha
Entertain	x	0			0	Cha
Escape Artist	x	1			1	Dex*
Forgery	x	4			4	Int
Gamble	x	0			0	Wis
Gather Information	x	0			0	Cha
Handle Animal	x	0			0	Cha
Hide	x	1			1	Dex*
Intimidate	x	0			0	Cha
Jump	x	0			0	Str*
Knowledge (sys. vaisseaux)		7	3		4	Int
Knowledge		4			4	Int
Knowledge		4			4	Int
Listen	x	0			0	Wis
Move Silently	x	1			1	Dex*
Pilot		6	5		1	Dex
Profession		0			0	Wis
Repair		10	5	6	4	Int
Ride	x	1			1	Dex
Search		6	2		4	Int
Sense Motive	x	0			0	Wis
Sleight of Hand	x	1			1	Dex*
Spot	x	0			0	Wis
Survival	x	0			0	Wis
Swim	x	0			0	Str
Treat Injury		5	5		0	Wis
Tumble	x	1			1	Dex*
		0			0	
		0			0	
		0			0	

SSIIAALLLMMMAAS

Une bonne équipe, voilà comment vos employeurs vous définissaient. Et c'est vrai que ça marchait plutôt bien pour vous. Un bon petit vaisseau, un partenaire compétent est efficace, et puis vous, réparation en tous genres, plus solides que l'original, bref, ce vaisseau et cette équipe était beaucoup de choses pour vous, tout même, une maison, et une famille. Depuis ce malheureux incident, Krillia et vous êtes SDF en quelque sortes. Plus de maison, plus de vaisseau, plus de travail.

C'était il y a 2 ans maintenant. La petite corporation pour laquelle vous travaillez à l'époque vous donne une nouvelle zone d'exploration. Tout se passe bien, découverte de nouveau spécimens, cartographie de la zone, et puis le choc. Sur la dernière planète du système, des troupes. Difficiles à identifier, mais peut être des impériaux au vues du matériel employé. Lia surtout, une façon d'agir en complète illégalité et en dehors du cadre de tout accord avec le secteur corporatiste.

C'est à ce moment là que vous auriez du repartir, mais vous êtes resté et vous avez été repéré. Arraisonné, et arrêtés pour contrebande (ce qui est ridicule mais les preuves ont été dissimulées dans votre vaisseau par les douanes impériales elles mêmes). C'est ce qui à servi de prétexte pour nationaliser la petite corporation qui vous employait. Par la suite, vous avez découvert que le tout n'avait été qu'un gros piège pour trouver une excuse pour lancer la procédure de nationalisation de la corporation. Vous et Krillia avez en bonne partie porté le chapeau et vous vous êtes retrouvés dans le pénitencier de Shayol a coté duquel les mines de sel de Kessel sont un parcours de santé. 18 mois, il vous à fallu 18 mois avant de miraculeusement pouvoir vous échapper. Avec les ordures, qui sont récupérées par des ferrailleurs et revendues au poids du métal.

Depuis, tout n'est que fuite en avant, petit travail pour qui à quelque droid ou moteur à réparer. Vous arrivez tant bien que mal à gagner un peu d'argent, et Krillia essaye de trouver des métiers dans ses cordes, mais un éclaireur dans la bordure extérieure sans vaisseau.....

Malheureusement, il va falloir à nouveau bouger et vite. Un soir, dans une cantina, un homme vous à dévisager de façon extrêmement insistante, et Krillia l'a reconnu. C'était un des gardes de votre secteur sur Sayol. Que faisait il là, mystère toujours est il qu'il ne faut pas traîner dans les parages. Etrangement, cette rencontre semble avoir aussi attiré l'attention d'un groupuscule qui se dit membre de l'alliance (enfin c'est ce qu'affirme l'homme qui à pris contact avec vous en vous montrant les données actualisées de votre avis de recherche). Les chasseurs de primes seront bientôt là et vous n'avez pas d'autres perspectives. Alors la rébellion, pourquoi pas...

Character TTRil "Rocco" Rineth Player _____
 Class Scoundrel Level 2
 Origin Twilek Species Twilek



CHARACTER RECORD SHEET

ABILITIES		VITALITY		WOUNDS	
ABILITY	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE
STR	10	10	10	10	10
DEX	12				
CON	10				
INT	16				
WIS	8				
CHA	16				

Age 30
 Gender M
 Height 1m78
 Mass 67
 Hair -
 Eyes Jaunes
 Skin Vert
 Handedness _____
 Force Points 1
 Dark Side Points _____

DEFENSE

13 = 10 + 2 1 0 0 0 0

AC: 13, Reflex: 12, Fort: 10, Will: 16, Int: 16, Cha: 16

SAVING THROWS

ABILITY	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE
FORTITUDE	1	0	0	1	
REFLEX	4	3	1		
WILL	-1	0	-1		

INITIATIVE

1 1

00 YK1V7V 707VN
 K7 17NEKVA

ATTACK ROLLS

ABILITY	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE
MELEE	1	1	0		
RANGED	2	1	1		

WEAPONS

Weapon	Att Bonus	Damage	Critical	Range	Type	Size
Merr SonQ4 "quickfire"	+2	3d4+2	20	2	E	sm

Notes: Fort dc 10, pas de batteries. Recharge après 10 coups pendant 10 min

REPUTATION & FOLLOWERS

0

EXPERIENCE

Total Experience
 1000

XP's Needed for Next Level
 3000

SKILLS

SKILL	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE	SCORE
Appraise	8	5		3	Int
Astrogate	3			3	Int
Balance	1			1	Dex
Bluff	8	5		3	Cha
Climb	x	0		0	Str*
Computer Use	3			3	Int
Craft	3			3	Int
Demolitions	3			3	Int
Diplomacy	x	5	2	3	Cha
Disable Device	3			3	Int
Disguise	8	5		3	Cha
Entertain	x	3		3	Cha
Escape Artist	2	1		1	Dex*
Forgery	8	5		3	Int
Gamble	4	5		-1	Wis
Gather Information	8	5		3	Cha
Handle Animal	x	3		3	Cha
Hide	3	2		1	Dex*
Intimidate	x	3		3	Cha
Jump	x	0		0	Str*
Knowledge	3			3	Int
Knowledge	3			3	Int
Knowledge	3			3	Int
Listen	2	3		-1	Wis
Move Silently	1			1	Dex*
Pilot	1			1	Dex
Profession	-1			-1	Wis
Repair	3			3	Int
Ride	x	1		1	Dex
Search	4	1		3	Int
Sense Motive	x	1	2	-1	Wis
Sleight of Hand	6	5		1	Dex*
Spot	4	5		-1	Wis
Survival	x	-1		-1	Wis
Swim	x	0		0	Str
Treat Injury	x	-1		-1	Wis
Tumble	1			1	Dex*
Wick barter	10	2	5	3	Cha

Ti'Ril "Rocco" Rineth

Un calvaire, une horreur, un cauchemar depuis de très nombreuses années. Un accident étant jeune, une explosion qui a toujours été attribuée à un groupe de terroristes rebelles et voilà la tragédie de votre vie qui commence. La perte d'un des tentacules de votre tête. Paria, sujet de railleries et de quolibets, vous en avez fabriqué un ressentiment extrême. Depuis que vous côtoyez les humains, vous vous êtes aussi retrouvé affublé de ce sobriquet ridicule. Rocco, enfin, bref, c'est devenu une sorte de surnom que vous avez appris à tourner à votre avantage.

Ah ils se moquent de vous, et bien soit, vous les plumerez donc dans tout les sens, et ce qui les faisait franchement rigoler (votre tentacule unique) sera désormais une arme de distraction que vous utiliserez pour mieux détourner l'attention pour par exemple sortir quelques cartes de votre manche, ou bien votre blaster pourquoi pas.

Depuis maintenant quelque temps, vous avez fait la rencontre de Miarlem SCHISHHHHHH, charmante farghul de son état, elle aussi poursuivie par l'infortune. Elle est le sosie d'une actrice d'holo porno et croyez là sur parole, ce n'est pas facile à vivre. Etonnant qu'un sosie d'holo porno et quelqu'un nommé Rocco se rencontre ainsi. Toujours est il que de ripaille en plan foireux, votre association a commencé à pas trop mal tourner jusqu'au moment où vous avez eu la plus mauvaise idée de l'histoire de toutes les mauvaises idées. Le plan était pourtant simple, et d'ailleurs il a marché, mais les conséquences.....

Il y a quelques mois, au cours d'une partie de Saabaak, vous entendez des rumeurs (qui s'avèrent rapidement tout à fait fondées d'ailleurs) que le gouverneur impérial est un vrai pervers. Jan Bantaras est supposé être le plus gros collectionneur d'holoporno de son secteur. Ses frasques avec des filles de mauvaises vies, son incessante soif de sexe, avec des femmes ou humanoïdes au sens plus large, de 10 ans ses cadettes ne lui font pas peur. Il reste malgré tout un gestionnaire extrêmement efficace seulement perturbé par l'appel permanent de la luxure. Après avoir fabriqué de fausses invitations aux réceptions de l'ambassadeur sullustain qui sont réputées pour le bon goût de l'hôte, vous avez entraîné Miarlem dans ce coup foireux. En se faisant passer pour l'original (vous savez, l'actrice) elle approche le gouverneur et lui propose subtilement (ou non d'ailleurs) une partie de jambes en l'air. Tout fonctionne comme sur des roulettes et il accepte. Drogué, vous le plumez mais depuis, toutes les polices du secteur sont à vos trousses. Vous tremblez d'avance de vous retrouver à nouveau devant le gouverneur, car il se pourrait bien (c'est une rumeur non confirmée) que ce soit vous qui preniez quelques coups de gourdin cette fois. Bref, il ne reste qu'une solution, la rébellion. Un de vos contacts peut vous « y faire rentrer » pour fuir l'endroit.