

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

STAR WARS

Scénario croisades du nord : Mar'Salma.

Avant de commencer à exposer le fond de ce scénario, il me faut préciser au maître de jeu qu'il se déroule 4000 ans avant le film 'un nouvel espoir', à l'époque de Ulic Quel'Droma et de Exar Kun, les chevaliers jedi devenus sombres seigneurs des Siths. En conséquence si vous ne connaissait pas cette période il vous est très vivement recommandé de vous reporter aux aides de jeu fournies avec ce scénario, de façon à prendre connaissance de la situation politique de l'époque ainsi que du niveau technologique.

Résumé de l'intrigue

Les laboratoires de recherche militaire de la république ont mis au point une nouvelle arme, elle en est encore au stade expérimentale et doit subir une batterie de test sur le terrain avant de pouvoir être utilisée. Pour ce faire elle devait être conduite dans les camps d'entraînement militaire sur la Planète Oetrigo située dans la Bordure connue de la galaxie. Or tout contact radio a été perdu avec le vaisseau qui la transportée et plus aucune nouvelle ne nous est parvenu de son escorte non plus. La puissance présumée de cette arme fait que nous ne pouvons en aucun cas la laisser tomber en de mauvaises mains. Cependant par mesure de précaution ce vaisseau été équipé d'une balise de repérage de façon à pouvoir être récupéré rapidement, la dernière fois que le signal à été relevé il été déjà hors de sa trajectoire et se dirigé vers les limites extérieures de la partie connue de la galaxie.

Cette situation inquiète grandement la république qui charge aussitôt les meilleurs membres de ses gardes d'élite (les PJ) de retrouver et de ramener l'arme en question, ou à défaut de la détruire.

Même si la situation actuelle de la galaxie laisse fortement à désirer (voir aides de jeu), le haut conseil des Jedi de Ossus as dépêché sur place des chevalier Jedi (un PJ) pour épauler les envoyés de la république et tenter à tout prix, si il s'avèrent qu'un conflit est en cours de l'enliser.

Ce qu'il s'est réellement passé :

Ainsi que le pensaient le conseil et la République, cette arme a bien été dérobée dans le but d'un conflit planétaire. Les auteurs de ce vol sont les habitants de la planète Mar'Salma, une planète jusqu'alors inconnue de la République et qui vient à peine de découvrir le voyage interstellaire. Cette découverte a entraînée le développement de deux forces opposées, les expansionnistes et les anti-expansionnistes, les premiers souhaitent développer leur civilisation dans les étoiles en conquérant de nouvelles planètes, alors que les seconds pensent qu'il est trop dangereux de s'aventurer en dehors de leur système solaire, de peur de tomber sur des forces trop puissantes et de les attirés jusqu'à eux. Cependant si la république vient de découvrir la planète, elle ignore que ses habitants (les expansionnistes) avait déjà tenté de s'emparer d'armes, mais de celle des mandaloriens. Or les mandaloriens sont de redoutables tacticiens, rien à voir avec les quelques pechots de la république qui protégeait le convoi. Eux ont repoussés l'assaut, et ont suivis les rescapés jusqu'à leur planète, là il ont eux vite fait de contrôler le parti expansionniste et de les convaincre de voler le cargo.

Aides de jeu :

Situation politique de la galaxie

A l'époque à laquelle se déroule ce scénario, un jedi du nom de Exar Kun rejoint le côté obscur de la force, il entraîne à sa suite de nombreux apprentis jedi, et commande le meurtre de plusieurs grands maîtres, qu'il fait exécuter par leurs élèves. Une guerre ouverte est sur le point de commencer entre d'une part l'empire des Siths, mené par Exar Kun, les Mandaloriens, menés par Mandalore qui obéit aux ordres d'un autre Jedi ayant succombé au côté obscur Ulic Quel'Droma, et le Krath mené par de jeunes nobles du système Koros, qui est une secte de petite taille qui manipule la force pour créer des illusions mortelles, et d'autre part la République qui ne s'attend pas à subir l'échec, et l'ordre Jedi complètement désarçonné par la trahison de ses adeptes et qui se remet en cause, en résumé vous l'aurait compris le climat est quelque peu tendu et la disparition d'une arme à la pointe de la technologie n'est pas faite pour rassurer les esprits.

Situation politique et histoire de Mar'Salma

Il y a bien longtemps Mar'Salma était une colonie appartenant à l'immense empire Sith, cependant lorsque celui-ci sombra dans la décadence, à l'époque de Naga Sadow, le sombre seigneur des Siths, les habitants de cette planète se soulevèrent contre l'empire, il s'en suivit une guerre meurtrière, de laquelle ils sortirent vainqueurs, mais à quel prix, la guerre obligea les Siths à abandonner Mar'Salma, mais la planète perdit au passage de nombreuses technologies, dont celle du voyage dans l'espace, les habitants étaient donc maîtres de leur destin mais devaient rebâtir leur civilisation alors au bord de l'effondrement, ce qui leur prit quelques 900 ans, ils ont finalement retrouvé le niveau technologique de l'époque et commencent à explorer l'espace intersidéral, cependant craignant de retomber sur des planètes occupées par l'empire des Siths et de retomber sous sa coupe, certains, à peu près la moitié de la population, préfèrent limiter l'exploration à leur système solaire, alors que les autres avides de découvertes et de richesses souhaitent créer un nouvel empire galactique dont Mar'Salma serait le centre. Ainsi cette situation a entraîné la création de deux forces opposées, les expansionnistes et les anti-expansionnistes. Les premiers sont menés par Odan Urr et les seconds par Naga Mordow, le premier est un jeune loup arrogant avide de pouvoir qui dirige ses hommes d'une main de fer alors que le second est un vieil homme déterminé à éviter à sa planète une seconde confrontation qui la replongerait dans le primitivisme, ou la soumettrait à la domination d'autres planètes.

Le point sur la technologie de l'époque

1) les voyages interstellaires

Même si les voyages spatiaux commencent à dater, leur utilisation reste tout de même très limitée et très archaïque, le temps de calcul de la trajectoire est beaucoup plus long, et la distance parcourue beaucoup plus courte, en effet, les voyages interstellaires, s'effectuent par saut de puce, de balises en balises, les coordonnées des planètes sont fournies par des compagnies privées, à chacune de ces balises, moyennant argent, plus la route est fréquentée moins le prix est élevé. Du fait de cet aspect rudimentaire des transports spatiaux, la piraterie est monnaie courante lors de tels voyages.

2) les véhicules

a) véhicules spatiaux

A l'époque, les vaisseaux spatiaux n'ont rien à voir avec ceux que l'on connaît. Les chasseurs les plus performant correspondent à peu près à des X-Wing mais en moins performants, les chasseurs les plus couramment utilisés se rapprochant d'avantage du Z-95. Sinon il n'existe pas à l'époque de vaisseaux de ligne aussi démesurément grand que les destroyers interstellaires de l'empire, se qui se fait de plus gros avoisinant plutôt la taille du dreadnought, de plus ils ont souvent des formes très exotiques.

b) véhicules terrestres

Les véhicules de combat terrestre se rapproche d'avantage de nos chars d'assaut les plus performant, en encore plus performant, que des AT-AT ou AT-ST. Ils sont le plus souvent montés sur des chenilles, les répulseurs commencent à peine à faire leur apparition, ils sont encore rares, chers et pas encore très performants.

2) Armement.

a) Armement spatial

Les vaisseaux sont le plus souvent équipés de torpilles à proton, de mines, ou de missiles à concussion, les turbolasers et faisceaux tracteurs sont deux fois moins performants et prennent deux fois plus de temps à recharger.

b) Armement terrestre

Les blasters tel que l'on les connaît sont très rares, et très encombrants, seuls les troupes d'élites (ça tombe bien c'est le cas des PJ) s'en servent, de plus il n'y a rien au delà du fusil blaster. Les armes les plus utilisées sont les armes à feu, les armes blanches, les vibrolames et les étourdisseurs. Bien sur le sabre-laser est d'ors et déjà l'arme traditionnelle des chevaliers jedi.

3) Médecine

Dans le domaine médicale, les fameuses cuves Bacta n'existent pas, et les médipacs sont encore plus rudimentaires. En terme de jeu cela revient à augmenter d'un seuil toute les difficultés, et à doubler le temps de récupération.

Scénario

Episode I :introduction

Au début du scénario, les PJ sont convoqués par leurs supérieur qui leur expose les faits et les objectifs de leur mission. Un cargo contenant une arme à la pointe de la technologie et qui, devait être expérimentée sur la planète Oetrago as été détourné par un groupe de chasseurs spatiaux dont la ligne est totalement inconnu. La puissance théorique de cette arme fait qu'il ne faut en aucun cas qu'elle tombe en de mauvaises mains. Sa complexité devrait retardée sont utilisation. Les PJ sont donc vivement encouragés à retrouver ce cargo et sa cargaison. Il leur est bien fait comprendre qu'ils ont carte blanche, mais que l'échec n'est pas une option. On leur signifie aussi que le cargo as été dérobé lorsqu'il faisait le plein de litherium sur la planète Norval II et qu'il y as eu combat spatial entre les chasseurs ravisseurs et l'escorte du cargo. Par conséquent ils feraient bien d'aller examiner les chasseurs ennemis abattus. De plus le cargo était équipé d'une balise de repérage mais son signal à été perdu. Il se dirigeait alors vers la bordure extérieur de la galaxie connue.

Une fois sur Norval II, les PJ examineront donc les carcasses des étranges chasseurs, ils pourront y découvrir un ordinateur de bord en état de marche. Le décryptés ne devrait pas trop posé de problème au technicien du groupe. Une fois ceci fait, les PJ y découvriront les coordonnées d'une planète encore inconnue de la galaxie, car elle est située en dehors des systèmes de la bordure. Cette planète est appelée Mar'Salma. Elle ne figure dans aucun document d'aucune base de donnée de la république.

Si lors de leur étude, les PJ pensent à étudier la tactique utilisée lors du raid, ils pourront (ce seras dur mais pas impossible) se rendre compte qu'elle ressemble de très près à celle utilisées par les Mandaloriens. Ils seront donc qu'ils sont sans nul doutes les instigateurs de ce vol.

Les renseignements ainsi collectés permettront donc de savoir qui à dérobé le cargo (les habitant de la planète), ou se rendre pour récupérer, et si ils ont pris le temps d'y réfléchir, qui sont les commanditaires (les Mandaloriens). Ils vont donc vraisemblablement affréter un vaisseau et se rendre sur la planète, de toute façon si ils craignent de prendre une planète, ils leur seras rappelé qu'ils doivent agir discrètement et procéder avec diplomatie. Si ils leur passe par la tête de demander des hommes pour les épauler, ils se verront répondre, que la discrétion est de mise. Par conséquent que le moins nombreux ils seront, le mieux cela seras.

Voilà donc les PJ embarqués à bord d'un vaisseau en partance pour une planète dont ils ne savent rien, sinon peut-être qu'ils y trouveront des Mandaloriens. Le voyage dur deux semaines.

Episode IV :les anti-expansionnistes

A peine sont ils arrivés en orbite autour de la planète qu'un escadron de chasseurs identiques à ceux abattus sur Norval II les attaquent sans sommations. Les PJ ont beau être très bon le nombre jouera son rôle et ils devront se retrouver dépassés et sur le point de se faire détruire. Au moment crucial, alors que tout semble perdu, d'autres chasseurs déboules et couvrent les PJ, s'opposant aux assaillants. Le contact radio est établi, les nouveaux venu intimement l'ordre aux PJ de les suivre, si ils refusent, utilisez la menace. Ils sont menés jusqu'à une plate-forme à l'intérieur d'une très grande ville dont l'architecture rappelle celle des mondes dominés par l'empire Sith.

Une fois posés, les PJ sont accueillis par un vieil homme à la peau pourpre (un Sith) cependant le côté obscur n'est pas présent chez lui, il à l'air calme bien que sur ses gardes. Ils est entouré de gardes armées, et les PJ sont gentiment invités à se délester de leurs armes (ils savent ce que sont les sabres-laser). L'homme se présente comme étant Naga Mordow, chef du parti anti-expansionniste. Ils les invitent à l'intérieure de son palais pour discuter.

Une fois à l'intérieur du palais Naga Mordow leurs posent beaucoup de questions sur leurs intentions, semblant vouloir les scanner. Ils est également très curieux de savoir d'ou ils viennent, et semble connaître tout les lieux d'on ils pourront lui parler. Ils leur parlera aussi de la situation politique de sa planète et de son histoire (voir background). Il leur révélera notamment que l'équilibre des forces entre les deux factions as était rompu par l'arrivé de gens de l'extérieur (les Mandaloriens), comme les PJ, et il voit en eux l'occasion de rétablir l'équilibre, voir même de le faire pencher en sa faveur.

Il leur proposera donc son appui logistique et humain, en échange d'un service. Ce service est de tuer le chef du parti expansionniste (Odan Uhrr) et le chef des nouveau venu. Si les Jedi sont bien joués, ils devrait normalement s'opposés à l'exécution aussi sommaire d'un concurrent politique. ils tenteront donc de négocier avec Odan Uhrr pour qu'il lui livre les Mandaloriens et cesse la guerre. Ici, a moins que les Jedi ne jouent à fond la carte manipulation mentale, il y as peu de chance que cela réussisse et même si cela aboutit, il se contentera de leur indiqué l'endroit ou il se trouve et pourra si vous le souhaitait leur apprendre que les étrangers sont dirigés par un jedi sombre. Si les Jedi ne s'opposent pas à cette excès de violence et approuvent, n'hésitait pas, coller leur des points de côté obscur et rappeler leur qu'être un chevalier Jedi ce n' est pas être qu'un bourrin avec un sabre-laser, mais que c'est avant tout un non-violent.

Comme de toute façon pour récupérer le cargo, il leur faudra s'en occupé, ils n'ont rien à perdre à accepter, il ne peuvent d'ailleurs qu'y gagner un allié. Désormais ils ont à leur disposition, un guide, et tout le matos dont ils pourraient avoir besoin, sachant que leur technologie est bien moins évoluée que celle de la république. Reste le plus dur, passé à l'acte.

Episode V :MMD*

*Meurtre. Mort. Détruire. (demolition man)

Si les PJ ont penser à l'option diplomatie, Odan Uhrr respectera les termes du contrat et leur aura indiqué que le chef de l'armée d'étranger se trouve actuellement avec le cargo et qu'il se prépare avec ses hommes à le remettre en orbite pour le ramener chez eux afin que sa technologie soit étudiée et maîtriser par les scientifiques de son système. Il ne fournira en aucun cas d'homme pour épauler les PJ et interdira les renforts anti-expansionnistes de pénétrer son périmètre. Les PJ n'ont donc plus qu'a rejoindre le hangar dans lequel est amarré le cargo, en tenant compte du fait que celui-ci est gardé par une quinzaine des guerriers les plus doués de la galaxie. Il pourront donc choisir entre tenté une entrée discrète ou plus

classiquement, foncé dans le tas. De toute façon le résultat est le même cela se termine en baston généralisée PJ/Mandaloriens.

Maintenant si ils n'ont pas pensé à l'option diplomatique, il leur faudra d'abord faire face au jedi qui aura éventuellement tourné Dark Side. Sinon ils devront trouver un moyen de s'introduire +/- discrètement dans le palais de Odan Urr, soit ils se la joue à la discrétion soit à la diversion. De toute façon, ils arrivent à pénétrer en ville via le réseau d'égout. Le plus difficile reste de s'introduire dans le palais. Ici, c'est à vous de voir si le plan qu'ils ont élaboré vous convient ou pas. Etant donné qu'il n'ont pas pris de mesure diplomatique, en plus des Mandaloriens, ils auront les gardes du palais à combattre. Cependant ces soldats ne sont rien face à la fureur guerrière des Mandaloriens.

Episode VI : we hunger for battle

Maintenant qu'ils ont infiltrés le palais par diversion ou par discrétion, il ne leur reste plus qu'à atteindre le hangar dans lequel est gardé le cargo. Là il trouveront une quinzaine de Mandaloriens, plus une dizaine de soldats expansionnistes, plus un grand Twi'lek tout de noir vêtu, portant un sabre-laser. C'est mister big boss, il s'appelle Lodurian, et c'est un jedi sombre, au départ il ne se mêlera pas au combat, se contentant de contempler se qui lui semble devoir être un massacre. Quand les PJ auront atomisés les soldats expansionnistes, les Mandaloriens s'en mêleront, lui aussi, il concentrera ses efforts sur le chevalier jedi ou à défaut sur le Padawan, si il ne reste plus aucun des deux, il en choisira un de ceux qui reste, de préférence celui qui a fait le plus de dégât. Parmi les Mandaloriens se trouveront Fortacrast, le chef du détachement, après Lodurian, et ses deux lieutenant, Ordalore et Dacteratus qui se jettent dans la bataille. Ils sont accompagnés de douze des meilleurs soldats Mandaloriens. Selon le temps qu'il vous reste développé cette scène en faisant intervenir par exemple des renforcements expansionnistes ou Mandaloriens, car ils ne sont pas que quinze, bien entendu.

De façon évidente, si les PJ ont préalablement négocié avec Odan Urr oublié l'atomisation et les renforcement de soldats expansionnistes. Une fois que la bataille sera achevée, si ils en sortent, les PJ pourront récupérer le Cargo, et s'enfuir. Une fois dans l'espace, il seront attaqués par quatre vaisseaux Mandaloriens, le cargo n'étant pas armé, il leur faudra passé au plus vite en hyper espace. Faites un peu durer le suspense, jusqu'à la dernière seconde. Puis boum, ils passent en vitesse lumière. Et au bout de deux semaines se retrouvent en orbite autour de la planète Oetrage, sur laquelle ils devaient ramener le cargo.

Epilogue.

Une fois de retour ont apprend aux PJ la situation de la galaxie, à savoir que la guerre contre l'empire de Sith est terminée. La république est sortie vainqueur, mais très affaiblis. Les Mandaloriens ne sont plus désormais une menace, le Krath non plus d'ailleurs. Au Sénat il y a eu de grands bouleversements, quasiment tout les sénateurs ont été démis de leur fonction, remplacés par d'autres. L'ordre jedi est celui qui a le plus perdu dans cette guerre, sa planète mère, bon nombre de ses plus grands maîtres et apprentis et la confiance de beaucoup. Cependant le jedi sombre Exar Kun a été définitivement mis hors course, et son acolyte Ulic Quel'Droma s'est vu retiré ses pouvoirs de jedi (il a été rendu aveugle à la force), et est de toute façon revenu du côté lumineux.

Aussi en des temps troublés comme ceux-ci la république à besoin de héros pour redorer son blason, c'est pour cela que les PJ sont décorés pour leur bravoure et leur fidélité à la république lors d'une cérémonie démesurément grande. Quand au jedi, il passe bien vite maître et le Padawan, tout aussi vite chevalier jedi. La paix semble donc revenue dans la galaxie, mais pour combien de temps.

STAR WARS

Type de fiche : **Jedi Padawan**

Nom du personnage : **Alambic Mercatir**

Joueur :

Race : **Humain**

Sexe : **M** Age : **20** Taille : **2,10m** Poids : **100Kg**

Description physique : Alambic est un jeune homme a la peau noire, le crâne rasé et des yeux vert. Il porte une grande tunique a capuche, de couleur bleu-électrique serrée à la taille par une ceinture violette. Il est très carré et la première impression qu'il donne lorsqu'on le voit est celle d'une brute épaisse mais il n'en est rien.

Présentation : Alambic est le fils d'un petit commerçant de la ville orbitale Adunathan lorsqu'il fut âgé de 4 ans, Maître Ludo Massi vint voir ses parents et découvrit en leur fils une très grande affinité avec la force, c'est pourquoi il leur proposa d'en faire un jedi, heureux d'avoir mis au monde un futur défenseur de la justice ceux-ci acceptèrent, et ces 16 dernières années Alambic les passa a suivre de façon assidue la voie du Jedi.

Personnalité : Alambic est un jeune garçon plein de vie, il est très vif et très joyeux, quelque soit la situation il ne perd jamais ni son sourire ni son humour, il s'attache très facilement a ceux qui l'entoure, surtout si il s'agit d'une femme. Attention toutefois ce n'est ni un coureur de jupon ni un attardé, c'est avant tout un futur Jedi

Objectifs : avant toute chose Alambic souhaite terminer son enseignement de Chevalier Jedi, il pense ensuite se marier et avoir une famille mais pour le moment il suit avec rigueur les instructions de son maître Ludo Massi

Citation : c'est bon, c'est pas si grave que ça

DEXTÉRITÉ :4D

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :4d+1

Esquive :7d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :6d

Course :5d

Sabre laser:6d

SAVOIR :3D

Bureaucratie :

Cultures :

langage galactique:

Survie :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

MÉCANIQUE :1D

Astrogation :

Canons de vaisseaux :5d

Écrans de vaisseaux :

Équitation :

Pilotage de vaisseaux :

Répulseurs :

TALENTS SPÉCIAUX

contrôle:4d

Sens: 4d

altération: 3d

aveuglement

Combat au sabre laser

réception télépathique

sentir la vie

sentir la force

télékinésie

modifier un esprit

PERCEPTION :2D

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :5d

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :3D

Combat à mains nues :6d

Escalade:

Levage :

Natation :

Résistance :6d

Saut:

TECHNIQUE :2D

Démolition :

Médecine :5d

Programmation droïd :

Programmation ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

réparation droïds:

réparation ordinateur:

Fabrication Sabre laser:5d

ÉQUIPEMENT

Sabre laser

Points de Force :

Sensibilité à la force :

oui

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Mercenaire**

Nom du personnage : **Alberich Maelstroem**

Joueur :

Race : presque humain

Sexe : M Age : 30 Taille : 1,95m Poids : 95 Kg

Description physique : peau cuireuse de couleur grise très large d'épaule, yeux vert, vetu de gris-bleu et de rouge il a de très long doigts composés de cinq phalanges.

Personnalité : très confiant en ses capacités, mais peu en celle des autres. Il est très individualiste, mais de par son job il accepte de recevoir des ordres, qu'il applique à la lettre. A l'écouter, il est le meilleur guerrier de tout les temps.

Objectifs : ammassé le plus de blé possible et se battre le plus souvent possible.

Présentation : Alberich viens des bas fond de la société de la planète Uvena. Pour s'en sortir, il a toujours du se battre, c'est d'ailleurs la seule chose qu'il sache faire hormis un peu de bricole, la diplomatie pour lui elle se règle à coup de poing. Le fait qu'il soit toujours en vie atteste de sa très grande force. En conclusion, tout le prédéterminé à devenir ce qu'il est aujourd'hui, l'un des plus grand mercenaire de tout les temps. Par les temps qui courent, la république recrute est le salaire étant alléchant il s'est empressé de prendre son boulot.

Citation : je te prend ou tu veux, quand tu veux et à ton jeu.

DEXTERITE :4d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :9d

Esquive :7d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :6d

Course :

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :4d

MECANIQUE :2d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :5d

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

sens exacerbés

PERCEPTION :3d

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :6d

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :5d

VIGUEUR :4d

Combat à mains nues :6d

Escalade / saut :

Levage :

Natation :

Résistance :6d

TECHNIQUE :3d

Demolition :5d

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

fusil blaster

viseur infra-rouge

5 baton de dynamite

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Pilote**

Nom du personnage : **Borsk Matona**

Joueur :

Race : **Lotran**

Sexe : **M** Age : **25** Taille : **1,80m** Poids : **78Kg**

Description physique : Borsk est atteint d'un albinisme un peu particulier sa peau est très blanche, complètement dé pigmentée, mais ses yeux eux n'en sont pas atteint, il a des yeux noirs, pas de cheveux ni de système pileux il est vêtu d'un pantalon caquis de camouflage et d'un T-shirt blanc par dessus lesquels il porte une veste noire.

Présentation : Borsk s'est fait tout seul, il a été abandonné très jeune par ses parents à cause de sa couleur de peau très vite il as appris à se débrouillé, il a été élevé dans un garage par un vieux Lotran, c'est de la que lui vienne ses grandes qualités de mécanicien et de pilote. Il y a 10 ans le vieux Lotran est mort est Borsk et rentré a l'académie, ou il a rapidement fait parler de lui. Il a ensuite été recruté par la garde Alpha, qui venait de perdre son pilote.

Personnalité : Borsk est une tête brûlée, il adore relever les défis et est toujours en quête de gloire personnel, cependant il ne mettras pas en périls les missions qui lui sont confiées pour cela. Il compte par mis les meilleurs pilotes de la galaxie connue et il le sait, il se plait d'ailleurs à le rappeler a quiconque douterait de lui. Malgré cela il est très attaché a son groupe de la garde Alpha et est en constante compétition avec Dexter.

Objectifs : être le meilleur (d'ou la compétition avec dexter)

Citation : alors les fille on a fait dans son pantalon

DEXTÉRITÉ :3D

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :8d

Esquive :7d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :

Course :

SAVOIR :2D

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :4d

Technologie :

Survie:

MÉCANIQUE :4D

Astrogation :7d

Canons de vaisseaux :6d

Écrans de vaisseaux :

Équitation :

Pilotage de vaisseaux :8d

Répulseurs :

TALENTS SPÉCIAUX

PERCEPTION :2D

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :4d

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :4d

VIGUEUR :4D

Combat à mains nues :5d

Escalade:

Levage :

Natation :

Résistance :5d

Saut:

TECHNIQUE :3D

Démolition :

Médecine :

Prog droïd :

Prog ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :5d

Sécurité :

Rep ordinateur

Rep droïd :

ÉQUIPEMENT

pistolet blaster

caisse a outils

Points de Force :

Sensibilité à la force :

non

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Guerrier Mandalorien**

Personnalité : bagareur

Nom du personnage : **Dacteratus**

Joueur : **PNJ**

Race : **Mandalorien**

Sexe : M Age : ? Taille : 1,75m Poids : 70Kg

Description physique : il est encastré dans son armure

Objectifs : se battre le plus longtemps possible

Présentation : il préfère le close combat

Citation : approche que je te redessine le portrait

DEXTERITE :4d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :7d

Esquive :7d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :7d

Course :

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MECANIQUE :1d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

armure Mandalorienne

Pistolet blaster

PERCEPTION :3d

Commandement :5d

Dissimulation :

Discrétion :

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :5d

Combat à mains nues :8d

Escalade / saut :

Levage :6d

Natation :

Résistance :8d

TECHNIQUE :3d

Demolition :

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Technicien**

Nom du personnage : **Dexter Kemends**

Joueur :

Race : **Humain**

Sexe : **M** Age : **30** Taille : **1,78m** Poids : **70Kg**

Description physique : Dexter est un homme de taille moyenne, relativement beau selon les normes admises il a une peau mat, des cheveux blonds, des yeux bleus, il a un bouc tressé, des cheveux en brosse et porte des lunettes de soleil. Il est vêtu d'un jean d'un T-shirt blanc et porte un gilet par dessus.

Présentation : Depuis son plus jeune age Dexter est un passionné d'informatique, les circuits électronique n'ont plus de secret pour lui.

Dans son travail c'est un homme passionné, en dehors il n'est plus que fête. Son père était un petit escroc de la planète Corellia, et sa mère une honorable magistrat, de sa mère il a hérité sa passion du travail et de son père ses qualités de menteur et accessoirement aussi d'informaticien.

Personnalité : Dexter est un homme très sur de lui et très arrogants. Son passe temps favoris est de pianoter sur son ordinateur. Il est très froid au premier abord mais c'est un genre qu'il se donne car en réalité c'est un individu très sociable, quoi qu'un peu mythomane.

Objectifs : être le meilleur en tout et toujours pleinement contenté son employeur, la république.

Citation : Admirez l'artiste

DEXTÉRITÉ :3D

Armes blanches :
Armes lourdes :
Blaster :8d
Esquive :7d
Grenade :5d
Parade armes blanches :
Parade mains nues :
Course :

SAVOIR :2D

Bureaucratie :
Cultures :
Illégalité :
Langages :
Races Extraterrestres :
Systèmes planétaires :
Technologie :
Survie :

MÉCANIQUE :3D

Astrogation :
Canons de vaisseaux :5d
Écrans de vaisseaux :
Équitation :
Pilote de vaisseaux :
Repulseurs :

TALENTS SPÉCIAUX

PERCEPTION :3D

Commandement :
Dissimulation :
Discrétion :5d
Escroquerie :
Jeu :
Marchandage :
Recherche :
Volonté :5d

VIGUEUR :3D

Combat à mains nues :
Escalade :
Levage :
Natation :
Résistance :
Saut :

TECHNIQUE :4D

Démolition :6d
Médecine :
Prog droïd :5d
Prog ordinateur :6d
Rep répulseurs :
Rep vaisseaux :6d
Sécurité :
Rep droïd :5d
Rep ordinateur:6d

ÉQUIPEMENT

ordinateur portable
divers câbles de connexion
fusil blaster
veste protectrice
kit de réparation de droïds
kit de réparation d'ordinateurs

Points de Force :

Sensibilité à la force :
non

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :
Neutralisé :
Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Guerrier Mandalorien**

Nom du personnage : **Fortacrast**

Joueur : PNJ

Race : Mandalorien

Sexe : M Age : ? Taille : 1,80m Poids : 80Kg

Description physique : Il est encastré dans une armure identique à celle de Boba Fett.

Personnalité : c'est un militaire, il suit les ordres sans discuter

Objectifs : ne jamais décevoir ses supérieurs

Présentation : c'est l'un des plus vieux compagnons de Mandalore, un homme de grande valeur et digne de confiance.

Citation : Pour l'honneur

DEXTERITE :5d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :9d

Esquive :8d

Grenade :6d

Parade armes blanches :

Parade mains nues :

Course :

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MECANIQUE :3d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

PERCEPTION :3d

Commandement :8d

Dissimulation :

Discrétion :

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :4d

Combat à mains nues :

Escalade / saut :

Levage :

Natation :

Résistance :6d

TECHNIQUE :1d

Demolition :5d

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

armure mandalorienne

fusil blaster

4 grenades

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Dark Jedi**
Nom du personnage : **Lodurian**
Joueur : **PNJ**
Race : **Twilek**
Sexe : M Age : 20 Taille : 1,75m Poids : 70Kg
Description physique : yeux rouge. Peau blanche.
vetu à la Darth Maul.

Personnalité : fier de lui. Présomptueux.
arrogant

Objectifs : devenir un puissant parmi les
sombres seigneurs des siths.

Présentation : Lodurian était autrefois un des meilleurs
apprentis de maître fedr'benar. Lors de la grande purge
effectué par Exar Kun , il fut l'un des premiers disciples
à succomber au côté obscur de la force, il tua en outre
son maître et rejoignis comme beaucoup d'autres les
rangs d'Exar Kun. Depuis il à progressé dans le côté
obscur de la force et espère devenir le bras droit de son
maître Exar kun. Il effectue pour le compte de celui-ci des
missions d'importances.

Citation :

DEXTERITE :4d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :

Esquive :6d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :

Course :

sabre laser:7d

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MECANIQUE :1d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

contrôle:5d

Sens:5d

Alteration:6d

PERCEPTION :3d

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :4d

Combat à mains nues :

Escalade / saut :

Levage :

Natation :

Résistance :5d

TECHNIQUE :1d

Demolition :

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

sabre laser

Points de Force :2

Sensibilité à la force :
oui

Points du côté obscur : 4

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Explorateur**

Nom du personnage : **Mara Sliver**

Joueur :

Race : **Humaine**

Sexe : **F** Age : **23** Taille : **1,75m** Poids : **65Kg**

Description physique : Mara est une très belle jeune femme, elle est rousse, les yeux verts, les traits de son visage sont très fins, elle ne sourit que très rarement, elle a d'ailleurs un très joli sourire. Elle s'habille avec des tenues de camouflage.

Présentation : Mara est originaire de Balmora, c'est la fille du consul de cette planète, elle a toujours eu un caractère bien trempé, et s'entraîne depuis très jeune au maniement des armes. Elle a cependant très vite compris que il vaut mieux prévenir que guérir, et a donc développée de grandes capacités de furtivité. Lorsqu'elle a décidé de rentrer dans les troupes d'élites de la république, elle a refusée d'y entrer avec l'aide de son père, elle a donc passée les concours et a été acceptée, elle a rapidement franchit les échelons militaire pour finalement arrivé à diriger la garde Alpha.

Personnalité : Mara a une très forte personnalité, elle dirige et supervise toute la garde Alpha. Elle ne plaisante pour ainsi dire pas, il faut que tout soit au carré. Même lorsqu'elle éprouve des sentiments elle s'arrange pour ne pas les montrer. Elle impose ses décisions dans la garde non sans prendre en compte les opinions des autres, mais quand la décision a été prise nul ne la discute. Mara est aussi une femme d'une extraordinaire volonté et d'un très grand courage.

Objectifs : diriger la garde de façon parfaite pour pouvoir toujours remplir les missions qui lui sont confiés.

Citation : Remuez vous tas de feignants la république nous réclame.

DEXTÉRITÉ :4d

Armes blanches :6d

Armes lourdes :

Blaster :8d

Esquive :7d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :4d+1

Course :5d

SAVOIR :3d

Bureaucratie :4d

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MÉCANIQUE :2d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Écrans de vaisseaux :

Équitation :

Pilotage de vaisseaux :

Repulseurs :

TALENTS SPÉCIAUX

vue perçante

ouïe fine

PERCEPTION :4d

Commandement :

Dissimulation :6d

Discrétion :7d

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :5d

Volonté :5d

diplomatie:6d

VIGUEUR :3d

Combat à mains nues :5d

Escalade:

Levage :

Natation :

Résistance :5d

saut :

TECHNIQUE :2d

Démolition :5d

Médecine :

Prog droïd :

Prog ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

Rep droïd :

Rep ordinateur :

ÉQUIPEMENT

fusil blaster

couteau

tenue de camouflage

Points de Force :

Sensibilité à la force :

oui

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **chevalier jedi**

Nom du personnage : **Maw D'éternia**

Joueur :

Race : **Twilek**

Sexe : **M** Age : **40** Taille : **1,90m** Poids : **85 Kg**

Description physique : Maw est un Twilek de taille moyenne il a une peau très blanche de yeux d'un noir très profond qui reflètent sa grande sérénité. Il est en général vêtu d'une toge de couleur verte foncée et porte des bandes de tissus enroulées dans ses tentacules.

Présentation : Maw est le fils de Kadir D'éternia qui fut un grand maître jedi, dès son plus jeune âge celui-ci confia Maw à l'ordre des jedi. Le maître de Maw fut Bastet un maître jedi qui siégeait alors au conseil. Ces origines et la grande sagesse son maître firent de lui un excellent chevalier jedi. Il a déjà rendu de grands services au conseil et espère pouvoir en rendre d'autres.

Personnalité : Maw est un chevalier jedi très respectable, il suit à la lettre les ordres du conseil, il ne faut pas s'y tromper cependant, il possède une grande faculté de raisonnement, et préférera toujours la discussion à la bataille. Il pense souvent ses actions et prend toujours des décisions rationnelles.

Objectifs : Maw espère pouvoir accéder au rang de maître jedi, tout comme son père, et pouvoir ainsi former à son tour d'autres chevaliers jedi.

Citation : Que la force soit avec vous

DEXTÉRITÉ : 3D

Armes blanches :

Armes lourdes :

blaster:

Esquive :6d

Parade armes blanches :

Parade mains nues :

Course :

Sabre laser:6d

SAVOIR : 4D

Bureaucratie :

Cultures :5d

langage galactique:

Races Extraterrestres :5d

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MÉCANIQUE : 1D

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Écrans de vaisseaux :

Équitation :

Pilotage de vaisseaux :

Repulseurs :

TALENTS SPÉCIAUX

Contrôle:6d

Sens: 6d

Altération: 5d

PERCEPTION : 3D

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :

Diplomatie: 6d

Marchandage:

Recherche :5d

Volonté :4d

VIGUEUR : 3D

Combat à mains nues :

Escalade:

Levage :

Natation :

Résistance :

Saut:

TECHNIQUE : 1D

Démolition :

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

construction sabre laser: 5d

ÉQUIPEMENT

sabre laser

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Oui

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Guerrier Mandalorien**

Personnalité : impetueux

Nom du personnage : **Ordalore**

Joueur : PNJ

Race : Mandalorien

Sexe : M Age : ? Taille : 1,96m Poids : 98Kg

Description physique : il est encastré dans une armure Mandalorienne

Objectifs : devenir le bras droit de Fortacrast

Présentation :

Citation : a vos ordres

DEXTERITE :5d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :8d

Esquive :7d

Grenade :6d

Parade armes blanches :

Parade mains nues :

Course :

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MECANIQUE :1d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

PERCEPTION :3d

Commandement :6d

Dissimulation :

Discrétion :

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :4d

Combat à mains nues :6d

Escalade / saut :

Levage :

Natation :

Résistance :5d

TECHNIQUE :3d

Demolition :

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche : **Guerrier Mandalorien générique**.

Personnalité :

Nom du personnage :

Joueur : **PNJ**

Race : **Mandaloriens**

Sexe : Age :

Taille : Poids :

Description physique :

Objectifs :

Présentation :

Citation :

DEXTERITE :4d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :6d

Esquive :6d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :

Course :

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MECANIQUE :2d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :5d

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :5d

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

PERCEPTION :3d

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :4d

Combat à mains nues :5d

Escalade / saut :

Levage :

Natation :

Résistance :5d

TECHNIQUE :3d

Demolition :5d

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Type de fiche :guerrier expansioniste (générique)

Personnalité :

Nom du personnage :

Joueur :PNJ

Race :Massassi

Sexe : Age : Taille : Poids :

Description physique :grande taille (2m), peau rose rougeatre. Menton terminé par des pics.

Objectifs :

Présentation :

Citation :

DEXTERITE :3d

Armes blanches :

Armes lourdes :

Blaster :6d

Esquive :5d

Grenade :

Parade armes blanches :

Parade mains nues :4d

Course :

SAVOIR :2d

Bureaucratie :

Cultures :

Illégalité :

Langages :

Races Extraterrestres :

Systèmes planétaires :

Technologie :

Survie :

MECANIQUE :3d

Astrogation :

Canons de vaisseaux :6d

Ecrans de vaisseaux :

Equitation :

Pilotage de vaisseaux :6d

Repulseurs :

TALENTS SPECIAUX

PERCEPTION :4d

Commandement :

Dissimulation :

Discrétion :

Escroquerie :

Jeu :

Marchandage :

Recherche :

Volonté :

VIGUEUR :4d

Combat à mains nues :6d

Escalade / saut :

Levage :

Natation :

Résistance :5d

TECHNIQUE :2d

Demolition :

Médecine :

Prog-Rep droïd :

Prog-Rep ordinateur :

Rep répulseurs :

Rep vaisseaux :

Sécurité :

EQUIPEMENT

Points de Force :

Sensibilité à la force :

Points du côté obscur :

Niveau de blessure

Blessé :

Neutralisé :

Mortellement blessé :

Points de Personnage :

STAR WARS

Fiche de vaisseaux

Vaisseau: Générique

Type: chasseurs spatiaux M15

Echelle: Chasseurs stellaires

longueur: 9m

compétence: pilotage de vaisseau, canon de vaisseau

Equipage: 1

Passagers: 0

Multiplicateur d'hyperpropulsion: oui

Navordinateur: oui

Maniabilité: 2d

Coque: 3d

Ecrans: 0d

Senseurs:

Passif:

Détéction:

Recherche:

Focalisation:

Armes:

nom de l'arme: 4 tubes missiles à concussions

Servants: pilote

Compétence: canon de vaisseau

Ordinateur de visé: 1d

Domages: 5d

nom de l'arme:

Servants:

Compétence:

Ordinateur de visé:

Domages: