

**STAR**

**FLIP 93**

**MARCHANDS D'ESCLAVES**

**WARS**

---

PERSONNAGES ET SCENARIO  
DU FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

EDITION 1993

---

---

---

## Avertissements au MJ

Le scénario proposé pour ce FLIP 93 s'inscrit dans la logique d'une campagne. A ce titre, les personnages proposés sont identiques à ceux présentés utilisé lors du Trophée Diane de Poitiers.

Ils ont bien entendu subi une légère évolution par rapport au profil d'un personnage débutant.

Ce scénario permettra également de faire évoluer les personnages pour la convention suivante, à raison de 17 points d'expérience maximum.

Une feuille de notation voisine du modèle ci-dessous sera remise au MJ afin d'attribuer à chaque personnage les points qu'il juge utile de donner. Cette notation n'aura pas d'effet sur le classement final des joueurs lors de la remise des lots.

Une moyenne entre les diverses tables de jeux donnera finalement pour chaque personnage les points d'expérience attribuable.

Les points de Force et du Côté Obscur seront gérés de la même façon, en fin de partie.

---

---

| Personnage          | Points d'expérience | Points de Force       | Points du Côté Obscur |
|---------------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|
|                     | Mort(e)             |                       |                       |
|                     | 1 à 17              | à la fin de la partie | à la fin de la partie |
| Jéona               |                     |                       |                       |
| Vinicki             |                     |                       |                       |
| Ka-Hinti            |                     |                       |                       |
| Murgan              |                     |                       |                       |
| Oswald              |                     |                       |                       |
| Granger (optionnel) |                     |                       |                       |

---

---

# MARCHANDS D'ESCLAVES

## CONTEXTE

Les joueurs sont envoyés pour une mission d'exploration à durée illimitée, afin de trouver une nouvelle planète d'accueil pour la construction d'une base de l'Alliance, celle de YAVIN n'existant plus. Ils ont ainsi toute latitude pour se déplacer à leur gré.

C'est au cours de l'un de ces déplacements, lors d'un saut hyperspatial, qu'ils tombent sur une zone servant de terrain de chasse à des pirates. Ceux ci viennent d'arraisonner un vaisseau de transport de voyageurs et de marchandises venant de ISON et se dirigeant vers DANTOOÏNE. Certains des passagers ont voulu résister et les pirates ont jugé bon de presque tous les abattre en guise d'avertissement.

## ARRIVEE DES PJS

Quand les PJs arrivent les pirates emmènent les survivants, qui seront vendus comme esclaves, et effectuent sous les yeux des joueurs leur saut hyperspatial vers DANTOOÏNE où une autre cargaison du même type les attend. A l'intérieur du vaisseau des joueurs, les senseurs détectent soudain un appel de détresse qui vient apparemment d'être lancé, signe de vie suffisant pour les amener à entreprendre la fouille du vaisseau. A bord, ils trouveront la partie marchandise et passagers.

Dans la première ils trouveront deux containers oubliés contenant des speeders en pièces détachées et quelques valises de voyage éventrées, étalées dans toute la soute, dans la deuxième il y a de nombreux morts. Parmi l'équipement digne d'intérêt citons: 2 speeders biplace FAUCON STELLAIRE, Guide p 63

## LA RESCAPEE

C'est dans les sanitaires que les joueurs vont trouver la rescapée responsable du signal, cachée dans un placard. Il s'agit d'une Quarren qui dissimule un paquet: un bébé qui est son petit frère. (Passagère Quarren et son bébé: Quarren de base, Guide p 79.)

Dans un élan hystérique, elle essaiera de fuir en utilisant comme

arme, pour assommer les joueurs, le manche métallique d'un aspirateur. Lorsque ceux ci auront convaincu la Quarren de leurs intentions, elle leur racontera tout ce qui s'est passé; le fait qu'elle se trouvait dans les toilettes lors de l'attaque, la révolte et la tuerie. Elle a aussi entendu que les pirates emmenaient quelques rescapés pour les vendre et qu'ils devaient également en prendre d'autres sur DANTOOÏNE. Elle ajoute également qu'elle aimerait bien retourner chez elle sur DANTOOÏNE.

Ainsi, en théorie, les joueurs sont momentanément détournés de leur objectif et se rendent sur DANTOOÏNE.

Précisons qu'autrefois cette planète a servi comme QG de l'Alliance et que les joueurs pourront trouver les vestiges de ce QG envahi de végétation. Il paraît donc peut souhaitable que cette planète serve à nouveau de QG, d'autant que l'Empire en connaît l'emplacement.

## INTRIGUE

Le Général d'Empire HANNIBAL STENZAC maintient l'ordre dans son secteur, bien qu'un groupe de rebelles sans importance lui mène la vie dure.

Ces rebelles sont aidés dans la mesure du possible par les habitants, surtout en leur fournissant des renseignements. Mais HANNIBAL STENZAC a d'autres préoccupations que celle de mater à toutes forces quelques rebelles insignifiants. Il entretient en effet un marché très lucratif d'esclaves, sa position lui permettant quelques irrégularités. Les rebelles mis en prison sont transférés vers un vaisseau de pirates et vendus avec un bon bénéfice. Le nombre de rebelles pris est peu important et la cargaison est souvent complétée par des rafles faites dans les divers villages qui couvrent la surface de DANTOOÏNE. Tous les mois, environ 15 prisonniers sont ainsi vendus et ont ne les revoit plus. Le groupe rebelle local croit volontiers que "les prisonniers meurt sous la torture, mais ne parlent pas".

Mais plus important encore: STENZAC vient de mettre au point une nouvelle matière synthétique permettant

à des humains de résister à des froids très importants. Pour cela il a utilisé les compétences "forcées" d'ingénieurs travaillant dans une usine de traitement d'algue. DARK VADOR en personne va se rendre sur les lieux pour voir les résultats obtenus.

## AVENTURE

Les joueurs se posent à côté d'un marais, près duquel a été construite NEN UPHAR, le "fleur rose" en Dantooïen. Le sol du marais est ferme et la taille suffisamment grande pour que le vaisseau s'y pose discrètement. Les PJs envisageront peut être de se poser sur un astroport. Mais malheureusement la plupart des astroports ont été construits par l'Empire au moment de son installation.

Seuls les firmes locales qui fabriquaient des vaisseaux avaient leurs pistes d'envol et maintenant l'Empire les contrôle toutes. Ils seront obligés de se poser dans les marais. A quelques centaines de mètres du lieu d'atterrissage se trouve un village traditionnel. Lorsque les joueurs partiront en reconnaissance, ils le trouveront aisément et assisteront ainsi à l'attaque du village par le commando "ESCLAVAGISTE".

## LE COMMANDO ESCLAVAGISTE

Juste avant l'arrivée du vaisseau chargé du transport d'esclaves, la cargaison est "complétée" par une rafle effectuée dans un village éloigné de NEN UPHAR. 7 captifs sont nécessaires pour compléter la cargaison.

C'est près du marais où les joueurs se posent que le commando se rend, équipé en majorité d'engins aquatiques à répulseurs. Une partie arrive en véhicules terrestres et commence la rafle. Aussitôt la population affolée se rue vers la mer pour prendre des barques. C'est là qu'attend le reste du commando, en véhicules aquatiques munis de filets énergétiques immergeables. Par un mouvement circulaire les hommes prennent ainsi dans leurs mailles suffisamment de captifs pour compléter leur cargaison. En dernier lieu une barge de transport arrive, les captifs y sont déposés, puis

elle retourne en ville. Pendant le trajet les captifs sont endormis et seront déposés dans une des cellules de la ville, que HANNIBAL réserve pour cette occasion.

Si les joueurs se manifestent, une partie du commando les prends en chasse avec ses répulseurs. Deux issues sont possibles:

1 - Les joueurs ont le dessus. Le commando se bat tout de même jusqu'au bout. Les joueurs pourront en prendre un vivant et le faire parler. Tout ce qu'il dira est le lieu où se trouve le rendez vous. Il ne connaît ni l'heure, ni le jour. HANNIBAL, mis au courant qu'un groupe (vraisemblablement) rebelle a tenté d'empêcher la rafle, fait prévenir une patrouille d'éclaireurs des environs. Lire le module "VAISSEAU DECOUVERT" pour voir ce que cela entraîne.

2 - Le commando parvient à neutraliser les joueurs. Ceux ci seront laissés à leur sort sur la plage. La population du village ressortira de la mer un peu plus tard et leur portera assistance.

Le commando est mené par TAREK, un mercenaire, installé sur la barge d'où est lancé le filet. La barge (type Bantha II, Guide p62) est équipée d'un canon (OV 2D, Dg 4D) et du filet énergétique. Il a avec lui 2 hommes, un pour conduire la barge et un pour manipuler le canon.

#### **EPREUVE DE FORCE**

Ce module s'adresse à des joueurs possédant la FORCE. Il peut être introduit comme suit: Pendant l'intervention des joueurs dans le module **COMMANDO ESCLAVAGISTE**, le MJ utilisera deux hommes pour poursuivre le joueur visé et s'arrangera pour l'isoler du groupe et le perdre dans les marais. Il lui fera alors subir l'épreuve de FORCE. Ce module ne doit être utilisé qu'avec un joueur seul et une seule fois. Pour entretenir le secret le MJ devra faire sortir les autres joueurs.

Le joueur en fuite encaisse subitement un gros tir et son speeder commence à vriller. Il doit réaliser un jet Escalade-Saut à 25 pour rester dessus tous les dix mètres. Lorsqu'enfin il tombe (Le joueur doit faire des jets jusqu'à ce que se soit le cas), il se retrouve dans la boue jusqu'au genou et en rampant, fini par trouver l'entrée d'une grotte. Il sent (SENS 5) une forte

émanation de la FORCE, tantôt bonne tantôt mauvaise s'en échapper. En théorie cela devrait suffire à le faire entrer. A l'intérieur les événements suivants se produisent:

Une femme et son enfant apparaissent, enchaînés et tirés par deux hommes ayant l'allure de pirates. L'un d'eux invective la femme tandis que l'autre la pousse à grand coup de pieds, celle ci essayant au maximum de protéger son enfant. Le joueur n'a pas le temps de se cacher et les deux hommes le voient aussitôt. Le joueur doit alors faire un jet de CONTROLE 5 pour ne pas céder immédiatement au désir de tirer sur les deux hommes.

Dans un premier temps il doit essayer de raisonner les pirates sans utiliser la FORCE. Mais il comprendra qu'il n'a pas le choix. L'un d'eux s'avance alors vers lui, muni d'un pistoler, et commence à l'insulter, pendant que l'autre donne un coup à la femme pour la faire taire, car elle gémit trop à son goût. Le joueur doit réussir un CONTROLE pour éviter que la haine commence à monter en lui. Le pirate qui s'avançait vers le joueur esquive un tir éventuel et riposte au blaster. L'autre donne à nouveau un coup à la femme et le joueur doit faire un nouveau jet de CONTROLE.

Le joueur doit faire un jet de CONTROLE chaque fois que la femme est frappée. A partir de la rencontre où il doit faire un jet à 5, le MJ considérera que chaque jet réussi n'augmente pas la difficulté du jet suivant, mais que chaque jet raté ajoute 3 à la difficulté du jet suivant. Le joueur est amené à haïr féroceement les pirates et à vouloir les tuer. Lorsque le joueur aura finalement abattu les pirates ils disparaîtront ainsi que la femme. Les pirates sont une illusion créée par le côté obscur de la FORCE pour tester le joueur. En fait les tirs de ceux ci ne peuvent pas le blesser et donc le MJ s'arrangera pour lui faire croire qu'à chaque fois ils le ratent.

#### **LE SABRE-LASER**

Quand le joueur sera remis de ses émotions, un nouveau passage apparaîtra, légèrement éclairé. Au bout d'un court tunnel il trouve une salle. Sur la gauche il y a un petit tas d'ossements. Avec un jet de Recherche 12 (s'il en a l'idée) le joueur trouvera un vieux tube cylindrique fait d'un métal très léger et très agréable: un sabre laser. Celui ci

fonctionne encore mais lorsqu'il le mettra en marche sa vieille pile ne durera que quelques minutes et la clarté de sa lame sera faible. Un TECHNOLOGIE 15-20 permettra au joueur de se rendre compte du problème. Deux situations sont à envisager:

1 Le joueur ne résiste pas plus de quelques tours à la haine lors de la rencontre avec les pirates. Dans ce cas le sabre entraîne chez lui un sentiment de puissance obscure qu'il doit contrôler (25). Si ce jet échoue il gagne un point du côté obscur et 1D en altération.

2 Le joueur a su résister à l'épreuve. Le sabre est pour lui un don à l'image de la pureté de la Force. Si le joueur à un seul point du côté obscur il le perd. Il sent rayonner sur lui la lumière. Il gagne 1D en CONTROLE.

NOTE au MJ: si vous ne pouvez pas faire intervenir ce module au moment cité plus haut, trouvez un autre moment pour l'introduire. N'oubliez pas cependant que le joueur doit être seul. Utilisez l'astuce suivante si des joueurs tiennent absolument à accompagner le joueur visé dans la grotte: tout d'abord les torches et autre appareillages ne fonctionneront plus. Ensuite, dites à votre joueur ayant la Force d'utiliser SENS EXACERBES. Ainsi lui seul peut voir. Les autres devront le suivre en le tenant par un endroit du corps. Mais la FORCE est puissante. Lorsque le joueur ayant la Force tombera dans un trou et se retrouvera plusieurs mètres en contrebas, les autres n'entendront aucun bruit. Et même la sensation de tenir ce joueur ne s'arrêtera qu'un furtif instant.

Pendant que votre joueur subit l'épreuve de Force, les autres se font balader dans les galeries de la grotte sans jamais se rendre compte de rien. A leurs questions, une voix leur répond que tout va bien et ils en sont persuadés.

Au retour, au moment où le joueur tombé enjambe en sens inverse le trou, les autres reviennent et reprennent leur guide de départ comme si rien ne s'était passé.

#### **CREATURE DU MARAIS**

Si votre joueur a pu être isolé normalement utilisez ce module. Sinon passez directement à "VAISSEAU DECOUVERT". Voyus pouvez

également utiliser ce module lors d'une balade de vos joueurs dans les marais.

Le joueur isolé doit rejoindre le groupe. Pour retrouver le vaisseau, il fera au choix un jet de Survie ou de Recherche (10 s'il est originaire de la planète, sinon 20). Au cours de son errance, il devra affronter une créature des marais. Cette affrontement doit lui permettre de tester ses nouvelles aptitudes.

Le joueur peut décider de toucher une partie précise de la bête. Dans le cas contraire (s'il n'a pas le choix), il devra localiser chaque coup porté comme suit: 1D6=1 à 5 un tentacule touché, 1D6=6 le corps est touché. Chaque tentacule a VIG 4D. Dans le cas particulier d'un tentacule: Sonné signifie pas de dégâts, Blessé entaillé, Neutralisé réduit de 1D la VIG, et Mortellement blessé coupe du tentacule. Lorsque la bête n'a plus de tentacules, elle cesse le combat et s'immerge.

#### RETROUVAILE

Si le reste du groupe a décidé de rechercher le joueur perdu, il aborde la berge du cloaque au moment où le joueur perdu se bat contre la créature, voyant alors que celui ci possède un objet bien particulier. Les arrivants pourront bien sûr intervenir. Dans le cas contraire, le joueur perdu devra se débrouiller tout seul.

#### VAISSEAU DECOUVERT

Pendant ce temps, que les joueurs aillent ou non au secours des rebelles captifs, leur vaisseau est découvert par une patrouille des marais et identifié. Si des joueurs sont restés à bord, ou si ceux-ci reviennent à leur vaisseau pour une raison quelconque, ils remarqueront la présence de 2 éclaireurs impériaux sur speeder (Guide Empire p46). Ils devront les éliminer avant que ceux ci ne préviennent leur base. En effet, dès qu'ils se savent démasqués, les 2 impériaux utilisent leur communicateur et appellent leur base. Aussitôt un contingent est envoyé sur place, qui mettra 30 min à arriver.

Vos joueurs ont donc intérêt à ne pas traîner sur les lieux. Dans la mesure où ils connaissent le point de rendez vous des pirates, en principe ils devraient s'y rendre et attendre la suite des événements.

Les pirates arriveront 2 jours plus tard. Durant ce temps, le vaisseau des joueurs ne sera pas repéré. Ils auront

ou loisir d'aller faire un petit tour en ville.

C'est ce moment que choisit la Quarren pour demander avec empressement qu'on la raccompagne chez elle. Vos joueurs n'ayant pas grand chose à faire avant 2 jours, cela devrait les inciter à se remuer.

C'est à l'occasion de ce tour en ville que le MJ introduira les modules "VADOR SE POSE" et "RENSEIGNEMENTS"

#### VADOR SE POSE

HANNIBAL attend depuis longtemps l'occasion de montrer à VADOR de quoi il est capable. Il faut dire qu'il n'a jamais réussi à bénéficier de ses faveurs auprès de PALPATINE. Aussi c'est avec beaucoup de soin qu'il prépare cet événement. Dans NEN UPHAR les patrouilles n'ont jamais été aussi présentes et efficaces.

Arrivés en vue de la ville, les joueurs s'approchent nettement d'un astroport. La Quarren les prévient alors que l'Empire le garde et qu'il faut qu'ils se méfient. Mais comme elle habite à proximité, ils sont obligés d'y passer.

C'est alors qu'une navette impériale descend sur l'horizon, escortée de 2 intercepteurs, et vient se poser sur l'astroport.

Les joueurs qui sont éventuellement restés à bord du vaisseau pour le surveiller, verront passer dans le ciel la navette et les 2 intercepteurs avant que ceux ci n'atteignent la ville.

En y regardant de plus près, les joueurs verront qu'il y a deux rangées de storms, brillants et bien ordonnés, entourant le tapis rouge sur lequel la navette se pose.

Aussitôt un officier s'en approche (PER 12 pour la Quarren pour reconnaître HANNIBAL, 15 pour les joueurs pour reconnaître un général d'empire). Le sas s'ouvre et une grande forme noire en descend. C'est VADOR.

HANNIBAL le salut bassement, ce à quoi VADOR rétorque: "Épargnez moi vos grimaces Général. Je ne suis pas venu pour m'entretenir de formules de politesses. Je n'ai guère le temps et j'aimerais voir aussi vite que possible votre trouvaille. Je suppose que vous avez trouvé des volontaires pour les tests."

HANNIBAL se reprend et répond: "Oui bien sûr. Et c'est également une surprise que je vous réserve. Elle est

assez inattendue, mais je pense qu'elle vous donnera satisfaction quand à mes compétences."

"Je l'espère pour vous Général STENZAC" répond VADOR d'un regard lourd.

HANNIBAL conduit VADOR vers un transport qui les mène vers les appartements que HANNIBAL a fait préparer.

NOTE au MJ: il est évident que si des intercepteurs et une navette sont présents, c'est qu'un destroyer stellaire se trouve en orbite. En l'occurrence il s'agit du Destroyer de classe Super de VADOR. Celui ci aura une importance non négligeable sur la fin de ce scénario, lorsque vos joueurs tenteront de partir.

#### RENSEIGNEMENTS

Lorsque les joueurs ont ramené la Quarren chez elle, elle explique à ses vieux parents les raisons de la présence des joueurs. Ceux ci se fondent en mille remerciements et leur offrent l'hospitalité

Si les joueurs émettent des réserves, ils apprendront que l'habitation est pourvue d'une partie "au sec" qui leur conviendra tout à fait. En discutant, ils en apprendront un peu plus sur la cité. Ils constateront du reste que cette famille est pro-rebelle.

Les renseignements:

1 - STENZAC dirige la ville

2 - Les rebelles pris disparaissent mystérieusement et ne sont jamais retrouvés. Malgré tous ses efforts, le groupe local n'a jamais pu savoir ce qu'il advenait d'eux.

3 - STENZAC vient de mettre au point une matière qui permet de survivre à des froids intenses. Il attend la visite d'un important envoyé impérial. (Ce que les joueurs savent déjà en principe)

4 - Le père de la Quarren travaille dans une usine de conditionnement d'algues et en connaît le fonctionnement général.

Les joueurs peuvent alors retourner vers le vaisseau. Tout comme ils peuvent faire quelques emplettes en ville. Le MJ improvisera dans ce dernier cas.

#### ECHANGE DE MARCHANDISES

Si vos joueurs ont pu récupérer leur vaisseau avant l'arrivée du contingent, ils ont probablement décidé de se

rendre au point de rendez vous des pirates, puisqu'ils en connaissent l'emplacement. Sur place ils attendent depuis 2 jours, quand le vaisseau pirate se pose enfin. Vos joueurs sont peut être déjà aux aguets dans la végétation entourant la plage. Aucun signe n'émanera du vaisseau tant que le hommes de HANNIBAL n'arriveront pas avec leur cargaison.

Après quelques longues minutes d'attente, un transporteur sous-marin émerge sur la plage. En descendent 5 hommes armés et les captifs destinés à être vendus comme esclaves. A bord du vaisseau pirate un sas s'ouvre. Quelques hommes en descendent et se dirigent vers le transporteur. Un pirate et un homme de HANNIBAL s'isolent.

Avec une PERCEPTION 12, les joueurs entendront une discussion tournant autour du prix et de la quantité faible de la cargaison. Il y a manifestement un problème, mais tout rentre rapidement dans l'ordre.

Pendant ce temps, les captifs sont embarqués à bord du vaisseau. Si vos joueurs ont décidé d'intervenir, c'est le moment.

Si les joueurs parviennent à avoir le dessus, ils pourront alors se rendre maître du vaisseau pirate et, en le fouillant, trouveront la cargaison suivante:

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Les esclaves: | 3 Quarrens        |
|               | 2 Calamaris       |
|               | 2 TW'LEK femelles |
|               | 1 EWOK            |
|               | 5 Dantooïniens    |
| Animaux:      | 1 DEWBACK         |
|               | 3 TAUTANS         |

### HANNIBAL L'INFAME

C'est à ce moment que tout bascule. HANNIBAL a préparé une surprise pour pirates et joueurs. Pour éviter tout problème, HANNIBAL a retourné sa veste. Quelque soit l'issue de l'affrontement entre les joueurs et les pirates, ce qui suit est tout aussi valable.

Ayant eu vent des actions des joueurs, il est décidé à prendre tout le monde dans le même panier, pirates et joueurs. Il ira trouver VADOR pour lui demander quelques intercepteurs, afin de préparer la surprise. VADOR accepte et tous deux se rendent sur le Destroyer pour assister à la prise.

### NOTE AU MJ:

Dans ce qui suit un joueur va être carbocongelé. De plus, à la fin de ce

scénario, le vaisseau de vos joueurs sera aux mains de l'Empire. Eux mêmes seront immanquablement pris et interrogés. Il faut noter que toute fuite doit être impossible car VADOR n'est pas venu en touriste. Son Super destroyer l'attend dans la stratosphère. Celui ci est équipé d'un puissant rayon tracteur que vos joueurs ne pourront en principe pas éviter si ils tentent de fuir.

### LA PRISE

Lorsque joueurs ou pirates décollent pour quitter la planète, ils sont pris en chasse par plusieurs intercepteurs venant du Destroyer.

Le MJ n'hésitera pas à charger pour donner au scénario cet atmosphère dramatique que nous aimons tous. Les intercepteurs feront au choix des tirs cumulés ou plusieurs tirs par round. Après quelques manoeuvres et tirs, le rayon tracteur du destroyer tentent de capturer le vaisseau des joueurs, ou des pirates. Aussitôt un message radio leur parvient: "Ici Super Destroyer à vaisseau rebelle. Ne tentez aucune manoeuvre ou nous ouvrons le feu."

Si vos joueurs utilisent leur capsules de survie pour s'échapper, celle ci est aussitôt prise en chasse par des TIE qui l'empêchent de fuir. Un autre rayon tracteur capte la capsule. Si les joueurs sont également en possession du vaisseau pirate, ou que les pirates sont en mesure de fuir, le MJ appliquera le même traitement.

### FINAL

Les joueurs sont débarqués de leur vaisseau et amenés dans une navette de transport qui les conduit vers les installations que HANNIBAL a fait modifier, en vue de la production de sa nouvelle matière synthétique résistant au froid.

Le Général HANNIBAL et VADOR s'y rendent également en prenant une autre navette. Tout le monde se pose dans la cour des bâtiments industriels de l'installation. Les joueurs sont escortés vers un grand hall de fabrication où se trouve un congélateur carbonique d'algues.

Le groupe monte un escalier menant vers une plate-forme circulaire placée autour d'un creuset et le contrebandier (ou tout autre joueur si vous n'en avez pas) est accroché à un monte charge pendant que ses compagnons sont enchaînés avec des menottes énergétiques spéciales, dont ils ne

peuvent se défaire, sauf en utilisant la Force et contorsion-évasion.

Le joueur est ainsi suspendu et HANNIBAL lui adresse alors quelques mots: "Tu est fait rebelle. Mais tu va servir la science. Grâce à toi, nous allons tester un nouveau procédé de fabrication. Si il s'avère fonctionner normalement, tu pourras un jour t'en tirer. Dans le cas contraire, tes amis nous aiderons à faire les derniers réglages."

Il fait alors un signe à un opérateur qui actionne le système de carbocongélation.

Le joueur sentira qu'un brouillard froid s'élève. Au bout de 5 mn il disparaît dans le creuset, descendu lentement par le monte charge. Une valve vient alors se poser sur l'orifice et le bouche. Une dépressurisation se fait entendre et après 10 mn la valve est remontée, imbriqué dans un système à répulseurs. L'opération est un succès. HANNIBAL reçoit quelques mots encourageants de VADOR.

Tous les autres joueurs sont alors reconduits vers les geôles impériales. Pour eux un interrogatoire très long va commencer, puis ils seront déportés vers les mines de KESSEL sans espoir d'y échapper. A moins qu'ils ne parviennent à s'échapper...

Mais ceci est une autre histoire, laissée à l'appréciation du MJ.

**Le Bunker**, vaisseau de Deker

Classe: transporteur trafiqué

Equipage: 2

Passagers: 10

Capacité: 150 tonnes métriques, 30  
mètres cubes

Hyperpropulsion: x1

Navordinateur: oui

Hyperpropulseurs de secours: oui

Vitesse Sub: 5D

Maniabilité: 2D

Coque: 2D+2

Armes: 2 canons lasers indépendants

Ordinateur de visée: 2D

Dégâts: 4D

Ecrans: 2D

---

---

**Le Coup de Poing**, vaisseau des  
rebelles

Classe: Frégate reconvertie

Equipage: 2

Passagers: 7

Capacité: 90 tonnes métriques, 35  
mètres cubes

Hyperpropulsion: x2

Navordinateur: oui

Hyperpropulseurs de secours: oui

Vitesse Sub: 4D

Maniabilité: 2D

Coque: 3D+1

Armes: 6 canons lasers indépendants

Ordinateur de visée: 2D

Dégâts: 5D

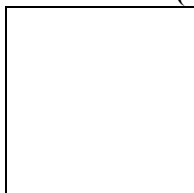
Ecrans: 3D

---

---

## PNJ PRINCIPAUX

### TAREK AZIZ (Mercenaire)



**DEX 3D+2**      **PER 2D+1**  
 Blaster 6D+2      Commandement 5D  
 Esquive 5D      Recherche 3D  
 Grenade 5D  
**SAV 2D+2**      **VIG 4D**

Combat Mains  
 Nues 5D  
 Natation 4D+2

**MEC 3D**      **TEC 3D**  
 Répulseurs 5D      Démolition 5D  
 Equipement: Veste protectrice+2, 3  
 grenades 5D, Fusil blaster 5D  
 Citation: "T'as un problème..."

Tarek a avec lui 2 Hommes sur sa barge

**DEX 3D**      **PER 3D**

Blaster 4D+2  
 Esquive 4D

**SAV 2D**      **VIG 3D**

Natation 4D+2

**MEC 4D**      **TEC 3D**

Piloter barge 6D

Répulseurs 5D

Equipement: aucun

Citation: " A gauche... à gauche".

Il y a aussi 7 hommes sur speeder  
 (Hors-la-loi)...

**DEX 4D**      **PER 2D**

Blaster 5D

**SAV 3D**      **VIG 3D+1**

Natation 4D

**MEC 2D+2**      **TEC 3D**

Répulseurs 5D      Démolition 4D

Equipement: Blaster 5D, speeder

Citation: "J'en vois un par là".

... et 5 HOMMES sur speeder  
 aquatique.

**DEX 4D**      **PER 2D**

Blaster 5D+2

Esquive 4D

**SAV 3D**      **VIG 3D+1**

Mains Nues 3D+1

Natation 4D

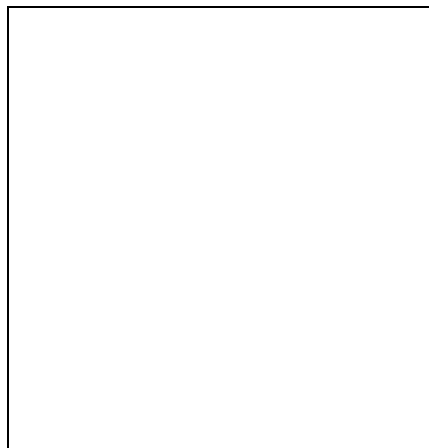
**MEC 2D+2**      **TEC 3D**

Répulseurs 5D      Démolition 4D

Equipement: Blaster 5D

Citation: "Abattez-les à vue"

**CREATURE DU MARAIS**



**DEX 5D**      **PER 6D**

**SAV 0D**      **VIG 6D**

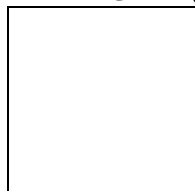
**MEC 1D**      **TEC 1D**

Equipement:...

Citation: "Plouf"

La créature possède 5 tentacules  
 préhensiles lui permettant 5 attaques  
 simultanées par tour de jeu. Elle  
 essaiera d'entraîner le joueur vers le  
 fond. Celui ci devra faire des jet de  
 Résistance 15 pour rester à la surface.  
 Si ces jets ratent, il devra faire des jets  
 de Natation 20 pour manoeuvrer sous  
 l'eau. Une fois immergé le joueurs à 1D  
 en moins à ses compétences de DEX et  
 PER.

### DEREK GREY (pirate)



**DEX 3D+2**      **PER 3D**

Blaster 7D      Commandement 5D+2

Esquive 5D      Escroquerie 6D

Armes

blanches 5D      Marchandage 4D

**SAV 2D**      **VIG 2D+2**

Langages 4D+2

Race E.T. 6D

Systèmes planétaires 6D

**MEC 3D+2**      **TEC 3D**

Canons 5D

Pilotage 6D

Répulseurs 5D

Equipement: Blaster 5D, Veste  
 protectrice +2

Citation: "Encore de la marchandise de  
 plouc".

13 Hommes de mains de Derek  
 (pirates)

**DEX 3D+2**

Blaster 5D

Esquive 4D

**SAV 2D**

Systèmes planétaires 6D

**MEC 3D+2**

Canons/Ecrans 4D

Pilotage 5D

Répulseurs 5D

Equipement: communicateur, blaster  
 (4D), miniblaster (3D+1).

Citation: "Ok chef".

**PER 3D**

Escroquerie 5D

Marchandage 4D

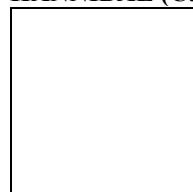
**VIG 2D+2**

**TEC 3D**

Prog Ordi 3D+2

Sécurité 4D

### HANNIBAL (Capitaine à la retraite)



**DEX 2D+2**

Blaster 5D+2

Esquive 4D

**SAV 3D**

**MEC 3D+2**

Répulseurs 5D

Equipement: Blaster 5D, Scandoc

Citation: "Lancez la procédure de  
 congélation"

**PER 3D+1**

Commandement 6D

**VIG 2D+1**

**TEC 3D**

|                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                |                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type : PILOTE IMPETUEUSE</b><br><b>Nom : JEONA</b><br>Race : Twi'Lek<br>Taille : 1,70 m    Poids: 65 kg    Age: 23 ans<br>Sexe : Féminin<br><b>Signes particuliers:</b><br>Possède une compétence de Dance Twi'Lek (sous Vigueur). | <b>Points de FORCE : 1</b><br><br>Points du COTE OBSCUR : ____<br><br><b>CONTROLE : ____</b><br><b>SENS : ____</b><br><b>ALTERATION : ____</b> | Sonnée<br>Blessée<br>Neutralisée<br>Mortellement blessée<br>Morte<br><br>Pts de COMPETENCE: ____ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEXTERITE 3D</b><br>Armes Blanches ____<br>Armes Lourdes ____<br>Blaster 4D<br>Esquive 3D+2<br>Grenade 3D+2<br>Parade Arme Blanche ____<br>Parade Mains nues ____<br><br><b>SAVOIR 2D</b><br>Bureaucratie ____<br>Cultures ____<br>Illégalité ____<br>Langages ____<br>Races Extra terrestres ____<br>Survie ____<br>Systèmes planétaires ____<br>Technologie ____<br><br><b>MECANIQUE 4D</b><br>Astrogation 5D<br>Canons de vaisseau ____<br>Ecrans de vaisseau ____<br>Equitation ____<br>Pilotage de Vaisseau 5D<br>Répulseurs 5D<br>_____ ____<br><br><b>EQUIPEMENT:</b> Blaster lourd, Macrojumelles, synthécorde 100m, 1 grenade offensive, 1 grenade soporifique, 1 medpac, 1 communicateur _____<br>_____<br><b>CREDITS : 1500</b> | <b>PERCEPTION 3D</b><br>Commandement ____<br>Dissimulation 3D+1<br>Discrétion 3D+2<br>Escroquerie ____<br>Jeu ____<br>Marchandage ____<br>Recherche 3D+1<br><br><b>VIGUEUR 3D</b><br>Combat mains nues ____<br>Escalade-Saut 3D+1<br>Levage ____<br>Natation ____<br>Résistance ____<br>Danse Twi'Lek 3D+2<br>_____ ____<br><b>TECHNIQUE 3D</b><br>Démolition ____<br>Médecine 4D<br>Prog-Rép. Droïd ____<br>Prog-Rép. Ordinateur ____<br>Rép. Répulseurs ____<br>Rép. Vaisseau ____<br>Sécurité ____ |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTATION:</b><br>Après avoir été enlevée de sa planète natale située dans le système de Ryloth, Jéona fut vendue comme esclave-danseuse. Sa formation fut de courte durée, puisqu'elle parvint finalement à s'échapper à bord d'un vaisseau de transport léger, qu'elle dut abandonner par la suite. Toujours à la recherche d'action, Jéona est devenue rebelle par goût du risque.                                    | <b>RELATION:</b><br>Peut avoir rencontré un contrebandier, un mécano, ou tout personnage possédant un vaisseau. |
| <b>PERSONNALITE:</b><br>Contrairement à ses congénères, Jéona possède un tempérament de fonceuse et n'hésite pas à prendre parti lorsque cela est nécessaire. Sa passion pour la vitesse et les acrobaties aériennes l'ont rendue quelque peu impopulaire au sein des autres pilotes de l'Alliance, mais son talent n'est pas contesté. Parfois irréfléchie dans ses actions, elle peut mettre le groupe en légère difficulté. | <b>CITATION:</b><br><b>"On fonce."</b>                                                                          |

|                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type : JOUEUR PROFESSIONNEL</b><br><b>Nom : KA-HINTI</b><br>Race : Humain<br>Taille : 1,79 m    Poids: 71 kg    Age: 35 ans<br>Sexe : Masculin<br><b>Signes particuliers:</b><br>Métissé blanc-noir. | <b>Points de FORCE : 1</b><br><br>Points du<br>COTE OBSCUR : ____<br><br><b>CONTROLE</b> : ____<br><b>SENS</b> : ____<br><b>ALTERATION</b> : ____<br><br>Pts de COMPETENCE: ____ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEXTERITE 3D+2</b><br>Armes Blanches 4D<br>Armes Lourdes ____<br>Blaster 4D+2<br>Esquive 4D<br>Grenade ____<br>Parade Arme Blanche 4D<br>Parade Mains nues 4D<br><br><b>SAVOIR 3D</b><br>Bureaucratie 4D+2<br>Cultures 3D+1<br>Illégalité 4D+1<br>Langages ____<br>Races Extra terrestres ____<br>Survie ____<br>Systèmes planétaires ____<br>Technologie ____<br><br><b>MECANIQUE 2D+1</b><br>Astrogation ____<br>Canons de vaisseau 4D+2<br>Ecrans de vaisseau ____<br>Equitation ____<br>Pilotage de Vaisseau ____<br>Répulseurs 3D<br>_____ ____<br><br><b>EQUIPEMENT:</b> Jeu de cartes, mini-blaster, 2 costumes voyants, communicateur, _____<br>_____<br>_____<br><b>CREDITS : 1000</b> | <b>PERCEPTION 4D</b><br>Commandement ____<br>Dissimulation 4D+1<br>Discrétion 4D+2<br>Escroquerie ____<br>Jeu 5D+1<br>Marchandage ____<br>Recherche ____<br><br><b>VIGUEUR 2D+2</b><br>Combat mains nues 3D<br>Escalade-Saut ____<br>Levage ____<br>Natation ____<br>Résistance ____<br>_____ ____<br>_____ ____<br>_____ ____<br><br><b>TECHNIQUE 2D+1</b><br>Démolition ____<br>Médecine ____<br>Prog-Rép. Droïd ____<br>Prog-Rép. Ordinateur ____<br>Rép. Répulseurs ____<br>Rép. Vaisseau ____<br>Sécurité 2D+2 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTATION:</b><br><br>La journée avait mal commencé. Manque d'argent, manque de joueurs. Et puis cette petite annonce dans un holojournal. "Table à cinq cherche le cinquième". Ça avait l'air honnête de votre côté. Mais à trop la tenter, elle finit par tourner. Et vous auriez mieux fait de bien lire la reconnaissance de dettes. La fatigue sans doute. Cela vous aurait évité d'avoir des ennemis, à l'heure du règlement.<br><br><b>PERSONNALITE:</b><br>KA-HINTI est un calme. Des années de jeu lui ont donné des nerfs solides face aux avatars de la vie quotidienne. Mais il ne résiste pas au stress d'une partie qui s'éternise. | <b>RELATION:</b><br>KA-HINTI a pu rencontrer et jouer avec n'importe quel type de personnage.<br><br><b>CITATION:</b><br>"J'aurais du m'arrêter avant... je le savais." |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                   |                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type : CONTREBANDIER</b><br><b>Nom : MURGAN</b><br>Race : Humain<br>Taille : 1,80 m    Poids: 78 kg    Age: 27 ans<br>Sexe : Masculin<br><b>Signes particuliers:</b><br>Porte des lunettes polarisantes aux verres teintés bleus. | <b>Points de FORCE : 1</b><br><br>Points du<br>COTE OBSCUR : ____<br><br><b>CONTROLE : ____</b><br><b>SENS : ____</b><br><b>ALTERATION : ____</b> | Sonné<br>Blessé<br>Neutralisé<br>Mortellement blessé<br>Mort<br><br>Pts de COMPETENCE: ____ |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                              |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>DEXTERITE</b> <b>3D+1</b><br>Armes Blanches      3D+2<br>Armes Lourdes      ____<br>Blaster      4D<br>Esquive      3D+2<br>Grenade      ____<br>Parade Arme Blanche      ____<br>Parade Mains nues      ____ | <b>PERCEPTION</b> <b>3D</b><br>Commandement      ____<br>Dissimulation      3D+1<br>Discrétion      3D+2<br>Escroquerie      4D+1<br>Jeu      ____<br>Marchandage      4D+2<br>Recherche      ____ |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                              |  |
|                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                    | <b>SAVOIR</b> <b>2D+1</b><br>Bureaucratie      ____<br>Cultures      ____<br>Illégalité      3D+1<br>Langages      3D+2<br>Races Extra terrestres      ____<br>Survie      ____<br>Systèmes planétaires      ____<br>Technologie      ____ | <b>VIGUEUR</b> <b>3D</b><br>Combat mains nues      ____<br>Escalade-Saut      ____<br>Levage      ____<br>Natation      ____<br>Résistance      ____<br>_____      ____<br>_____      ____<br>_____      ____ |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                              |  |
|                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               | <b>MECANIQUE</b> <b>3D+2</b><br>Astrogation      ____<br>Canons de vaisseau      4D+2<br>Ecrans de vaisseau      ____<br>Equitation      ____<br>Pilotage de Vaisseau      ____<br>Répulseurs      ____<br>_____      ____ | <b>TECHNIQUE</b> <b>2D+2</b><br>Démolition      ____<br>Médecine      ____<br>Prog-Rép. Droïd      ____<br>Prog-Rép. Ordinateur      ____<br>Rép. Répulseurs      ____<br>Rép. Vaisseau      ____<br>Sécurité      ____ |                                                                                                                                              |  |
|                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         | <b>EQUIPEMENT:</b> Vaisseau de transport léger, Pistolet blaster<br>lourd, Communicateur, 25000C de dettes, _____<br>_____<br>_____<br>_____ |  |
|                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                         | <b>CREDITS : 2000</b>                                                                                                                        |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTATION:</b><br>Peu de gens savent d'où vient Murgan, d'ailleurs le sait-il lui même? Dès son plus jeune âge, il s'est mis à voyager dans les soutes des cargos long courrier en clandestin. Il a ainsi acquis la maîtrise de plusieurs langages E.T., connaissances qui lui sont maintenant très utiles, mais il lui arrive parfois de se tromper dans une tournure de phrase, disant ainsi sans le faire exprès le contraire de ce qu'il voulait dire. En tant que rebelle, Murgan est chargé de l'approvisionnement en matériel de sa base, fournissant parfois tout un secteur. | <b>RELATION:</b><br>Ce type de personnage peut avoir développé toutes sortes de relations avec les autres personnages. |
| <b>PERSONNALITE:</b><br>Murgan a un sens très aigu de la confiance en soi. Le doute ne le prend que rarement lorsqu'il traite une affaire. Etant avant tout un commerçant, Murgan répugne le plus souvent à utiliser son blaster. Mais depuis qu'il fait partie de la rébellion, il le sort trop souvent à son goût.                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>CITATION:</b><br>"Et vous faites une affaire, c'est le meilleur de mon stock !"                                     |

|                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                   |                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type : MECANO TACITURNE</b><br><b>Nom : OSWALD</b><br>Race : Humain<br>Taille : 1,72 m    Poids: 67 kg    Age: 32 ans<br>Sexe : Masculin<br><b>Signes particuliers:</b><br>Attrayant pour ces demoiselles. | <b>Points de FORCE : 1</b><br><br>Points du<br>COTE OBSCUR : ____<br><br><b>CONTROLE : ____</b><br><b>SENS : ____</b><br><b>ALTERATION : ____</b> | Sonné<br>Blessé<br>Neutralisé<br>Mortellement blessé<br>Mort<br><br>Pts de COMPETENCE: 1 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>DEXTERITE 2D+2</b><br>Armes Blanches ____<br>Armes Lourdes ____<br>Blaster 4D<br>Esquive 3D<br>Grenade ____<br>Parade Arme Blanche ____<br>Parade Mains nues ____ | <b>PERCEPTION 2D+1</b><br>Commandement ____<br>Dissimulation ____<br>Discrétion 3D+1<br>Escroquerie ____<br>Jeu ____<br>Marchandage ____<br>Recherche 3D |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           |  |
|                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                          | <b>SAVOIR 4D</b><br>Bureaucratie ____<br>Cultures ____<br>Illégalité ____<br>Langues ____<br>Races Extra terrestres ____<br>Survie ____<br>Systèmes planétaires ____<br>Technologie ____ | <b>VIGUEUR 2D+2</b><br>Combat mains nues 3D<br>Escalade-Saut ____<br>Levage ____<br>Natation ____<br>Résistance ____<br>_____<br>_____<br>_____ |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           |  |
|                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                 | <b>MECANIQUE 2D+2</b><br>Astrogation ____<br>Canons de vaisseau ____<br>Ecrans de vaisseau 4D<br>Equitation ____<br>Pilotage de Vaisseau ____<br>Répulseurs ____<br>_____ | <b>TECHNIQUE 4D</b><br>Démolition ____<br>Médecine ____<br>Prog-Rép. Droïd ____<br>Prog-Rép. Ordinateur 5D+1<br>Rép. Répulseurs ____<br>Rép. Vaisseau 5D+2<br>Sécurité 5D |                                                                                                                                                                           |  |
|                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           | <b>EQUIPEMENT:</b> Ordinateur de poche, câblage pour ordinateur et terminal, Kits électronique, petites réparations et sécurité.<br>Miniblasters, _____<br>_____<br>_____ |  |
|                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                           | <b>CREDITS : 2000</b>                                                                                                                                                     |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTATION:</b><br><br>Après avoir développé un certain don pour l'ouverture de serrures de façon illégale, Oswald a dû subitement disparaître, vu que sa dernière rapine lui causa un tort considérable, une caméra ayant enregistré son effraction. Recherché par les autorités civiles, Oswald n'a finalement trouvé de salut que dans la Rebellion, où son doigté et son talent sont largement utilisés et appréciés, lorsqu'il s'agit de remettre à neuf un réacteur moribond de LX. | <b>RELATION:</b><br><br>Oswald a pu lier connaissance avec tout personnage ayant eu besoin de ses services pour réparer un vaisseau. |
| <b>PERSONNALITE:</b><br><br>Oswald est jovial et fait figure de bon vivant. Son charisme le rend attrayant pour ces demoiselles, malgré une corpulence quelque peu fluette.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>CITATION:</b><br><br>"Ça va être bon... Plus que quelques minutes..."                                                             |

|                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type : CHASSEUSE DE PRIMES</b><br><b>Nom : VINICKI</b><br>Race : Humaine<br>Taille : 1,56 m    Poids: 53 kg    Age: 24 ans<br>Sexe : Féminin<br><b>Signes particuliers:</b><br>Type asiatique. | <b>Points de FORCE : 1</b><br><br>Points du<br>COTE OBSCUR : ____<br><br><b>CONTROLE : ____</b><br><b>SENS : ____</b><br><b>ALTERATION : ____</b><br><br>Pts de COMPETENCE: ____ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEXTERITE 4D</b><br>Armes Blanches 5D<br>Armes Lourdes ____<br>Blaster 5D+2<br>Esquive ____<br>Grenade 4D+1<br>Parade Arme Blanche 4D+1<br>Parade Mains nues ____<br><br><b>SAVOIR 2D+2</b><br>Bureaucratie ____<br>Cultures ____<br>Illégalité 4D+2<br>Langages ____<br>Races Extra terrestres ____<br>Survie 3D<br>Systèmes planétaires ____<br>Technologie ____<br><br><b>MECANIQUE 2D+2</b><br>Astrogation ____<br>Canons de vaisseau ____<br>Ecrans de vaisseau ____<br>Equitation ____<br>Pilotage de Vaisseau ____<br>Répulseurs ____<br>_____<br><br><b>EQUIPEMENT:</b> Blaster lourd, Détonateur thermal, 2 couteaux, 1<br>lacet de 50cm, un petit sac de 1/4 de litre, communicateur<br><br>_____<br>_____<br>_____<br><b>CREDITS : 3500</b> | <b>PERCEPTION 3D</b><br>Commandement ____<br>Dissimulation 4D<br>Discrétion ____<br>Escroquerie ____<br>Jeu ____<br>Marchandage ____<br>Recherche 3D+2<br><br><b>VIGUEUR 3D+2</b><br>Combat mains nues 4D+1<br>Escalade-Saut ____<br>Levage ____<br>Natation ____<br>Résistance ____<br>_____<br>_____<br>_____<br><br><b>TECHNIQUE 2D</b><br>Démolition 3D<br>Médecine ____<br>Prog-Rép. Droïd ____<br>Prog-Rép. Ordinateur ____<br>Rép. Répulseurs ____<br>Rép. Vaisseau ____<br>Sécurité ____<br><br><b>CREDITS : 3500</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTATION:</b><br>Un homme tombe dans la foule. Il est mort. Une jeune femme s'éclipse discrètement. Personne n'a rien vu ni rien entendu. Et pour cause. Vinicki utilise de vieilles méthodes héritées de ses ancêtres pour remplir ses contrats. De par sa petite taille et son sexe, elle passe facilement pour inoffensive, mais attention, c'est une vipère. Son art s'est affiné depuis qu'elle aide les rebelles.<br><b>PERSONNALITE:</b><br>Vinicki parle peu, à moins que ce ne soit important. Néanmoins, elle profère régulièrement une ancienne maxime qu'elle tient de ses parents, injustement emprisonnés par l'Empire et morts en détention. Cet évènement a du reste laissé des traces. Vinicki ne laisse jamais un impérial mourant s'en sortir. Si le sens des maximes de Vinicki échappe souvent à ses coéquipiers, elle bénéficie en revanche d'une totale confiance de ceux qui ont travaillé avec elle. | <b>RELATION:</b><br>Vinicki a pu être engagée par toute personne morale ou pas ayant eu besoin de ses services.<br><br><b>CITATION:</b><br><b>"Le rebelle est un roseau sur lequel passe la tornade impériale."</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                   |                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Type : PIRATE</b><br><b>Nom : GRANGER</b><br>Race : Humain<br>Taille : 1,92 m    Poids: 95 kg    Age: 36 ans<br>Sexe : Masculin<br><b>Signes particuliers:</b><br>Cicatrice sur la joue droite | <b>Points de FORCE : 1</b><br><br>Points du<br>COTE OBSCUR : ____<br><br><b>CONTROLE : ____</b><br><b>SENS : ____</b><br><b>ALTERATION : ____</b> | Sonné<br>Blessé<br>Neutralisé<br>Mortellement blessé<br>Mort<br><br>Pts de COMPETENCE: ____ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DEXTERITE 3D+2</b><br>Armes Blanches ____<br>Armes Lourdes ____<br>Blaster 5D<br>Esquive 4D<br>Grenade ____<br>Parade Arme Blanche 4D<br>Parade Mains nues 4D | <b>PERCEPTION 3D</b><br>Commandement 3D+2<br>Dissimulation 3D+1<br>Discrétion 3D+2<br>Escroquerie ____<br>Jeu ____<br>Marchandage ____<br>Recherche ____                               |                                                                                                                                                                           |
|                                                                                                                                                                  | <b>SAVOIR 2D</b><br>Bureaucratie ____<br>Cultures ____<br>Illégalité 3D<br>Langues ____<br>Races Extra terrestres ____<br>Survie ____<br>Systèmes planétaires ____<br>Technologie ____ | <b>VIGUEUR 2D+2</b><br>Combat mains nues 3D+2<br>Escalade-Saut ____<br>Levage ____<br>Natation ____<br>Résistance 3D+2<br>_____<br>_____<br>_____                         |
|                                                                                                                                                                  | <b>MECANIQUE 3D+2</b><br>Astrogation ____<br>Canons de vaisseau 4D+1<br>Ecrans de vaisseau ____<br>Equitation ____<br>Pilotage de Vaisseau ____<br>Répulseurs ____<br>_____            | <b>TECHNIQUE 3D</b><br>Démolition 4D<br>Médecine ____<br>Prog-Rép. Droïd ____<br>Prog-Rép. Ordinateur ____<br>Rép. Répulseurs ____<br>Rép. Vaisseau ____<br>Sécurité ____ |
|                                                                                                                                                                  | <b>EQUIPEMENT:</b> Vêtements voyants, Toutes sortes de bagues et de breloques, Blaster (4D), Sabre (frime, Vig+1D+1), communicateur, Scaphandre spatial<br>_____<br>_____              |                                                                                                                                                                           |
|                                                                                                                                                                  | <b>CREDITS : 2000</b>                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRESENTATION:</b><br>Pour vous, c'était les bas fonds. Obligé? Impossible! Pas vous. L'aventure stellaire vous attendait quelque part, c'était sûr! Vous avez pris le premier vaisseau venu. Mauvaise réputation. Mais il vous ont bien formé, les bougres. A la bière correllienne. C'était le bon temps. Avec l'avènement de l'Ordre Nouveau, les routes deviennent moins sûres pour les pirates. Les vaisseaux impériaux sont trop bien gardés. Alors, vous avez tenté l'Alliance. Pour voir. Mais un jour vous y reviendrez... | <b>RELATION:</b><br>Vous avez peut-être rencontré un pilote pour une virée, vendu vos acquisitions à un contrebandier... |
| <b>PERSONNALITE:</b><br>Toujours prêt à une virée contre l'Empire, vous en oubliez presque les règles élémentaires de sécurité. Encore qu'au sein de l'Alliance, certains auraient osé dire que le jour où votre impétuosité vous jettera dans les bras armé de l'Empire, aucun ne viendra vous sortir d'un pétrin éventuel. Enfin...Ils sont bien gentils ces rebelles...                                                                                                                                                            | <b>CITATION:</b><br><b>"Comment ça... le harpon énergétique ne fonctionne pas..!"</b>                                    |

**Que la Force soit avec vous...**

---

