

STAR

TWILIGHT CLONES

Philippe BERTRAND

WARS

**SCENARIO ET PERSONNAGES
DU 3^{ème} TROPHEE DIANE DE POITIERS**

CONVENTION ORDALIE

EDITION 1994

TWILIGHT CLONES

RESUME

Les Rebelles de service sont envoyés dans le système d'Anoath pour récupérer des pièces illicites de matériel militaire dont l'Alliance a grand besoin pour sa lutte perpétuelle contre l'Empire. Par l'intermédiaire d'un contact sur place du nom de Buxton, les rebelles vont ainsi acquérir du matériel en suffisance pour réparer complètement 5 LX de leur base. Si le coeur leur en dit, ils auront le moyen de trouver d'avantage d'argent sur place et de ramener plus de matériel.

Cependant ce ne sera pas aussi facile que prévu. D'une part, les activités de Buxton ont attiré l'attention du Moff chargé du secteur d'Anoath, qui voit là une occasion intéressante de faire parler de lui. Il y a donc maintenant plusieurs semaines que Buxton est étroitement surveillé, dans

l'attente d'agissements contre les intérêts de l'Empire.

D'un autre côté, Fulgan, principal fournisseur en matériel de Buxton, est également un trafiquant d'épice Zench, déclarée illégale par l'Empire. Or, cette épice ne se trouve que sur une seule planète : Tion, monde de Fulgan. Pour obtenir celle-ci, il faut cueillir des bulbes de Zench mûres, contenant un quantité variables de petites boules violacées, utilisées pour faire l'épice. Le problème est que la zone où pousse ces bulbes est le territoire d'une peuplade de chasseurs extrêmement dangereux et efficaces : les Derbs. La coutume locale veut que ceux qui partent à la recherche des bulbes le fassent selon un code strict de l'honneur, auquel même un scélérat comme Fulgan ne peut se soustraire, sous peine de perdre sa place de caïd local. Les Derbs étant

extrêmement dangereux, Fulgan envoie régulièrement dans la zone des esclaves qu'il achète. Au prix des précieux bulbes, ces derniers pourront retrouver la liberté.

Or donc, Buxton et Fulgan sont tombés d'accord : les rebelles vont acheter des pièces à Buxton, Fulgan les cueillera dans la haute atmosphère avec ses vaisseaux pirates, les fera esclaves pour les envoyer chercher l'épice, pendant que Buxton pourra vendre une deuxième fois sa cargaison. Tout le monde va donc y gagner, sauf les rebelles...

Et c'est au cours de leur ultime course contre la mort, que vos rebelles découvriront un secret de la vieille république, maintenu longtemps dissimulé, protégé involontairement de toute approche par les Derbs...

BRIEFING

Une fois de plus, les rebelles sont appelés pour une mission d'une extrême importance : récupérer des pièces de LX qui font toujours cruellement défaut. On leur donne un vaisseau équipé de soutes cachées, 30000C pour l'achat des pièces et 5000C pour leur frais personnels (les deux sommes sur

des cartes différentes). On leur donne également une carte de visite portant le logo de Kuat Propulsions et les coordonnées d'un stand au Meeting Aérien de Anoath tenu par un certain Buxton. Ils disposent de tout le temps utile pour ramener le matériel et ne doivent pas hésiter à prendre toutes les

précautions indispensables. Le voyage jusqu'à Anoath prend 7 unités de temps (heure ou jour suivant les règles que vous utilisez) et ne pose pas de problème (sauf si vous voulez en poser).

Avertissements au MJ

Les personnages proposés dans ce scénario sont construits sur la base classique de 18D de génération et 7D supplémentaires. L'équivalent de 20 points d'expérience a été rajouté pour permettre à certains personnages de pouvoir mieux se défendre, tout en étant performant dans leur profession de base (historien, musicien...) ceci pour favoriser le rôle playing.

1ère Partie

MEETING AERIEN SUR ANOATH

Anoath, situé à proximité de Bespin, accueille toutes les années standards, à la même époque, un gigantesque meeting aérien où se vendent, s'achètent, s'échangent (et parfois se volent) toutes sortes de vaisseaux, transporteurs ou speeders. Les plus grandes marques intergalactiques y tiennent un stand aussi grand que leur renommée. Citons entre autres: Mobquet, Ikas Adnos, Ubbrikian, Moteurs Bespin, Incom, Soro Suub, Aratech, pour les speeders et autres barges, La Corporation Technique Corrélienne, Sienar Astronautique (travaillant pour l'Empire), Kuat

Propulsions et Koensayr pour les vaisseaux de tous types. Ce meeting attire bon nombre d'extraterrestres venus de toute la galaxie. Le MJ n'hésitera donc pas à plonger les rebelles dans un capharnaüm indescriptible, où se côtoient Ithoriens, Calamari, Quarrens, Sullustains et autres créatures légendaires. Rajoutez au besoin des débits de boissons servant toutes sortes de breuvages et mets intergalactiques aux aspects et odeurs douteux pour l'humain moyen. De nombreux droïds y sont mêlés, notamment des D2, pour raisons techniques, et des 6PO pour faciliter les

signatures de contrats de ventes entre humains et E.T., bien que le galactique standard soit le langage le plus employé.

Au milieu de ce déballage sans frontières, les joueurs pourront également acheter des pièces de vaisseaux avec des rabais sur les prix usuels, doublés de rabais pour l'achat en quantité. Mais pour tout cela, il faut plus de 5000C. Des rabais sur les prix habituels des vaisseaux et des speeders sont pratiqués par l'ensemble des vendeurs sur les stands, remises allant de 7 à 12%. Facilité de crédit et service après ventes sont également à l'honneur.

COURSE DE SPEEDERS

Lors de ce meeting, une course de speeders aura lieu, ouverte à tous, et dotée de 3 prix: 20000, 10000 et 5000C. De quoi tenter tous les pilotes impétueux. Ce concours est généreusement financé par les plus grandes marques représentées. Si l'un de vos rebelles tente sa chance, et gagne, il se verra après coup accosté par plusieurs firmes cherchant à l'embaucher comme pilote d'essai avec des contrats en or. Un représentant de la

Marine Impériale se manifestera également, pour tenter de l'enrôler.

Pour les détails sur ce concours : les inscriptions ont lieu jusqu'à 15h00 et sont gratuites. Tous les pilotes seront appelés par un haut-parleur à se présenter au stand des inscriptions. On les conduira alors vers un speeder type (tout le monde a le même). Il faut faire 4 tours de piste selon un tracé préétabli et finir premier pour être vainqueur. Pour le spectacle, la piste suit en fait la

périphérie délimitée par l'ensemble de la zone couverte par le meeting.

TOUS LES COUPS SONT PERMIS.

La course est donc assez courte, et 3 ou 4 éliminatoires seront organisés avant la finale qui aura lieu à 17h00, entre seulement les 5 meilleurs et qui durera pendant 10 tours. Le MJ improvisera pour les règles à utiliser pour cette course.

RENCONTRE AVEC BUXTON

Buxton, le contact des rebelles, exerce comme activité légale le noble métier de vendeur de vaisseau, et en possède un pour ses affaires, aussi bien légales qu'illégales, équipé bien entendu de toutes secrètes. Il tient un stand pour Kuat Propulsions, dont il est le revendeur attiré sur Anoath. C'est à bord de son vaisseau que se trouvent les pièces que les rebelles sont venus récupérer. Ce dernier tient donc un stand Kuat Propulsions, perdu au milieu de l'allée 35B. Il n'y est que de 14 à 18h. Le reste du temps, c'est un assistant qui s'occupe du stand. Il faudra donc à vos joueurs attendre la venue de Buxton, ceux-ci débarquant vers 10h du matin. Exceptionnellement, aujourd'hui,

de 15h à 18h, Buxton suivra comme tout le monde la course. Entre 10h et 14h, les rebelles ne le trouveront ni chez lui, ni à son établissement habituel. Il est en fait parti chercher le dernier modèle de propulseur à fusion de chez Kuat pour l'exposer sur son stand. Il sera donc très occupé à organiser l'exposition de son nouveau moteur. Il pourra néanmoins consacrer quelques minutes d'entretien avec les rebelles pour tâter le "terrain".

Si les joueurs s'expliquent convenablement sur la raison de leur venue, il leur donnera rendez-vous le soir même à 21h en leur remettant un holodisque contenant le lieu de ce rendez-vous (MJ : improvisez une

adresse). Il s'agit d'un entrepôt situé légèrement à l'extérieur de la cité, pour des raisons évidentes de discrétion. Il leur demandera bien sûr un acompte de 10000C. Les joueurs auront intérêt à venir avec leur vaisseau, ils auront la place nécessaire pour se poser.

Fulgan sera renseigné sur les allées et venues des joueurs par Buxton. A partir du moment où Fulgan sait que les joueurs doivent récupérer le matériel, il demande à deux de ses vaisseaux qui se trouvent dans le secteur de se positionner dans la haute atmosphère, d'attendre, et d'intervenir dès que les joueurs décolleront. Le type du vaisseau des joueurs sera fourni par l'assistant ou par Buxton dès que possible.

ESPIONNAGE

N'oublions pas que Buxton est suivi par l'Empire. La personne chargée de ce travail est un humain. Celui-ci s'arrangera pour coller discrètement à

l'un des joueurs un traceur permettant l'écoute à distance (2 à 3 km). Une perception 17 sera nécessaire pour repérer sa manœuvre. A moins que le

MJ ne préfère attendre le dernier moment pour que les joueurs s'en rendent compte (c'est à dire dans l'entrepôt).

L'ENTREPÔT

Résumons. Les joueurs sont donc vers 21h à l'entrepôt indiqué par Buxton. Celui-ci s'y trouve déjà lorsque les joueurs arrivent, occupé à vérifier la marchandise. Il leur montrera donc tout ce qu'ils sont en mesure d'acheter avec

leur 10000C d'avance. Si vos joueurs ont pris la liberté de tenter la course de speeder et veulent en faire profiter l'Alliance, d'autres marchandises leur tendent les bras. Il ne leur restera plus qu'à charger le tout. Et bien que les

caissons de transport soient équipés de répulseurs, cela prendra quand même 20mn, temps largement suffisant pour laisser toute latitude aux impériaux d'intervenir.

INTERVENTION IMPERIALE

Le traceur des rebelles ayant fait son oeuvre, c'est lorsque les joueurs sont parvenus à charger la presque totalité de ce qu'ils ont acheté, qu'une unité impériale se manifeste, arrivant transportée par un véhicule de bonne taille. C'est au dernier moment que les joueurs s'en rendent compte. Pour les empêcher de décoller trop vite, 2 intercepteurs attaquent au sol. Arrangez vous pour qu'une partie des joueurs soit bloquée dans l'entrepôt, interdisant ainsi à l'autre de décoller tout de suite. Une autre unité d'impériaux arrivera par le

côté rue de l'entrepôt. Les joueurs se trouvant à l'intérieur du hangar doivent donc de toute urgence regagner le vaisseau, car ils auront tôt fait de succomber sous le nombre. Pour cela, ils ont 40m à faire à découvert.

Les chasseurs s'en prendront directement aux joueurs si ceux-ci tentent une sortie du hangar, sinon, ils essaieront de malmener le vaisseau. Si ils y parviennent, localisez les dégâts de préférence sur l'hyperpropulsion ou, en second lieu sur les propulseurs latéraux. Ceci n'est pas gratuit. Vos joueurs ne

doivent pas être en mesure de passer en hyperspace pour échapper aux mercenaires de Fulgan, et d'autre part, il est bon de restreindre la vitesse de leur appareil pour qu'ils puissent être captés plus facilement par le rayon tracteur de ces mêmes mercenaires. Retirez les mêmes dégâts que ceux infligés à la Coque à la Manoeuvrabilité et à la Vitesse. Donnez leur l'impression que la partie sera chaude, mais n'oubliez pas qu'ils doivent s'en sortir suffisamment bien, car les ennuis ne font que commencer. Amusez-vous bien!

DECOLLAGE IMMEDIAT

Dès que vos joueurs ont tous réintégré le vaisseau, et qu'ils sont parvenus à décoller, engagez derrière eux les intercepteurs restants, s'il y en a. Manifestez par quelques voyants alarmistes certaines mal-fonctions sans préciser que l'hyperpropulsion est défaillante. Lorsque vos joueurs

parviennent enfin en limite de stratosphère, le rayon tracteur des mercenaires les capte sans problèmes. La puissance de celui-ci est suffisante pour immobiliser le vaisseau. La puissance de feu de ses canons est également suffisante pour éliminer les derniers intercepteurs du premier coup.

Précisons qu'il s'agit d'un vaisseau puissamment armé, utilisé par Fulgan pour des opérations de piraterie. Pas d'issue possible, donc vos joueurs sont maintenant téléguidés vers la soute béante du géant où un comité d'accueil les attend.

MIS AU PLACARD

Dès leur parage à l'intérieur de la soute, les rebelles seront sommés de se rendre. S'ils n'obtempèrent pas, la porte de leur vaisseau sera ouverte par la force et plusieurs mercenaires viendront faire une visite.

Si les rebelles ont décidé de se camoufler dans leur soute secrète, arrangez vous pour que les mercenaires vérifient sur leurs fichiers le type du vaisseau, et n'aient pas de mal, par

rapport aux plans d'origine, à localiser cette soute.

Si vos rebelles décident d'engager un dialogue de chantage genre "si vous nous laissez pas partir on blaste votre vaisseau avec nos canons", considérez que la soute des pirates est équipée d'une protection adhoc et de plus, rien n'empêche les pirates de blaster tous les canons des rebelles.

Lorsque les rebelles ont compris qu'il n'y a pas d'alternative, ils sont extirpés de leur vaisseau et conduits vers une charmante cellule où ils feront le reste du voyage sans qu'on leur en demande plus, après qu'on ait pris soin de leur enlever tout ce qu'ils ont sur eux, excepté leur habits.

Le vaisseau rebelle sera ensuite remis à neuf pour être revendu. Il n'y a pas de petits profits.

2ème PARTIE

TION, TOUT LE MONDE DESCEND

Les vaisseaux se rendent sur Tion, leur travail accompli. Pas de problèmes puisque les seuls pirates présents sur la route, ce sont eux. Ils se posent en dehors de toute cité, dans un site spécialement aménagé et faisant partie des propriétés de Fulgan. Ce site comprend un petit astroport, une petite

installation énergétique autonome et un lac, au milieu duquel est construit la résidence de Fulgan, le tout entouré d'une barrière énergétique. Le vaisseau restera en position stationnaire au dessus de l'astroport, le temps de décharger le vaisseau rebelle à l'aide de son rayon tracteur, puis se posera. Les

rebelles sont conduits manu militari vers une barge Bantha II, spécialement modifiée pour un fonctionnement aquatique, qui les amène vers la résidence, sous bonne garde. Ils pourront également constater que leur propre matériel est amené vers la résidence.

LA RESIDENCE

Il s'agit d'un grand bâtiment en forme de dôme, duquel dépasse par endroit des balcons largement agrémentés de plantes locales. Un embarcadère gardé permet le stationnement de la barge Bantha. Les joueurs sont conduit vers une salle obscure sous le niveau de l'eau, où un régisseur va s'occuper d'eux.

Chaque joueur se verra remettre un bracelet spécial. Celui-ci, une fois mis autour du poignet, ne peut plus être enlevé par celui qui le porte. Ce bracelet émet un signal permettant de

localiser et de communiquer avec le porteur à tout moment de la journée. De plus, il est équipé d'un petit dard rétractable, qui, s'il pique la veine, endort celui qui le porte pendant quelques heures. Ce dard n'agit que si le porteur dépasse la zone limite du lac, pour une raison ou une autre. Le seul moyen de s'en débarrasser est de trouver l'endroit d'où est émis le signal de contrôle et de détruire le dispositif.

Les rebelles seront maintenant considérés comme des esclaves et se verront affectés à des tâches

subalternes, Fulgan jugeant avant tout que quiconque partage sa demeure doit être rentable. Vous pourrez à votre convenance passer rapidement sur les divers aspects de cette situation ou, si vos joueurs sont imaginatifs, détailler divers événements de votre cru.

Le lendemain, Fulgan convie les rebelles à le rejoindre dans sa barge de tourisme sans donner plus d'informations.

EN ROUTE POUR MOTTAF

Nous voici donc arrivés au moment où les rebelles vont être utilisés pour la cueillette des bulbes de Zench. Fulgan et sa troupe vont se rendre à MOTTAF, une ville établie à la limite de la zone du territoire Derb. Il va bien entendu emmener les PJs avec lui, et leur expliquer pendant le voyage ce qui les attend, en leur faisant bien comprendre que mieux vaut pour eux se conformer à

ses désirs, car s'il leur prenait l'envie de s'éclipser plutôt que de ramener l'épice, il leur faudra franchir le Désert DUMB qui ceinture l'oasis Derb. Et ce désert est particulièrement inhospitalier. Plus que les Derbs eux-mêmes. Le seul endroit où ils pourraient se rendre sans risque en quittant la zone est MOTTAF, et Fulgan les y attendra avec impatience. S'ils ne ramènent rien, ils

sont morts et s'ils ramènent les bulbes, on les conduira vers l'astroport le plus proche.

De plus, vos joueurs continueront à porter le bracelet détecteur de Fulgan, pour le cas où... on sait jamais.

MJ : Faites bien comprendre à vos joueurs qu'ils n'ont aucun choix. Les bulbes contre leurs vies.

MOTTAF

C'est une petite bourgade de quelques hangars et maisons. Le gros de l'animation se situe dans une cantina : "LA TRAQUE DU DERB". C'est un autre repaire des malandrins de la galaxie. L'arrivée de Fulgan est saluée avec enthousiasme, car ici on sait que chaque fois qu'il vient, il va y avoir du spectacle. En effet, un droïd sonde est utilisé pour suivre le cheminement des

malheureux qui partent à la cueillette, depuis la cantina. Cette attraction a toujours du succès et les places se vendent bien. Des paris sont même organisés, basés sur l'aspect des participants. Votre équipe n'a aucune chance pour les connaisseurs locaux. Leur côte sera donc très élevée.

Après une mise en place des rebelles, qui seront convenablement

équipés pour leur "voyage" (macrojumelles, blaster 4D, medpacs, tentes de survie, rations), un petit discours de Fulgan finira de donner une touche d'humour à la chose. Sous bonne escorte, les rebelles seront conduits vers la Passe du H'ars, puis laissés à leur destin.

LA ZONE DERB

Le MJ se référera au plan général pour expliquer aux rebelles ce qu'ils voient en fonction de la direction qu'ils prendront, et aux plans locaux pour tous les événements qui suivent.

Le H'ARS : Le H'ars est un animal reptilien vivant dans la zone derb, et affectionnant principalement de se laisser griller au soleil. Cela dit, lorsqu'une proie comestible passe à proximité, il se jette dessus.

Rencontres avec les Derbs : Puisque nous sommes dans leur territoire, autant que les rebelles en rencontrent quelques uns. Ils déplacent en bande de 6 à 7 individus, armés de piques-laser. Ils sont naturellement très résistants. Leur esprit ancestral de chasseur est toujours en éveil. Dès que vous le jugerez utile, faites les apparaître au loin, bien visibles pour vos rebelles. Et l'instant d'après, faites les disparaître. Que vos joueurs aient l'impression d'avoir affaire à de vrais prédateurs. Faites les approcher de vos rebelles lentement.

Cérémonial : Avant de lancer la chasse, faites assister vos joueurs à un cérémonial du culte Derb. Ceux-ci, avant de partir en chasse, pratiquent une danse dédiée à leur divinité, durant laquelle ils entrent en transe. Leur instinct bestial reprend alors le dessus.

Et lorsque vous estimerez que le moment est venu, lancez la course. Les Derbs ont une compétence spéciale de Course que vous utiliserez pour cela. Vos joueurs se contenteront du classique Vigueur ou Résistance. Les Derbs portent un bouclier anti-laser.

On a trouvé un bulbe : Vous placerez ce module au moment que vous jugerez le plus approprié. C'est au creux d'une faille, plongée dans la pénombre du soir, que vos rebelles trouveront un bulbe bien mature qui, sous la pression des mains, éclatera tout seul, libérant plusieurs centaines de petites boules bleues de Zench. Vos joueurs perdront quelques précieuses minutes à ramasser le tout. Faites surgir à ce moment là quelques Derbs pour mettre la pression.

Village Derb : On s'en doute, ces créatures vivent en communauté au sein d'un village paisible, attendant de se détecter de quelques proies exotiques. Dans ce village se trouve une hutte isolée des autres, haute et étroite. Elle contient une réserve de graines de Zench en quantité suffisante pour faire de vos rebelles (ou de Fulgan plus exactement) des millionnaires à vie.

Grotte à l'horizon : Après avoir fui une attaque Derb, ou lorsque vous les aurez habilement acculés dans une

impasse, vos joueurs chercheront un endroit où récupérer. A cette occasion ils trouveront l'entrée d'un complexe souterrain fait de galeries naturelles. En s'y enfonçant légèrement, ils constateront rapidement que certaines salles ont jadis été occupées par une race humanoïde. Y restent encore de vieux appareils technologiques hors service que les Derbs seraient bien incapables de faire fonctionner. Ceci devrait intriguer au plus haut point vos personnages et inciter le groupe à s'enfoncer d'avantage dans les galeries. Ils pourront constater du reste que l'attitude des Derbs vis à vis de la grotte tient de la méfiance la plus absolue, de sorte qu'ils n'y seront pas suivis.

Le réseau de galeries naturelles fera alors subitement place à des couloirs nettement taillés dans le roc, puis enfin à des couloirs aux murs métalliques, légèrement rouillés, signes évidents qu'une race civilisée est jadis venue ici. Un sas empêche d'aller plus avant qui nécessite une Sécurité 16 (avec matériel). Et nous voici dans le complexe clonique.

LE COMPLEXE CLONIQUE

Pour la petite histoire : C'est au plus fort de ce passage trouble de l'histoire de la vieille république, "La Guerre des Clones", que fut érigé ce complexe. Sa mission était de produire secrètement de nouvelles unités pour continuer à se battre, les pertes subies augmentant chaque jour.

A l'aide de techniciens qualifiés, ce complexe fut bâti en un temps record et la production lancée rapidement. Malheureusement, la production de clones n'était pas un facteur suffisant. Encore fallait-il les programmer pour la tâche à accomplir. L'unité de conditionnement prévue pour cela ne put jamais être mise en marche, le vaisseau chargé d'acheminer les cellules énergétiques nécessaires à son fonctionnement fut intercepté avant d'atteindre TION. Et la guerre cessa peu

de temps après, à la suite d'un affrontement ultime contre les Chevaliers Jedis. La décision fut donc prise de mettre en hibernation tous les clones produits en attendant un moment plus adapté à leur réapparition. Ce moment n'arriva jamais et les clones sont toujours là. Si les joueurs les réactivent, ils ne leur seront d'aucune utilité puisqu'ils n'auront reçu aucun conditionnement. Ils ne savent même pas parler.

Visite

Vos rebelles vont donc se promener dans un complexe relativement grand où tout a été prévu pour en faire une future base de commandement. Ils y trouveront une salle de briefing avec un holoprojecteur d'un modèle dépassé, des salles de contrôle contenant des ordinateurs énormes pour la tâche qu'ils

ont à accomplir, et autant de détails qui doivent les inciter à penser que cette construction est très vieille. Leur progression sera gênée par divers sas d'un modèle difficile à ouvrir. Dès que possible, activez les droïds de garde laissés sur place dans une salle spéciale en contenant 20. Ces droïds sont extrêmement lourds et lents, mais leur programmation très simple les rend par ailleurs extrêmement efficaces. Ils tirent et ne posent même pas de question après. Ils ignorent les tirs lasers défensifs et ne sont pas sujets à l'attraction magnétique, leur carapace n'étant pas ferromagnétique.

Trouvaille : C'est donc à peu près à la périphérie du complexe que se trouvent les chambres d'hibernation. Un jet de Technologie difficile sera nécessaire pour en comprendre la

fonctionnement, les systèmes employés n'ayant plus cours depuis longtemps. Quelques Prog./Rép. Ordi. difficiles permettront finalement la réactivation des clones. Dans l'une des salles d'hibernation se trouvent des terminaux contenant encore les informations relatives au projet "Clones du Crépuscule". Le MJ improvisera les détails se trouvant sur les fichiers.

Faites intervenir 3 ou 4 droïds de surveillance au moment que vous jugerez le plus opportun. Ne ménagez pas les tirs et faites en sorte que l'un d'eux endommage les circuits au point de déclencher un début d'incendie. Ceci ne perturbera nullement les droïds. Les joueurs par contre...

Après avoir essayé quelques tirs, les rebelles finiront par trouver dans leur retranchement un sas donnant sur une autre salle de grande taille, il s'agit d'un hangar d'évacuation.

Espoir de fuite : A l'intérieur de ce hangar se trouvent des motojets d'un

vieux modèle mais encore en bon état de marche (à condition de ne pas trop les malmener). Leur autonomie permettra aux rebelles de franchir sans problème le Désert DUMB jusqu'au prochain astroport, à condition qu'ils sachent où se rendre et qu'ils parviennent à se défaire des bracelets. Si la Force est avec eux, ils pourront trouver une carte de la région en fouillant dans les fichiers du complexe (Recherche 14). Un grand ascenseur permet de remonter directement à la surface, l'ouverture donnant sur un cratère de 200m de diamètre. La mise en marche du plateau de l'ascenseur demandera quelques minutes de compréhension (Technologie 13 et Prog Rép. Ordi 15), que le MJ utilisera pour faire arriver les droïds. Le plateau s'élèvera donc sous un déluge de tirs laser.

Course poursuite : Une fois dehors, les rebelles essaieront vraisemblablement de fausser

compagnie à Fulgan, avec peut-être de grandes quantités de bulbes (si vous avez été généreux, ou s'ils ont eu l'audace d'attaquer le village). Mais, n'oublions pas qu'ils ont sur eux un bracelet-traceur et sont constamment épiés par un Sondobot.

Grâce au droïd sonde qui permet à tout le monde de suivre les événements, ils seront rapidement repérés. Dès que Fulgan se rendra compte qu'ils tentent de fuir avec des motojets, il donnera la chasse. 1000C par tête. Le MJ improvisera. Faites des tests de fiabilité (Jet de Coque motojet > 10) pour les motojets des rebelles si les joueurs les poussent trop longtemps à fond (Jet de Vitesse supérieur à 25 pendant plus de deux tours).

Si les rebelles sont plus malins, et cherchent une solution qui leur permette à la fois de ramener les bulbes et de fuir en motojets sans être vus, tant mieux pour eux. Le MJ avisera en fonction des multiples cas de figure possibles.

RETOUR A MOTTAF

Si vos joueurs reviennent normalement à MOTTAF, ils seront accueillis chaudement et félicités de leur succès éventuel. Fulgan libérera les bracelets et leur donnera de quoi

rejoindre le plus proche astroport sans difficulté. En cas d'échec, ils passeront un mauvais quart d'heure.

Si vos joueurs reviennent à MOTTAF autrement que pour s'en

remettre à Fulgan, ils auront toute la cité sur le dos.

Enfin, s'ils décident de récupérer leur vaisseau qui est finalement réparé, improvisez.

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

Le Fluctuat, 1er vaisseau de FULGAN

Classe: Yacht privé trafiqué
Equipage: 3
Passagers: 8
Capacité: 75 tonnes métriques, 30 mètres cubes
Hyperpropulsion: x2
Navordinateur: oui
Hyperpropulseurs de secours: oui
Vitesse Sub: 5D
Maniabilité: 1D
Coque: 2D
Armes: 2 canons lasers indépendants
 Ordinateur de visée: 2D
 Dégâts: 3D
Ecrans: 1D
Rayon tracteur : 6D

Le NecMergitur, 2ème vaisseau de FULGAN

Classe: Yacht privé trafiqué
Equipage: 3
Passagers: 10
Capacité: 100 tonnes métriques, 40 mètres cubes
Hyperpropulsion: x2
Navordinateur: oui
Hyperpropulseurs de secours: oui
Vitesse Sub: 4D
Maniabilité: 1D
Coque: 2D+2
Armes: 2 canons lasers indépendants
 Ordinateur de visée: 2D
 Dégâts: 4D
Ecrans: 1D
Rayon tracteur : 6D

Véhicule impérial (Guide Empire p 51).

Longueur: 120m

Classe: vaisseau de guerre

Equipage: 12

Troupes embarquées: 10

Hyperpropulsion: x1

Navordinateur: oui

Hyperpropulseurs de secours: oui

Vitesse Sub: 3D+2

Maniabilité: 2D+1

Coque: 3D+1

Armes: 4 canons lasers indépendants

Ordinateur de visée: 2D

Dégâts: 4D

Ecrans: 3D

Fonceur de course Nébulo Q.

Equipage: 1

Vitesse: 5D

Maniabilité: 4D

Coque: 1D

Alrtitude Max : 350 km

Vieux speeder

Equipage: 1

Vitesse : 2D

Maniabilité: 1D

Coque: 1D

TROUPE D'ASSAUT DE L'ENTREPÔT (Guide Empire p.46)

MATÉRIEL A RECUPERER

Le SONDBOT de MOTTAF

Théoriquement, les rebelles ne peuvent pas le détecter, ni l'atteindre, celui-ci étant relativement haut. Si vos joueurs cherchent vraiment à savoir si on les suit, tout ce qu'ils pourront voir est un reflet brillant dans le ciel.

pour 10000 C

pour 50000 C

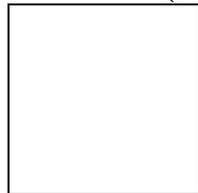
Le MJ improvisera la liste du matériel

BUXTON (Contrebandier)

DEX 3D+1 **PER 3D**
Blaster 5D+1 Marchandage 5D+2
Esquive 4D
SAV 2D+1 **VIG 3D**
Illégalité 5D+2
MEC 3D+2 **TEC 2D+2**
Equipement: 300 C
Citation: "Ces pièces sont uniques, vous le savez. Et ce qui est unique est cher, vous le savez aussi... Très cher.."

ASSISTANT DE BUXTON

DEX 3D **PER 3D+2**
SAV 2D+2 **VIG 2D+1**
MEC 3D+2 **TEC 2D+2**
Equipement:
Citation: "Buxton n'est pas là mais je peut certainement vous renseigner..."
MERCENAIRE DE FULGAN

DERB TYPE (Indigène coriace)

DEX 3D+2 **PER 3D+2**
Arme blanche 4D Dissimulation 4D+1
Lance-laser 4D+2 Recherche 5D
Esquive 4D+1
Parade Armes blanches 4D+1
Parade Mains nues 4D
SAV 2D **VIG 4D**
Escalade-Saut 4D+1
Survie 4D Résistance 5D+2
Course 4D+2
MEC 2D+1 **TEC 2D+1**

Equipement: 1D6 doses de breuvage de chasse, 1 lance-laser (VIG+1D), 1 bouclier anti-laser (+2 en VIG, -2 en DEX)
Citation: "Z'hassa Jiilppm H'rassa".

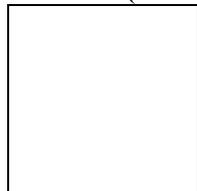
DEX 3D+2 **PER 2D+1**
Blaster 4D+1
Esquive 4D+2
Parade Mains nues 4D
SAV 2D+2 **VIG 3D+2**
Combat à
mains nues 4D+2
MEC 2D+2 **TEC 3D**
Equipement: Blaster (4D ou 5D),
couteau (VIG+1D).
Citation: "Avance, minable..."

H'ARS

DEX 1D **PER 5D**
SAV 0D **VIG 5D**
MEC 0D **TEC 1D**
Le H'ars est un animal très lent. Mais lorsqu'il attaque avec succès, la proie n'a aucune chance. Sa peau vaut 500C

Quelques mots sur les Derbs

Les Derbs sont le peuple le plus évolué originaire de TION. Redoutables chasseurs, leur territoire n'est jamais pénétré sans leur accord, qui est rarement donné. Avant de se mettre en chasse, ils pratiquent un rite leur permettant d'accéder à "l'Esprit Ancestral", retrouvant ainsi les vertus de leur race à l'époque où ils n'étaient que des bêtes sauvages. C'est ce rituel qui fait d'eux des chasseurs dangereux. Les bulbes ont pour eux une valeur sacrée puisqu'ils l'utilisent pour préparer un breuvage qu'ils boivent pendant leur rituel. On conçoit donc aisément qu'ils n'aient pas l'intention de se les laisser dérober par des étrangers. Ainsi, ils patrouillent régulièrement les vastes étendues de leur territoire à la recherche d'éventuels voleurs, qui une fois aperçus ont intérêt à décamper sur le champ. Un petit détail : les Derbs mangent le gibier qu'ils ont attrapé.

FULGAN (Pirate)

DEX 3D **PER 3D**
Blaster 5D+2 Marchandage 5D+2
Esquive 5D Escroquerie 4D+1
Parade Mains nues 5D+2
SAV 2D+1 **VIG 4D+1**
Illégalité 4D+2 Combat mains nues
6D
MEC 2D+2 **TEC 2D+2**
Pilotage 4D
Equipement: vêtements voyants,
breloques, sabre type katana (VIG+2D).
Citation: "Il a raison... Arraisonnons!"

ESPION

DEX 2D+2 **PER 4D**
Blaster 3D+2 Dissimulation 7D
Esquive 4D+2 Recherche 5D
SAV 3D **VIG 2D+2**
Races E.T. 4D
Langages 4D
Illégalité 4D+2
MEC 2D+2 **TEC 3D**
Equipement: Communicateur, Blaster
(4D).
Citation: "La discrétion... Cela n'a pas de prix"

UN CLONE REACTIVE

DEX 2D **PER 2D**
SAV 2D **VIG 2D**
MEC 2D **TEC 2D**
Equipement: aucun.
Citation: "...".
Si les joueurs activent les clones, ceux-ci ne sauront rien faire. Considérez les comme des humains standards. Ils seront un boulet pour les joueurs plus qu'autre chose.

L'ENTREPOT

MOTTAF

PROPRIETE DE FULGAN

LE COMPLEXE CLONIQUE

Pour plus de précisions sur les déplacements des joueurs, le MJ se référera au plan suivant. Ce complexe est en fonctionnement totalement automatique. Il est équipé de systèmes de protection fonctionnant sur le principe de détection calorifique (chaleur émise par les rebelles).

Les couloirs sont équipés de rayons lasers, de zones magnétiques, et autres gadgets défensifs. Des droïds d'un modèle dépassé constituent l'unique obstacle avant les chambres hibernation où sont stockés les clones.

Rayons lasers:

Visée 5D à opposer à l'Esquive du joueurs.

Dégâts 4D

Zone Magnétique:

Attirent contre les murs tout ce qui est métallique. Jet de VIG à 16 pour s'en dépêtrer, à moins de jeter tout ce qui est métallique sur soi.

Droïds:

Blaster : 5D (Dégâts : 5D)

Esquive : aucune

Vigueur : 5D

Type : MUSICIEN
Nom : HIJKRIN
Race : Bith
Taille : 1,81 m Poids: 79 kg Age: 24 ans
Sexe : Masculin
Signes particuliers:
Dispose de compétence pour jouer et réparer des instruments (dépendant de MEC et TEC)

Points de FORCE : 1
Points du
COTE OBSCUR : ___
CONTROLE : ___
SENS : ___
ALTERATION : ___

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mortellement blessé
Mort
Pts de COMPETENCE: ___

--

DEXTERITE 3D	PERCEPTION 3D+2
Armes Blanches ___	Commandement ___
Armes Lourdes ___	Dissimulation 4D
Blaster 4D	Discretion ___
Esquive 3D+2	Escroquerie 4D+1
Grenade ___	Jeu 5D
Parade Arme Blanche ___	Marchandage 4D+1
Parade Mains nues ___	Recherche ___
SAVOIR 2D+2	VIGUEUR 2D+1
Bureaucratie ___	Combat mains nues 3D
Cultures ___	Escalade-Saut ___
Illégalité 4D	Levage ___
Langages ___	Natation ___
Races Extra terrestres ___	Résistance ___
Survie ___	_____ ___
Systèmes planétaires ___	_____ ___
Technologie ___	_____ ___
MECANIQUE 3D+2	TECHNIQUE 2D+2
Jouer d'un instrument 4D+2	Réparer un instrument 3D+2
Astrogation ___	Démolition ___
Canons de vaisseau 4D	Médecine ___
Ecrans de vaisseau ___	Prog-Rép. Droïd ___
Equitation ___	Prog-Rép. Ordinateur ___
Pilotage de Vaisseau ___	Rép. Répulseurs ___
Répulseurs 4D	Rép. Vaisseau ___
_____ ___	Sécurité ___
EQUIPEMENT: Mini blaster, 1 medpac, 1 communicateur, Guitare Kejnav, 1 sachet d'épice corellienne, _____	
CREDITS : 1500	

PRESENTATION:

Il est loin le temps heureux où être musicien voulait dire liberté. Liberté de penser, d'écrire, de composer. Et l'Empire est passé par là. Vous avez eu le choix : écrire dans la ligne de pensée de l'Ordre Nouveau ou mourir de faim sans aucun contrat d'engagement. Vous avez choisi mais vous avez du fuir. Vos partitions ont été brûlées, vos pamphlets sont déclarés hors-la-loi. Finalement, les sarcasmes de vos tirades n'ont trouvé d'échos que dans l'Alliance.

PERSONNALITE:

Comme tous ceux de sa profession, HIJKRIN aime les bonnes choses et cherche parfois l'inspiration dans des rêves prémédités à base d'épices. Son élan artistique a connu quelques soubresauts, mais au sein de l'Alliance il a compris que là seulement il pouvait écrire ce qui lui convenait. En attendant le jour où une nouvelle république libérale acceptera avec bienveillance ses écrits.

RELATION:

Peut s'être exhibé à une soirée sénatoriale, ou connaître quelques malfrats de l'époque où il jouait dans les cantinas.

CITATION:

"One.. Two... Le tempo mec, hyper important le tempo..."

Type : ECLAIREUR LACONIQUE
Nom : JAN-PEDRO
 Race : Mon Calamari
 Taille : 1,70 m Poids: 68 kg Age: 23 ans
 Sexe : Masculin
Signes particuliers:

Points de FORCE : 1

Points du
COTE OBSCUR : ___

CONTROLE : ___

SENS : ___

ALTERATION : ___

Sonné
 Blessé
 Neutralisé
 Mortellement blessé
 Mort

Pts de **COMPETENCE:**
 1

DEXTERITE	2D+2	PERCEPTION	2D
Armes Blanches	___	Commandement	___
Armes Lourdes	___	Dissimulation	3D+1
Blaster	4D+2	Discretion	3D+2
Esquive	3D+2	Escroquerie	___
Grenade	___	Jeu	___
Parade Arme Blanche	___	Marchandage	___
Parade Mains nues	___	Recherche	___

SAVOIR	4D	VIGUEUR	3D
Bureaucratie	___	Combat mains nues	3D+1
Cultures	___	Escalade-Saut	___
Illégalité	___	Levage	___
Langages	___	Natation	___
Races Extra terrestres	___	Résistance	___
Survie	5D	_____	___
Systèmes planétaires	___	_____	___
Technologie	___	_____	___

MECANIQUE	3D	TECHNIQUE	3D+1
Astrogation	___	Démolition	___
Canons de vaisseau	___	Médecine	4D
Ecrans de vaisseau	___	Prog-Rép. Droïd	___
Equitation	___	Prog-Rép. Ordinateur	___
Pilotage de Vaisseau	___	Rép. Répulseurs	___
Répulseurs	4D	Rép. Vaisseau	___
_____	___	Sécurité	___

EQUIPEMENT: Blaster lourd, Macrojumelle, synthécorde 100m, 1 grenade offensive, 1 grenade soporifique, 1 medpac, 1 communicateur _____

CREDITS : 1500

PRESENTATION:

Que de mondes à découvrir. L'univers si vaste vous tendait les bras. Votre rêve de toujours enfin réalité. C'est votre enthousiasme qui vous à aveuglé au début, lorsque vous avez décidé d'explorer de nouveau monde pour l'Empire. Mais vous avez vite compris. Ce n'était pas pour développer ces mondes que l'Empire les voulait. Non. Mais pour le contrôler, les déposséder, en faire de vaste complexes de production, au détriment de toute cette connaissance, mourant sous des tonnes de déchets. C'en était trop. La rébellion vous a tendu les bras et vous n'avez pas hésité.

PERSONNALITE:

Votre enthousiasme est sans limite lorsqu'il s'agit d'explorer un monde. Rien ne saurait vous arrêter et vous êtes souvent à la limite du déraisonnable. Mais c'est cette soif de découverte qui fait votre force. Vous en savez plus que quiconque sur un nombre impressionnant de chose, ce qui vous permet de toujours vous en tirer.

RELATION:

Vos fréquentes allées et venues à travers la galaxie vous ont permis de connaître tous personnages ayant eux-mêmes à se déplacer souvent.

CITATION:

"Le vent est fort ici. C'est pire qu'une tempête sur Ryloth."

Type : PIRATE
Nom : WOLFGANG
 Race : Humain
 Taille : 1,79 m Poids: 83 kg Age: 37 ans
 Sexe : Masculin
Signes particuliers:

Points de FORCE : 1

Points du
COTE OBSCUR : ___

CONTROLE : ___

SENS : ___

ALTERATION : ___

Sonné
 Blessé
 Neutralisé
 Mortellement blessé
 Mort

Pts de **COMPETENCE:** ___

DEXTERITE	3D+2	PERCEPTION	3D
Armes Blanches	4D+2	Commandement	___
Armes Lourdes	___	Dissimulation	___
Blaster	5D+1	Discrétion	4D
Esquive	5D	Escroquerie	___
Grenade	___	Jeu	___
Parade Arme Blanche	___	Marchandage	___
Parade Mains nues	___	Recherche	___
SAVOIR	2D	VIGUEUR	2D+2
Bureaucratie	___	Combat mains nues	3D+2
Cultures	___	Escalade-Saut	___
Illégalité	3D	Levage	___
Langages	___	Natation	___
Races Extra terrestres	___	Résistance	___
Survie	___	_____	___
Systèmes planétaires	___	_____	___
Technologie	___	_____	___
MECANIQUE	3D+2	TECHNIQUE	3D
Astrogation	___	Démolition	___
Canons de vaisseau	___	Médecine	___
Ecrans de vaisseau	___	Prog-Rép. Droïd	___
Equitation	___	Prog-Rép. Ordinateur	___
Pilotage de Vaisseau	___	Rép. Répulseurs	___
Répulseurs	4D	Rép. Vaisseau	___
_____	___	Sécurité	4D+1

EQUIPEMENT: Vêtements voyants, toutes sortes de badges et de breloques, Blaster (4D), sabre (pour la frime dégât:VIG+1D+1), Communicateur, _____

CREDITS : 2000

PRESENTATION:

Votre jeunesse tumultueuse vous a fait atterrir dans d'inconfortable geôle. C'est lors d'un transfert que votre vaisseau fût attaqué par vos semblables. Libéré par eux, vous avez aussitôt saisi l'occasion de rejoindre leur bord. La richesse facile, à cet âge, à de quoi faire rêver. Mais vous avez vieilli. Vous sentiez votre ardeur s'émousser (...) C'est l'Empire qui a mis du sang neuf sur votre route (Arf Arf ...). On ne vous a pas accueilli à bras ouvert lorsque vous avez rejoint la rébellion. Mais une chose est sûre: on ne vous l'a jamais dit.

PERSONNALITE:

C'est certainement pas la morale qui vous étouffe, et surtout pas celle des autres. Votre ligne de conduite est rigide, mais comporte certes quelques déviations. Après tout, qui cela peut-il gêner si un impérial de plus ou de moins a eu tort d'empiéter sur votre espace vital.

RELATION:

Vous avez pu rencontrer lors d'une attaque un pilote, un sénateur, etc.

CITATION:

"Tout le monde au canon. Attrapez moi ce fils de ..."

Type : HISTORIEN PANTOUFLARD
Nom : ARISTIDE URMINVILLE
 Race : Humain
 Taille : 1,70 m Poids: 75 kg Age: 39 ans
 Sexe : Masculin
Signes particuliers:

Points de FORCE : 1

Points du
COTE OBSCUR : ___

CONTROLE : ___

SENS : ___

ALTERATION : ___

Sonné
 Blessé
 Neutralisé
 Mortellement blessé
 Mort

Pts de **COMPETENCE:** ___

DEXTERITE	3D	PERCEPTION	3D+2
Armes Blanches	3D+1	Commandement	4D+2
Armes Lourdes	___	Dissimulation	___
Blaster	4D	Discrétion	4D+2
Esquive	___	Escroquerie	___
Grenade	___	Jeu	___
Parade Arme Blanche	3D+2	Marchandage	___
Parade Mains nues	4D	Recherche	___

SAVOIR	4D	VIGUEUR	2D+2
Bureaucratie	4D+1	Combat mains nues	___
Cultures	5D	Escalade-Saut	___
Illégalité	___	Levage	___
Langages	4D+1	Natation	___
Races Extra terrestres	4D+1	Résistance	___
Survie	___	___	___
Systèmes planétaires	5D	___	___
Technologie	___	___	___

MECANIQUE	2D+2	TECHNIQUE	2D
Astrogation	___	Démolition	___
Canons de vaisseau	___	Médecine	___
Ecrans de vaisseau	___	Prog-Rép. Droïd	___
Equitation	___	Prog-Rép. Ordinateur	___
Pilotage de Vaisseau	___	Rép. Répulseurs	___
Répulseurs	3D+2	Rép. Vaisseau	___
___	___	Sécurité	___

EQUIPEMENT: Blaster (4D), 1 medpac, 1 communicateur

CREDITS : 1000

PRESENTATION:

On peut pas dire que ce soit vos aptitudes militaires qui vous ont beaucoup servi dans votre vie. Pas très intéressant la gestion de la grande bibliothèque d'histoire de SOL. Toutes ces images, ces faits héroïques, ce n'était pas pour vous. Et l'Ordre Nouveau est arrivé. Vous avez fait valoir vos ambitions: partir de SOL et vivre l'histoire en direct, comme conseiller socio-historique de quelque Moff. On ne peut pas dire que cela ai beaucoup plu. Vous avez du vous éclipser discrètement. Et aujourd'hui vous vivez l'histoire en direct. Un peu trop même parfois...

PERSONNALITE:

Vous osciller entre votre passion pour l'événement réel qui constituera l'histoire de demain et un trac terrible de vous trouver sur le terrain de l'action, au risque de votre vie. Mais quelle vie que la votre.

RELATION:

Evolue dans l'entourage de sénateurs, capitaine à la retraite.

CITATION:

"Que d'émotion... J'ai cru une fois de plus ne jamais pouvoir raconter ça!"

Type : JEUNE SENATEUR
Nom : ANNA
Race : Humaine
Taille : 1,67 m Poids: 65 kg Age: 25 ans
Sexe : Féminin
Signes particuliers:
Très attirante

Points de FORCE : 1

Points du
COTE OBSCUR : ___

CONTROLE : ___

SENS : ___

ALTERATION : ___

Sonné
Blessé
Neutralisé
Mortellement blessé
Mort

Pts de COMPETENCE: ___

DEXTERITE	3D	PERCEPTION	3D+1
Armes Blanches	3D+1	Commandement	4D
Armes Lourdes	___	Dissimulation	3D+2
Blaster	4D	Discrétion	___
Esquive	3D+2	Escroquerie	4D
Grenade	___	Jeu	___
Parade Arme Blanche	___	Marchandage	4D+1
Parade Mains nues	___	Recherche	___

SAVOIR	4D	VIGUEUR	3D
Bureaucratie	___	Combat mains nues	4D
Cultures	___	Escalade-Saut	___
Illégalité	5D	Levage	___
Langages	___	Natation	___
Races Extra terrestres	___	Résistance	___
Survie	___	_____	___
Systèmes planétaires	___	_____	___
Technologie	___	_____	___

MECANIQUE	2D+2	TECHNIQUE	2D
Astrogation	3D+2	Démolition	___
Canons de vaisseau	___	Médecine	2D+2
Ecrans de vaisseau	___	Prog-Rép. Droïd	___
Equitation	3D	Prog-Rép. Ordinateur	___
Pilotage de Vaisseau	___	Rép. Répulseurs	___
Répulseurs	3D+2	Rép. Vaisseau	___
_____	___	Sécurité	___

EQUIPEMENT: Vêtements stylés, Mini blaster (3D+1), 1 medpac, 1 communicateur _____

CREDITS : 1000

PRESENTATION:

République... Quelle idée merveilleuse. Quelle pitié que d'être trop libre conduite à tant de déception. Vous l'avez toujours dit, une démocratie ne vit que si elle est forte. Et la mollesse du sénat fût sa perte. Avec des hommes comme Palpatine, il faut s'attendre à tout. Et vous n'avez pas attendu pour comprendre que vous n'étiez plus qu'une poignée à lutter. Comme les autres vous avez rejoint la clandestinité.

PERSONNALITE:

Le doute vous tient rarement. Des projets que l'on vous soumet, vous ne voyez que le côté négatif des choses. On vous l'a souvent reproché. Mais ces critiques soulèvent parfois un problème auquel l'état major n'avait pas pensé. Avec toutes leurs théories, ces militaires vous font parfois sourire. Et lorsque le moment vient de passer à l'offensive, vous aimez être sûre que rien n'a été négligé.

RELATION:

Vous connaissez peut-être un historien, un calamari. Votre réputation peut vous avoir précédé au sein de l'Alliance.

CITATION:

"Je n'en serais pas si sûr si j'étais vous. Ces objectifs sont difficiles à atteindre."

Type : MON CALAMARI
Nom : MOKTOR
 Race : Mon Calamari
 Taille : 1,72 m Poids: 67 kg Age: 25 ans
 Sexe : Masculin
Signes particuliers:

Points de FORCE : 1
 Points du
 COTE OBSCUR : ___
CONTROLE : ___
SENS : ___
ALTERATION : ___

Sonné
 Blessé
 Neutralisé
 Mortellement blessé
 Mort
 Pts de COMPETENCE: ___

DEXTERITE	3D+1	PERCEPTION	2D+1
Armes Blanches	___	Commandement	___
Armes Lourdes	___	Dissimulation	___
Blaster	3D+2	Discrétion	___
Esquive	4D	Escroquerie	___
Grenade	___	Jeu	___
Parade Arme Blanche	___	Marchandage	___
Parade Mains nues	___	Recherche	3D+1
SAVOIR	3D+1	VIGUEUR	3D
Bureaucratie	___	Combat mains nues	___
Cultures	___	Escalade-Saut	___
Illégalité	___	Levage	___
Langages	___	Natation	___
Races Extra terrestres	___	Résistance	___
Survie	___	Danse Twi'Lek	___
Systèmes planétaires	4D	_____	___
Technologie	4D+1	_____	___
MECANIQUE	2D+1	TECHNIQUE	3D+1
Astrogation	4D+2	Démolition	___
Canons de vaisseau	___	Médecine	___
Ecrans de vaisseau	___	Prog-Rép. Droid	4D
Equitation	___	Prog-Rép. Ordinateur	4D+1
Pilotage de Vaisseau	___	Rép. Répulseurs	___
Répulseurs	___	Rép. Vaisseau	4D+1
_____	___	Sécurité	4D

EQUIPEMENT: Blaster lourd, synthécorde 100m, 1 medpac, 1 communicateur

CREDITS : 1500

PRESENTATION:

Vous n'avez jamais accepté la domination impériale de votre pacifique peuple. Vous avez fuit dès les premières heures afin d'oeuvrer du mieux que vous pouvez pour entraver les desseins de l'Empire. Vous avez rapidement compris que le seul endroit où on partage vos opinions est l'alliance rebelle.

PERSONNALITE:

Contrairement à ses congénères, Moktor possède un tempérament agressif pour tout ce qui touche à l'Empire. Ce comportement surprend souvent ceux qui attendent des calamaris un certain flegme. Mais Moktor n'en a cure. Seul compte pour lui que les projets de l'Empire soient contrecarés. Il met toutes ces compétences techniques en oeuvre pour ce seul but.

RELATION:

Peut avoir rencontré un contrebandier, un mécano, ou tout personnage possédant un vaisseau.

CITATION:

"Ne nous affolons pas."