

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : ancien officier impérial Sexe/race : /humain

Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____

Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité 3D	Arme blanche _____	Perception 4D	Commandement _____	Savoir 3D	Bureaucratie _____	○				
	Blaster _____		Investigation _____		Intimidation _____		○			
	Course à pied _____		Persuasion _____		Maintien de l'ordre _____			○		
	Grenade _____		Recherche _____		Systèmes planétaires _____				○	
	Lance-projectiles _____		_____		Tactique _____					○
	Parade mains nues _____		_____		Volonté _____					
_____	_____	_____	○							
_____	_____	_____	○							
Vigueur 2D+1	Combat mains nues _____	Mécanique 3D	Astrogation _____	Technique 2D+2	Prog/Rép. d'ordinateur _____	○				
	Résistance _____		Canons de v. de guerre _____		Sécurité _____		○			
	_____		_____		_____			○		
	_____		Communications _____		_____				○	
	_____		Écrans de vaisseau _____		_____					○
	_____		Écrans de v. de guerre _____		_____					
_____	Pilotage de v. de guerre _____	_____	○							
_____	Senseurs _____	_____	○							
_____	_____	_____	○							
_____	_____	_____	○							

Facteur narratif : *Fausse identité.* Vous pouvez tenter de reprendre votre ancien rôle d'officier et avoir accès à bien des choses de cette manière. Bien sûr, c'est risqué car les codes et les gens ont pu changer depuis votre départ. Mais ce peut être efficace sur les planètes reculées et isolées, ou face à des troupes mal formées.

Équipement : ancien uniforme impérial, tenue de forme approuvée (l'habitude), poncho de combat, casque, communicateur, pistolet blaster (4D), 1 medpac, scaphandre, 1200 crédits.

Présentation : au début, vous croyiez à l'Empereur. Mais vos supérieurs ont été purgés pour laisser place à des lèche-bottes incompetents. Puis votre chef a été exécuté. Son successeur a envoyé vos hommes à la mort sans raison. Enfin, on vous a ordonné de perpétrer des atrocités contre les populations civiles que vous étiez censé protéger.

Vous avez alors disparu et rejoint la Rébellion. Après beaucoup d'interrogatoires et de tests, on vous a autorisé à reprendre du service actif. On vous a rendu méconnaissable, on vous a donné une nouvelle vie. Vous avez demandé à servir sur le terrain plutôt qu'en bureau, car vous pensez de votre devoir de recommencer à zéro pour vous faire reconnaître de vos supérieurs. Vous comptez bien leur en donner pour leur argent.

Personnalité : Vous vous considérez facilement comme le père de vos coéquipiers, même s'ils ne sont pas sous vos ordres. Vous aimez à croire et à dire que vous n'avez jamais peur. Par ailleurs, vous craignez toujours pour les vôtres, qui résident dans les territoires de l'Empire. Il vous faut donc garder votre fausse identité.

Objectifs : retrouver un poste aussi élevé que possible dans les futures forces armées de l'Alliance. Venger l'honneur de vos pairs humiliés par Vader.

Citation : "Consternant ! Rien ici n'est réglementaire."

Relations avec les autres personnages : Quasiment n'importe qui – et surtout les propriétaires de vaisseaux ou artisans de l'illégalité – est susceptible d'avoir été arrêté par vous jadis, à moins qu'il n'ait collaboré de plus ou moins bon gré. Vous et un extraterrestre pouvez vous affronter sur la question raciale dans la future République – égalité absolue ou primauté numérique des Humains ? Les Jedis vous laissent sceptiques, mais vous vous en méfiez depuis que vous avez vu Vader à l'œuvre. Quant aux pilotes et autres personnels combattants de l'Alliance, vous avez pu être leur supérieur du temps qu'ils étaient à l'école de pilotage.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : ancien policier Sexe/race : /

Âge : Taille : Poids : Sensible à la Force : Points de Force :

Points du Côté Obscur :

Points de personnage : ↓

Dextérité	3D	Blaster _____	Perception	Commandement _____	Savoir	Bureaucratie _____	○			
		Course à pied _____		4D		Falsification _____		2D+1	Illégalité _____	○
		Esquive _____				Investigation _____			Intimidation _____	○
		_____				Persuasion _____			Maintien de l'ordre _____	○
		_____				Recherche _____			_____	○
		_____				_____			_____	○
	_____		_____		_____	○				
	_____		_____		_____	○				
Vigueur	3D	Escalade/Saut _____	Mécanique	Équitation _____	Technique	Prog/Rép. d'ordinateur _____	○			
		Natation _____		3D		Pilotage de v. terr. _____		2D+2	Sécurité _____	○
		Résistance _____				Répulseurs _____			Rép. v. à répulseurs _____	○
		_____				_____			Rép. v. terrestre _____	○
		_____				_____			_____	○
		_____				_____			_____	○
	_____		_____		_____	○				
	_____		_____		_____	○				

Équipement : neuro-matraque (VIG +1D, étourdissant), casque avec respirateur, vêtements corrects, uniforme (sous plastique, vous ne le remettrez qu'une fois réhabilité), vieilles nippes, pistolet blaster réglementaire (3D), 500 crédits.

Présentation : Membres des forces de l'ordre d'une planète très autonome, vous et vos collègues ne supportiez pas l'arrogance des Impériaux des Douanes et de la Sécurité. On vous a mis au placard, surveillés, frustrés des grosses affaires. Vous avez saboté le travail en faisant traîner les dossiers, en regardant ailleurs quand les suspects s'enfuyaient, en dissimulant des informations. Bien entendu, vous avez été repérés ; vous et quelques autres avez pu fuir, mais d'autres ont eu moins de chance. On les a étiquetés "conspirateurs", eux qui avaient dédié leur vie au maintien de l'ordre, et ils ont été sacrifiés sur l'autel des magouilles politiques.

Personnalité : Souvent à cran, vous arrivez à vous contrôler en respectant les règlements... tant que ça vous arrange. Taper ne vous fait pas peur, mais vous redoutez les batailles rangées. Il vaut toujours mieux discuter entre hommes.

Objectifs : revenir sur votre planète pour démolir tous les collabos qui l'ont vendue à l'Empire.

Citation : "Attention, je pourrais bien m'énerver..."

Relations avec les autres personnages : vous pouvez prendre sous votre aile un personnage "inexpérimenté" comme un Gosse, un Jeune Jedi ou un Jeune Sénateur - peut-être parent de l'ancien dirigeant de votre planète, de sorte que par loyauté envers ce dernier, vous vous devez d'être son tuteur. La plupart des autres personnages ont pu avoir des ennuis avec vous à un moment ou à un autre. Curieusement, vous leur faites plus confiance qu'aux gens honnêtes, si leurs intérêts concordent avec les vôtres.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : Nuage gazeux Sexe/race : Ethéride /
 Âge : _____ Taille : m³ Poids : g Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Déplacement : 12/15 Points de personnage : _____ ↴

Dextérité	3D	Esquive _____	3D	Discretion _____	3D	Cultures _____	○ ○ ○ ○ ○ ○
		_____		Dissimulation _____		Langages _____	
		_____		Protéisme _____		Races extraterrestres _____	
		_____		Recherche _____		Systemes planétaires _____	
		_____		_____		_____	
		_____		_____		_____	
Vigueur	3D	Résistance _____	1D	_____	1D	Prog./Rép. d'ordinateur _____	○ ○ ○ ○ ○ ○
		_____		_____		Sécurité _____	
		_____		_____		_____	
		_____		_____		_____	
		_____		_____		_____	
		_____		_____		_____	

Talents spéciaux : *État gazeux.* Votre forme naturelle est un brouillard opaque, très léger et sans consistance, dont vous solidifiez des parties pour manipuler votre environnement.

- ◆ Vous pouvez vous couler n'importe où et n'avez aucun poids.
- ◆ Vous êtes immunisé aux attaques solides. En combat à mains nues, vous pouvez faire suffoquer votre victime (étourdissement). Pour porter des attaques plus dangereuses, vous devez vous solidifier et perdre votre protection.
- ◆ Dès que vous êtes pris dans un vent violent, dans une zone de basses pressions, ou immergé dans un liquide, vous devez réussir un test Difficile de Vigueur à chaque tour ou subir un niveau de dommages.
- ◆ Sous gravité standard, vous pouvez porter (Vigueur) kilogrammes seulement. Si vous êtes blessé, vous ne pouvez plus rien tenir car vous n'êtes plus assez dense. Les medpacs normaux ne servent à rien sur vous.

Télépathie. Sans larynx ni bouche, vous vous exprimez par transmission de pensée. Les personnes sensibles à la Force entendent toujours votre voix, les autres seulement si vous le désirez.

Équipement : Sphère-refuge (équivalent d'un scaphandre spatial, que vous dirigez à l'aide de jets gazeux), nodule magnétique (équivalent à un communicateur), gaz oxydant (au contact, VIG, matières inertes seulement).

Présentation : Votre peuple, les Ethérides, habite la géante gazeuse Toréphila, au cœur d'une nébuleuse reculée. Votre technologie repose entièrement sur les gaz et les liquides, c'est donc davantage une chimie. Vos corps malléables peuvent créer de multiples poches et un petit effort suffit à y retenir des objets solides ; mais vous ignorez ce que ces derniers pouvaient être avant de rencontrer des prospecteurs, qui vous ont révélé l'existence des mondes telluriques et de la civilisation galactique.

Personnalité : La plupart des gens ignorent l'existence de votre race et cela vous arrange. Vous avez découvert le monde solide avec stupeur, et il vous émerveille toujours davantage. C'est comme un rêve, sauf qu'il y a de vraies entités à découvrir et des dangers assez piquants.

Objectifs : Trouver de nouveaux mondes pour votre race. Ce n'est qu'ainsi qu'elle pourra compter dans la galaxie.

Citation : « L'Univers est fait de 98% d'hydrogène. Donc, j'en suis plus proche que vous, maître Jedi. »

Relations avec les autres personnages : vous n'avez aucun lien avec les autres, et aucun a priori.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : Star du show-business Sexe/race : _____

Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____

Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____ Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 1

Dextérité	3D	Pistolet blaster _____	Perception	4D	Discretion _____	Savoir	3D	Affaires _____	<input type="radio"/>
	Esquive _____	Dissimulation _____		Bureaucratie _____	<input type="radio"/>				
	Pickpocket _____	Escroquerie _____		Cultures _____	<input type="radio"/>				
	_____	Investigation _____		Langages _____	<input type="radio"/>				
	_____	Jeu _____		Systèmes planétaires _____	<input type="radio"/>				
	_____	Marchandage _____		_____	<input type="radio"/>				
Vigueur	2D	Natation _____	Mécanique	3D	Communications _____	Technique	3D	Premiers soins _____	<input type="radio"/>
	_____	Équitation _____		Prog. de Droïd _____	<input type="radio"/>				
	_____	Pilotage de fonceur _____		Rép. de Droïd _____	<input type="radio"/>				
	_____	P. de v. à coussin d'air _____		Rép. v. à coussin d'air _____	<input type="radio"/>				
	_____	P. de v. à répulseurs _____		Rép. v. à répulseurs _____	<input type="radio"/>				
	_____	P. de v. terrestre _____		Rép. v. terrestre _____	<input type="radio"/>				
_____	_____	Sécurité _____	<input type="radio"/>						
_____	_____	_____	<input type="radio"/>						
_____	_____	_____	<input type="radio"/>						

Facteur narratif : *Prestige*. Vous avez beaucoup de fans et quelques conquêtes. Sur un monde civilisé, il n'est pas absurde d'imaginer que quelqu'un vous rende service ou vous héberge en échange d'une faveur.

Équipement : tenue simple mais de bon goût, vêtements éblouissants, bijoux de prix, maquillage, hologrammes, carnet d'adresses, blaster de sport (3D), 5.000 crédits. Droïd technicien HoloMaster de Parell Spectacles (comme le 6PO, les compétences sont réduites de 4D et la Perception monte à 3D), deux caméras antigrav multispectre (Recherche 6D).

Présentation : Vous présenter ? Ah non, c'est vous qui présentez, et bien en plus ! Vous êtes l'idole de planètes entières, vous avez triomphé à Coruscant, on s'arrachait votre participation à toutes les grandes réceptions et dans les meilleures émissions de l'Holoréseau.

C'était le bon temps... Un mot de trop, et ç'a été la liste noire. Rien d'officiel ; simplement, nul ne voulait plus travailler avec vous. Vous avez dû partir pour des régions moins prestigieuses, loin du Noyau Galactique.

Et là, vous avez vu... Les exactions, les réquisitions, les jugements sommaires. Tout ce qu'on vous cachait jadis.

Il fallait révéler tout cela ! Votre dernière production fut une dénonciation vibrante du despotisme de Palpatine. Mais bien sûr, cela a déplu et vous avez disparu en hâte. Les aventures que vous avez vécues avant d'arriver à contacter la Rébellion seraient dignes d'une holoproduction (vous les enjolivez à chaque fois que vous les racontez).

Vous n'êtes certes pas le plus grand soldat de l'Alliance, mais vos talents contrecarrent utilement la propagande impériale. On vous emploie partout où il faut charmer les gens, et vous ennuyez régulièrement les responsables pour qu'ils vous laissent accompagner les héros au front. Ça fait du si bon matériel !

Personnalité : Vous faire remarquer, donner votre avis sur tout, surtout ce que vous ne connaissez pas, voilà votre but dans la vie. Vous ne reconnaissez pas facilement vos erreurs, mais vous vous enthousiasmez sincèrement pour les exploits des autres. Quand l'Alliance aura gagné, tout le monde sera vert en vous voyant revenir à Coruscant !

Objectifs : rendre à la galaxie sa liberté d'expression, faire du matériel pour votre métier plus tard.

Citation : "Vous vous êtes évadé de Matmoss VI ? C'est fascinant ! Ça ne vous ennue pas que j'enregistre ?"

Relations avec les autres personnages : Tout le monde est votre ami, surtout si ça peut faire un bon sujet. Les Nobles et Patriciens ont donc pu vous connaître du temps de votre gloire.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : artiste de scène Sexe/race : /
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	D	Acrobatie _____	Perception	D	Chant _____	Savoir	_____	○
	Arme blanche _____	D		Discrétion _____	_____		○	
	Arme de jet _____	D		Dissimulation _____	_____		○	
	Avaler des sabres _____	D		Escroquerie _____	_____		○	
	Contorsions _____	D		Hypnose _____	_____		○	
	Danse _____	D		Jeu _____	_____		○	
	Pickpocket _____	D		Marchandage _____	_____		○	
_____	D	Persuasion _____	_____	○				
_____	D	Recherche _____	_____	○				
_____	D	Voyance _____	_____	○				
Vigueur	D	Cracher du feu _____	Mécanique	D	Trucages _____	Technique	_____	○
	_____	D		Équitation _____	_____		○	
	_____	D		_____	_____		○	
	_____	D		_____	_____		○	
	_____	D		_____	_____		○	
	_____	D		_____	_____		○	
	_____	D		_____	_____		○	

Talents spéciaux : Votre art est considéré comme une compétence fractionnée en spécialités. Vous pouvez choisir une seule de ces paires de spécialités : Acrobatie/Contorsions, Arme blanche/Avaler des sabres, Arme blanche/ Arme de jet, Danse/Chant, Hypnose/Voyance, Pickpocket/Trucages, Cracher du feu. Le feu est bel et bien une arme (VIG+2) mais un double 1 vous ôte deux niveaux de santé sans que vous puissiez cracher. Si vous êtes sensible à la Force, votre don de Voyance peut être réel, mais pas forcément fiable. À vous de décider avec le meneur de jeu.

Équipement : vêtements, tenue de scène, maquillage, matériel de spectacle, medpac, vibro-couteau (VIG +2).

Présentation : Tout petit(e) déjà, vous adoriez les spectacles. Pas l'holovision, les vrais, ceux où vous pouviez toucher les artistes et parler avec eux. On vous a fait disparaître trois fois, vous avez tiré deux cents fois une carte de Sabbac de la main du prestidigitateur, vous avez chevauché un Bantha, et vous avez été fier (fière) comme tout - et très rouge aussi - quand la belle chanteuse Twi'lek vous a caressé les cheveux avec ses tentacules. Et comme la vocation se faisait sentir, vous avez fini par vous lancer, par le bas d'abord, puis de plus en plus hardiment.

Aujourd'hui toutefois, il plane un malaise dans le milieu. Soit on exalte l'Empire et la « culture humaine dominante », soit on est confiné aux tournées pourries. Et ça ne vous plaît pas. Vous voulez votre liberté !

Personnalité : Chez vous, il y a la scène et les coulisses. Sur scène, vous êtes exubérant(e), volontaire, audacieux(se). En coulisse, vous êtes pondéré(e), réaliste voire pessimiste. Digne dans la misère, stoïque face aux pires humiliations, vous savez que rien ne dure et que le plus important, c'est de se garder des amis. Ce contraste vous rend extrêmement agréable : les gens trouvent toujours ce qu'ils cherchent en vous. Vous vous faites des amis avec une constance confondante. Ami(e) de beuverie avec le Chasseur de primes, courtisan(e) envers le Patricien, assistant(e) infatigable pour le Verpine, nounou et camarade pour le Gosse, vous aimez écouter, reconforter, mettre vos talents au service de tous et le mot « fraternité » est sacré pour vous. Vous êtes certainement le ciment du groupe malgré vos caprices occasionnels. Mais attention, vous n'êtes pas naïf(naïve) et votre rancune est implacable.

Objectifs : vivre à la fois des expériences intéressantes et des plaisirs simples. Devenir célèbre serait le pied.

Citation : « Et maintenant, préparez-vous à voir ce que vous n'avez jamais vu ! »

Relations avec les autres personnages : Les astronautes ont pu vous convoyer jadis, à titre onéreux ou gracieux. Peut-être avez-vous fait partie de la suite d'un grand personnage friand de vos talents.

Star Wars

Nom du personnage : _____ **Type :** Droïd sauveteur **Modèle :** Extrême 3001 de Sauvegarde Lindevi
Âge : _____ **Taille :** 1,25m **Poids :** 95 kg **Déplacement :** 8 **Points de personnage :** 7

Dextérité	2D	Esquive _____	Perception	1D	Recherche _____	Savoir	1D	Survie _____	<input type="radio"/>
	Parade à mains nues _____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
Vigueur	3D	Levage _____	Mécanique	1D	Fusées individuelles _____	Technique	1D	Premiers soins _____	<input type="radio"/>
	_____	_____		_____	_____		Rép. transport spatial _____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	
	_____	_____		_____	_____		_____	<input type="radio"/>	

Talents spéciaux : *Quadrumane.* Vos pieds sont conçus de la même façon que vos mains. Cela vous permet une action supplémentaire sans malus, si le MJ vous y autorise, en fonction de votre posture.

Compétences. Vous disposez de 7D de compétences.

Blindage. Votre coque spéciale en nano-alliage vous confère une protection de 2D.

Programmation pacifique. Vous ne pouvez vous servir d'armes que contre d'autres Droïds ou contre des créatures non-intelligentes. En cas de légitime défense, vous devez chercher à immobiliser votre agresseur sans le blesser.

Équipement : *dans les bras :* medpac intégré (utilisable 10 fois avant recharge), injecteurs hypodermiques (paralysant, portée 20cm, 3D), kit de désincarcération (chalumeau, pinces, etc. 3D à l'échelle des speeders). *Dans le torse :* bouclier énergétique (écran de vaisseau, valant aussi contre les projectiles, réglable de +1 à 2D chaque tour ; 1 heure de recharge vous donne 1D, maximum 20D), 3 cocons de survie (sortes de matelas coquilles qui permettent de tenir 24 heures dans le vide), fusées individuelles (20 charges), extincteur. *Dans la tête :* senseurs à courte portée (+1D en Recherche pour les êtres vivants et sources d'énergie), communicateur longue portée, lampe à ions.

Présentation : Vous êtes l'un des Droïds les plus performants de votre génération. Il est vrai que fort peu d'êtres et de machines ont à remplir des tâches aussi dangereuses que la vôtre : sauver des vies dans le vide cosmique. Mais vous avez tout ce qu'il faut pour cela et vous valez vos 257.300 crédits. La guerre civile actuelle vous afflige car on perd beaucoup trop d'hommes alors que vous auriez pu les garder en vie.

Personnalité : Pour vous, la vie devrait se résumer à l'exécution de programmes. Le facteur humain est source de beaucoup d'erreurs néfastes. Pourtant, chaque existence est un trésor.

Objectifs : sauver le maximum de vies.

Citation : « Ne bougez plus, vous êtes tiré d'affaire ! Mais lâchez cette arme, enfin ! »

Relations avec les autres personnages : En tant que Droïd, vous devez appartenir à un autre personnage, plutôt quelqu'un qui possède un vaisseau. Vous pouvez aussi être la propriété de l'Alliance ou d'un autre employeur. Un Sénateur, Patricien ou Noble a pu s'assurer vos services exclusifs après que vous l'ayez sauvé une fois, moyennant un abonnement à votre compagnie.

Star Wars

Nom du personnage :		Type : Protoplasme		Sexe/race : /Protoplasme				
Âge :	Taille :	Poids :	Sensible à la Force :	Points de Force : ____				
Points du Côté Obscur : ____		Déplacement : 11/14		Points de personnage : ↴				
Dextérité	4D+2	Esquive _____	4D	Discrétion _____	2D+1	Cultures _____	○	
		Parade à gel nu _____		Dissimulation _____		Survie _____		○
		Pickpocket _____		Escroquerie _____		_____		○
		_____		_____		_____		○
		_____		_____		_____		○
		_____		_____		_____		○
Vigueur	5D	Combat à gel nu _____	1D	_____	1D	_____	○	
		Escalade _____		_____		_____		○
		Levage _____		_____		_____		○
		Natation _____		_____		_____		○
		Résistance _____		_____		_____		○
		_____		_____		_____		○

Talents spéciaux : *Amorphe*. Votre corps n'a pas de structure définie, ce qui vous donne les capacités suivantes :

- ◆ Vous pouvez vous faufiler n'importe où en réussissant un jet de Dextérité.
- ◆ Vous pouvez vous morceler. Chacun de vos morceaux garde une part de votre Vigueur, selon le barème habituel, avec un minimum de 1D. Sous cette forme, chaque morceau effectue une action par tour sans malus. Il vous faut un tour complet pour vous diviser et vous rassembler, et vous pouvez rester éparpillé autant de minutes qu'un jet de Vigueur.
- ◆ Vous pouvez vous créer jusqu'à 6 bras. C'est le MJ qui décidera de leur effet exact, mais seuls 2 serviront en combat car sinon 1°) vous perdriez trop en Vigueur, et 2°) vous auriez du mal à les coordonner.
- ◆ Vous ne pouvez pas porter de coups, seulement faire des prises.

Polymorphe. Vous pouvez imiter une créature ou objet. Cela requiert un jet de Perception Moyen (un blaster) à Héroïque +10 (Vador). Vous n'acquerez usuellement ni les talents, ni les capacités spéciales du modèle. Attention : si vous êtes Blessé, ou si vous ratez un test d'au moins 10 points, vous reprenez votre forme.

Milieux arides. Une atmosphère sèche vous inflige 1D de dommages le premier jour, 2 le suivant, etc. Une heure dans l'eau efface une journée au sec.

Présentation : sur votre planète, votre race vit fondue dans le Grand Océan. Un jour, un engin bizarre a amerri et vous a pompé avec de l'eau. Vous êtes resté étudier les nouveaux venus, sans savoir qu'ils repartiraient aussi vite. A l'arrivée, les explorateurs de l'Empire se rendirent compte de votre présence et tentèrent de vous détruire. Vous avez alors fui, mais sans le plan de vol du vaisseau, pas moyen de rallier votre planète.

Équipement : néant.

Personnalité : Plutôt discret de nature, vous préférez vous fondre dans le décor. Surtout s'il y a une blague à faire.

Objectifs : rentrer chez vous. Comme l'Empire n'organise pas ce genre de circuits, la Rébellion semble plus utile. Les « stables » vous fascinent et vous cherchez à mieux connaître leurs réactions. L'humour vous paraît le meilleur moyen d'y parvenir ! Ce qui vous rend très sympathique aux yeux du Gosse par exemple...

Citation : « Du calme, du calme, c'est moi ! Ah bon, on n'a plus le droit de se changer en serviette maintenant ? »

Relations avec les autres personnages : rien de spécial. De toute façon vous êtes très liant voire collant.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : marchand rodien Sexe/race : /Rodien
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	3D+2	Arme de jet _____	Perception	4D+	Discretion _____	Savoir	3D	Affaires _____	<input type="radio"/>
	Blaster _____	Dissimulation _____		Bureaucratie _____	<input type="radio"/>				
	Esquive _____	Escroquerie _____		Cultures _____	<input type="radio"/>				
	Pickpocket _____	Falsification _____		Évaluation _____	<input type="radio"/>				
	_____	Marchandage _____		Illégalité _____	<input type="radio"/>				
	_____	Recherche _____		Langages _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		Races extraterrestres _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		Systèmes planétaires _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
Vigueur	2D+2	_____	Mécanique	2D+1	Astrogation _____	Technique	2D	Prog./Rép. de Droid _____	<input type="radio"/>
	_____	Transports spatiaux _____		Prog./Rép. d'ordinateur _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		Rép. de Droid _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		Rép. de transport spatial _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		Sécurité _____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				

Facteur narratif : Réputation. Les Rodiens sont universellement considérés comme des gens peu scrupuleux, quelle que soit leur activité. Dans votre cas, vos associés ont souvent peur que vous n'envoyiez l'un de vos compatriotes les « rectifier ». Mais personne ne vous prendra pour un chasseur de primes, même débutant.

En mission. L'Alliance vous a enjoint de rester tranquille. Cela vous interdit de rien faire de trop illégal.

Équipement : petit cargo qui transporte votre fonds de commerce : 100.000 crédits d'une marchandise rare (au choix : tissu, bijoux, alcool, drogues légales, etc. mais rien d'illégal car vous êtes en mission), 100m³ de compartiments secrets pour vos passagers. 3.000 crédits en liquide. Beaux habits et tenue discrète. Blaster de défense (3D). Licence et sauf-conduits visés par les autorités du Commerce. Bloc de données comptables, juridiques et d'adresses.

Présentation : Non, non, vous n'êtes pas un receleur, ni un escroc ! Enfin si, mais il y a prescription. Ah bon, pas encore ? Soit... La loi étant ce qu'elle est, vous pourriez passer quinze ans à l'ombre si on le savait. Or on l'a su. Vous étiez très soulagé en découvrant que votre « maître chanteur » n'était pas un agent des Douanes, mais un recruteur de l'Alliance. Vous n'êtes plus si sûr de votre veine à présent, forcé que vous êtes de convoyer les agents rebelles et de les laisser utiliser votre arrière-salle. Vous préféreriez ne pas faire de politique. Mais vous êtes piégé, seule la victoire de la Rébellion peut vous valoir l'amnistie.

Personnalité : Vous faites tout pour faire apprécier votre race. Vous êtes raffiné, poli, spirituel, serviable... Tout l'opposé des tueurs qui salissent Rodia partout dans la Galaxie. Mais c'est surtout une façade. La vérité, c'est que vous n'auriez aucun scrupule si votre commerce était menacé. Et, au fait... vous êtes un peu parano.

Objectifs : sauver votre peau et votre fric !

Citation : « Mais monsieur, je ne peux quand même pas jeter tout ça. Oui, je sais que c'est illégal, oui, je sais que vous ne tenez pas à être découvert par les Douanes. Moi non plus, vous savez ? Alors je vous jure que je serai très prudent. Mais enfin ! Vous voulez ma ruine ? Oh, oui, bon, d'accord, je vais m'en débarrasser. Encore une perte sèche, mais j'ai l'habitude maintenant... Aaaah, destin cruel ! »

Relations avec les autres personnages : Les membres de l'Alliance vous seront presque toujours imposés par le commandement. Vous pouvez être issu du même clan qu'un autre Rodien, ou avoir travaillé avec un marchand sullustain. Vous avez peut-être escroqué un autre personnage jadis, et les chasseurs de primes ont pu vous traquer.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : Nomade de l'espace Sexe/race : /
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	3D+1	Arme blanche _____	2D	Discrétion _____	2D	Cultures _____	○
	Arme de jet _____	Dissimulation _____		Évaluation _____		○	
	Blaster _____	Marchandage _____		Intimidation _____		○	
	Esquive _____	Recherche _____		Illégalité _____		○	
	Parade armes blanches _____	_____		Langages _____		○	
_____	_____	Races E.T. _____	○				
_____	_____	Survie _____	○				
_____	_____	Systèmes planétaires _____	○				
_____	_____	Volonté _____	○				
Vigueur	3D	Combat mains nues _____	4D	Astrogation _____	3D+2	Premiers soins _____	○
	Résistance _____	Canons de vaisseau _____		Rép. arme de vaisseau _____		○	
	_____	Écrans de vaisseau _____		Rép. de blaster _____		○	
	_____	Senseurs _____		Rép. de tr. spatial _____		○	
	_____	Transports spatiaux _____		_____		○	
_____	_____	_____	○				
_____	_____	_____	○				
_____	_____	_____	○				
_____	_____	_____	○				

Talents spéciaux : *Empathie spatiale.* Si vous manipulez la Force, vous suivez les modifications de règles ci-dessous :

- ◆ Tout point de Force dépensé dans le vide **triple** votre nombre de dés.
- ◆ Vos pouvoirs Jedi de saut, vol et autres effets de légèreté sont d'un cran moins difficiles.
- ◆ Vous n'avez pas de test à faire pour utiliser le pouvoir d'Astrogation instinctive.
- ◆ Vos tests pour détecter ou influencer la roche, les plantes ou les animaux sont d'un cran plus difficiles.

Équipement : transporteur SuperLum 28 de Timerlitt-V (celui de Fett, avec une grande soute habitable. Reprenez les caractéristiques de l'YT-1300 avec 3D en coque, 2D en écrans, 2D en maniabilité, plus un canon à ions (2D). La soute est remplacée par votre lieu de vie). Scaphandre spatial (autonomie double). Blaster (4D), vibrodague ouvragée (VIG +1D+2). 1.000 crédits.

Présentation : Votre peuple arpente la Route Étoilée depuis avant la naissance de la République. Marchands, pirates, explorateurs, sauveteurs, mercenaires, vous êtes l'huile dans les rouages de la machine galactique et le grain de sable dans ceux des tyrannies. Nul ne vous a jamais barré la route sans le regretter amèrement.

Votre culture est entièrement spatiale. Les nouveau-nés sont tatoués à l'effigie de la plus proche étoile. Les morts sont jetés dans une nova. Une fois tous les dix ans, vous vous retrouvez tous au cœur d'une nébuleuse différente. Lorsqu'un vaisseau repère une limace géante, beaucoup d'autres convergent pour une chasse grandiose et profitable.

Personnalité : Pareil à un Targui des déserts terriens, vous êtes mystérieux et farouche. Ce n'est que dans votre engin que vous vous détendez, mais seuls les plus méritants peuvent y fumer ou boire de la liqueur d'épice sur de somptueux tapis. Un jour, les anciens du Peuple vous offriront un vaisseau plus grand, vous autoriseront à y accueillir une femme, à fonder une nouvelle famille. En attendant, vous devez être brave, loyal, rusé et prudent.

Objectifs : assurer la liberté de votre peuple. Devenir une légende. Former un clan.

Citation : « Par les novas d'Hypérior, marchand ! Tu connais mal le Code du Vide... et tu es bien ingrat ! Si je t'ai sauvé dans l'espace, sur cette planète je peux parfaitement te dépouiller ! »

Relations avec les autres personnages : vous pouvez considérer un Contrebandier ou un Pirate comme un frère d'armes. Vous avez pu croiser n'importe quel personnage un jour, s'il a voyagé dans l'espace.

Star Wars

Nom du personnage :		Type : Anarchiste Wookiee		Sexe/race : /Wookiee			
Âge :	Taille :	Poids :	Sensible à la Force :	Points de Force : ____			
Points du Côté Obscur : ____		Déplacement : 11		Points de personnage : ____ ↓			
Dextérité	2D	Arme blanche _____	2D+1	Discrétion _____	2D	Illégalité _____	<input type="radio"/>
	Artillerie blaster _____	Marchandage _____		Langages _____		<input type="radio"/>	
	Blaster _____	Recherche _____		Systèmes planétaires _____		<input type="radio"/>	
	Blaster de véhicule _____	_____	Tactique _____	<input type="radio"/>			
	Esquive _____	_____	Volonté _____	<input type="radio"/>			
	Grenade _____	_____	_____	<input type="radio"/>			
	Lance-projectiles _____	_____	_____	<input type="radio"/>			
	Parade à mains nues _____	_____	_____	<input type="radio"/>			
	Parade à l'arme blanche _____	_____	_____	<input type="radio"/>			
Vigueur	4D+2	Combat à mains nues _____	3D	Équitation _____	3D	Démolition _____	<input type="radio"/>
	Escalade/saut _____	P. de fonceur _____		Premiers soins _____		<input type="radio"/>	
	_____	P. de v. à répulseurs _____		Rép. de blaster _____		<input type="radio"/>	
	_____	P. de v. terrestre _____		Rép. de v. terrestre _____		<input type="radio"/>	
	_____	_____	Rép. de fonceur _____	<input type="radio"/>			
	_____	_____	Rép. de v. à répulseurs _____	<input type="radio"/>			
_____	_____	_____	<input type="radio"/>				
_____	_____	_____	<input type="radio"/>				

Talents spéciaux & Facteurs narratifs : Reportez-vous à *Star Wars* page 218. Récapitulatif :

- ◆ Vous pouvez entrer en rage combative (+2D aux dommages, -2D aux autres traits ; pour se calmer, faire un jet de Perception sans malus, Difficile s'il reste des ennemis, Facile sinon ; gare au Côté Obscur).
- ◆ Vous possédez des griffes d'escalade (+2D). Vous ne pouvez pas vous en servir en combat.
- ◆ Vous avez à la fois la réputation d'une brute, et celle d'un esclave en fuite.
- ◆ Vous ne parlez pas le Basique, mais vous le comprenez. Les autres doivent faire des tests de Langages.
- ◆ Votre sens de l'honneur exacerbé tempère votre agressivité.

Équipement : blaster-mitrailleur DL-44, 2 grenades, medpac, œuvres complètes du Droïd penseur Bakou-9 (dont le pseudo était « l'Homme d'acier »), 200g de détonite, trophée, bandana noir, 100 crédits.

Présentation : Après vous être évadé d'un camp d'esclavage, vous avez rejoint un groupe aux idées très... radical. Vous êtes désormais un rebelle professionnel, l'un des meilleurs soldats de la Cause.

Selon vous, l'Empire n'est que le vrai visage de l'Ancienne République, régime corrompu et élitiste maintenu par la pesanteur sociale et le Kapital apatride. La saisie de l'Holoréseau est une preuve de la conspiration visant à priver les citoyens galactiques de leur droit à exercer leur sens critique et leur liberté de choix. Les corpos se taillent des empires privés fermés à la libre circulation des personnes et des biens. Le vertigineux essor du crime organisé n'est qu'un feu de paille, un paravent à l'enrichissement éhonté des gouverneurs et des monarques fantoches.

Pour un peu, vous traiteriez les Jedis de « caution morale du fascisme institutionnel » : leurs prétendus exploits ne servaient qu'à maintenir les peuples dans une insouciance morbide. En effet, pourquoi ceux-ci auraient-ils dû réfléchir puisque l'Ordre était là pour les sauver ? Mais quand Palpatine les a doublés, il n'y avait plus personne !

Exercice pratique : maintenant, traduisez tout cela en Wookiee, avec les « k ».

Personnalité : Que dire ? Vous cumulez l'inconscience d'un Humain et les moyens d'un Wookiee. Rien ne peut vous arrêter et cette simple suggestion vous met en fureur. Vous n'acceptez pas aisément les ordres.

Note : si le Wookiee du livre de règles est un Wookiee « des champs », celui-ci est un Wookiee « des villes », qui a moins bourlingué mais plus barouillé. Il est complètement acculturé et son agressivité est plus ciblée.

Objectifs : abattre toute forme de despotisme dans la galaxie, maintenant et à jamais.

Citation : « Wooooorrrgh HUUUUU !!! Aah-nnaaarrrrr Woorsh !!! » (« Mort aux tyrans !!! Anarchie vaincra !!! »)

Relations avec les autres personnages : N'importe qui peut vous avoir rendu service et avoir droit à votre loyauté. Seuls les personnages dotés d'une autorité vous sont antipathiques, vous avez même pu les combattre jadis.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : écumeur en fonceur Sexe/race : /
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	4D	Blaster _____	Perception	2D+	Discrétion _____	Savoir	2D	Illégalité _____	<input type="radio"/>
	Esquive _____	Dissimulation _____		<input type="radio"/>					
	Grenade _____	Jeu _____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
Vigueur	3D	Combat à mains nues _____	Mécanique	4D	P. de fonceur _____	Technique	2D+2	Démolition _____	<input type="radio"/>
	Escalade/Saut _____	Répulseurs _____		<input type="radio"/>					
	Natation _____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
	_____	_____		<input type="radio"/>					
_____	_____	<input type="radio"/>							

Équipement : fonceur modifié FlashBlade-78 de SoroSuub (Maniabilité 4D, Déplacement 200/580 km/h, Carrosserie 1D+2), pistolet blaster (3D+1), combinaison de motard aux couleurs de votre bande (+2 contre les dommages physiques), casque customisé, boîte à outils, quelques doses de stimulants divers, 400 crédits.

Présentation : Comme beaucoup de jeunes sur des milliers de mondes, vous avez commencé par disputer des courses de speeders et de moto-jets avec vos copains. Comme vous étiez un des meilleurs, une bande vous a enrôlé et bientôt vous écumiez votre planète comme des requins ou des aigles. Mais votre chef a déplu à un caïd... et c'est l'Empire qui s'est chargé du sale boulot. L'un a trahi la loi du Milieu en faisant intervenir les flics, l'autre a une dette de sang envers vous. Les deux doivent payer.

Personnalité : Dire que vous êtes indépendant serait vous faire insulte. Vous refusez toute attache, tout sentiment. Vous êtes avant tout un risque-tout, un casse-cou qui défie la mort. Juste après votre goût pour la liberté, on trouve en effet une fierté inébranlable qui vous empêche d'avouer que vous pouvez commettre des erreurs et des négligences. Après tout, vous n'avez pas encore vingt ans. Avec un fonceur entre vos jambes, vous vous sentez de taille à affronter la Galaxie entière.

Objectifs : Séparé de vos camarades dans votre fuite, vous menez désormais une vendetta sans merci face au seigneur du crime en question, à ses collègues et à l'Empire tout entier. Si vous parvenez à mûrir un peu, vous pourrez former un corps franc de fonceurs dans les rangs de l'Alliance... histoire d'humilier encore plus les éclaireurs de l'Empire !

Citation : « Poussez-vous, j'arrive ! » - accompagné d'une dangereuse acrobatie.

Relations avec les autres personnages : Vous avez pu jadis avoir des démêlés avec un ancien Impérial, un Policier ou un Chasseur de primes, fui sur le vaisseau d'un Contrebandier. Un Hors-la-loi ou un Gosse orphelin ont pu le devenir suite à la même opération de « police » qui a balayé votre gang. Ce même Gosse pourrait être votre petit frère ; et un Pirate, un ancien membre de votre groupe qui serait passé à des affaires plus sérieuses. Quant à un Joueur Professionnel, vous l'avez peut-être dérouillé un soir dans une gargote. A ce propos, votre dispute est-elle liquidée ?

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : chasseur de Limaces Sexe/race : /
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	D	Arme blanche _____	D	Marchandage _____	D	Affaires (Limaces) _____	<input type="radio"/>
		Blaster _____		Recherche _____		Bureaucratie _____	<input type="radio"/>
		Esquive _____		_____		Cultures _____	<input type="radio"/>
		Lance-projectiles _____		_____		Évaluation (Limaces) _____	<input type="radio"/>
		_____		_____		Survie _____	<input type="radio"/>
		_____		_____		Systèmes planétaires _____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
Vigueur	D	Escalade/Saut _____	D	Fusées individuelles _____	D	Démolition _____	<input type="radio"/>
		Résistance _____		Senseurs _____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>
		_____		_____		_____	<input type="radio"/>

Facteurs narratifs : *Mal des planètes.* Tant que vous êtes sur un monde à gravité standard ou forte, vous vous sentez mal et vous déprimez. C'est un effet purement psychologique, qui peut éventuellement disparaître à mesure que vous vous réacclimateriez.

Équipement : vibro-lance (VG +1D+2), fusil blaster (5D), lance-harpon explosif (3D, échelle speeder, 2 tours pour recharger, compétence *lance-projectiles*), scaphandre spatial modifié (+1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques énergétiques, -1D à la Dextérité ; doté de fusées individuelles, il comporte de nombreux crampons, utiles pour attacher du matériel et s'agripper à votre proie), senseur portatif (détecte les traces de chaleur), un exemplaire de *Une Limace nommée Grendel* par Rogar Farnoster (le Neville de la galaxie), 500 crédits.

Présentation : Jadis, vous étiez trappeur sur un monde forestier. Le meilleur des trappeurs. Pas un gibier ne vous échappait. Et puis un jour, on vous a dit qu'il y en avait un qui était plus dangereux et qui rapportait davantage que tout autre : la Limace spatiale ! Vous avez cru à une blague, mais des gens dignes de confiance vous l'ont confirmé. Dès lors vous n'avez eu de cesse de traquer la plus grosse des Limaces qui puisse exister !

Personnalité : Rêveur à long terme, pragmatique sur le moment, enthousiaste pour votre passion et prudent pour le reste, celui qui voudrait faire de vous un héros de roman aurait du mal à vous cerner, mais s'il le pouvait, il tiendrait un filon. Disons juste que vous êtes aventureux. Par contre vous n'êtes pas si agressif que cela : pour vous, se battre n'est pas une fin en soi, ce qui compte c'est de survivre. Après si longtemps dans les ceintures d'astéroïdes, vous êtes mal à l'aise sur les planètes, surtout quand elles ne comportent pas de forêts.

Objectifs : devenir riche et célèbre en tuant une Limace grande comme un destroyer stellaire.

Citation : « Et alors, je l'ai VUE ! Elle était LÀ ! Et elle était AUSSI GRANDE QUE VOTRE VAISSEAU ! Et elle a ouvert UNE GUEULE IMMENSE... Rien que d'y repenser ça me donne soif. »

Relations avec les autres personnages : Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous le jugez selon les critères suivants : a) est-il dangereux ? b) peut-il vous aider ? c) va-t-il écouter vos histoires et vous payer un coup ?

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : Jedi Noir amendé Sexe/race : /
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : oui Points de Force : 3 _____
 Points du Côté Obscur : 2 _____ Points de personnage : _____ ↴

Dextérité	Blaster _____	Perception	Commandement _____	Savoir	Langages _____	<input type="radio"/>
	Esquive _____		_____		Survie _____	<input type="radio"/>
	Sabre laser _____		_____		Systèmes planétaires _____	<input type="radio"/>
	_____		_____		Volonté _____	<input type="radio"/>
	_____		_____		_____	<input type="radio"/>
	_____		_____		_____	<input type="radio"/>
Vigueur	Combat mains nues _____	Mécanique	Astrogation _____	Technique	Prog. de Droïd _____	<input type="radio"/>
	Escalade/Saut _____		Canons de vaisseau _____		Prog./Rép. ordinateur _____	<input type="radio"/>
	Résistance _____		Écrans de vaisseau _____		Rép. ch. Stellaire _____	<input type="radio"/>
	_____		Équitation _____		Rép. de Droïd _____	<input type="radio"/>
	_____		P. de chasseur stellaire _____		Sécurité _____	<input type="radio"/>
	_____		P. de fonceur _____		_____	<input type="radio"/>
_____	Répulseurs _____	_____	<input type="radio"/>			
_____	Senseurs _____	_____	<input type="radio"/>			

Talents spéciaux : *Sens 1D, Altération 1D.* Vous pouvez choisir deux pouvoirs de la Force.

Équipement : sabre-laser (5D), tenue sombre, 1.000 crédits.

Présentation : Un jour, vous avez failli. Il n'y a rien à dire de plus. Vous n'acceptez pas de question à ce sujet. Lorsque la nouvelle de la mort de l'Empereur des mains de Dark Vador s'est répandue dans la Galaxie, un très lointain souvenir s'est éveillé en vous. Il vous a longtemps rongé tandis que vous déchaîniez vos instincts pour le noyer. Quand la République a repris la planète où vous vous trouviez, vous avez vu la joie autour de vous, et pris conscience que vous étiez la seule silhouette noire et solitaire parmi cette foule en liesse. Et cette fois-là, vous ne les avez pas méprisés. La vérité était de leur côté. L'Empereur ne vous dominait plus. À présent vous devez les rejoindre. Retrouver la vie telle qu'elle aurait dû être. C'est possible, Vador l'a montré... mais le pourrez-vous ?

Personnalité : C'est triste à dire, mais vous êtes fou. Vous oscillez en permanence au bord de la psychose. Dans vos efforts, il vous arrive souvent de monologuer à mi-voix, voire en hurlant. Cela fait souvent fuir les gens et vous en souffrez beaucoup. Parfois aussi, votre ancienne personnalité resurgit et vous pouvez vous montrer très amical, très compréhensif. Vous n'en ressentez que davantage de douleur lorsque vous brisez le charme.

Objectifs : La rédemption. Même si cela doit vous coûter la vie.

Citation : « Je dois les protéger. Je le dois à mon défunt maître. Ils sont si faibles... Ta gueule, crétin, tu te prends pour un surhomme ? Je dois rester calme. Serein. Même Vador y est arrivé. Je dois... Et merde ! RAAAAHH !!! »

Relations avec les autres personnages : Tout Jedi a pu avoir le même maître que vous, ou en avoir entendu parler par le sien. Vous avez pu collaborer avec un ancien Impérial ou un représentant du milieu criminel.

N.B. Ce personnage est destiné à l'époque de la Nouvelle République. Les autres périodes du jeu sont trop dangereuses pour lui.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : Habitant du Vide Sexe/race : /Silicien
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	1D+2	Arc _____	Perception	2D+2	Discrétion _____	Savoir	2D+2	Intimidation _____	<input type="radio"/>
	Arme blanche _____	Dissimulation _____		Langages _____	<input type="radio"/>				
	Arme de jet _____	Marchandage _____		Races ET _____	<input type="radio"/>				
	Blaster _____	_____		Survie _____	<input type="radio"/>				
	Esquive _____	_____		Syst. planétaires _____	<input type="radio"/>				
	Grenade _____	_____		Volonté _____	<input type="radio"/>				
	Lance-projectiles _____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	Parade arme blanche _____	_____		_____	<input type="radio"/>				
Parade mains nues _____	_____	_____	<input type="radio"/>						
Vigueur	4D	Combat mains nues _____	Mécanique	3D	Astrogation _____	Technique	2D+1	_____	<input type="radio"/>
	Escalade/saut _____	Transports spatiaux _____		_____	<input type="radio"/>				
	Résistance _____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				
	_____	_____		_____	<input type="radio"/>				

Talents spéciaux : Empathie silicique. Vous savez influencer sur l'esprit de toutes les créatures de silicium : Limaces, Mynocks et autres. Pour cela vous opposez votre Perception + Altération ou Volonté à leur Sauvagerie. Le contrôle dure (différence des jets/5) tours.

Armure dermique. Votre épiderme minéral vous protège de toutes les agressions liées au vide (froid, dépression) et vaut pour une armure de +1D contre les attaques physiques et +2 contre les attaques énergétiques.

Anaérobie. Vous êtes insensible à tous les types d'atmosphère.

Régime minéral. Vous mangez du sable !

Équipement : épée de silice hyperdense (VIG +1D), lance-grappin avec 50m de corde, rations de silice pour 15 jours, mortier de cuisine, vêtements amples (style désert), Mynock apprivoisé, 2 medpacs spécifiques à votre race.

Présentation : Si rare qu'elle passe pour une légende, votre race est issue de l'antique planète où naquirent les Limaces et les Mynocks. Après son explosion, vos ancêtres ont recréé son écosystème au creux d'astéroïdes vagabonds. Pour défendre ces asiles, vous vous êtes entraîné jusqu'à devenir l'un des meilleurs guerriers de votre peuple, apte à jouter dans l'espace comme sur les mondes telluriques.

Un jour, l'Empire s'est mis en tête de convertir l'un de vos sanctuaires en une base militaire. Comme les gardiens refusaient, ils furent anéantis et l'écosystème ravagé. Dès lors votre peuple a fait vœu de punir l'Empire.

Personnalité : Vous êtes un guerrier proche des Fremens de *Dune*. Comme eux vous prenez la victoire même si elle doit passer par la ruse et la retraite stratégique - la fuite. Comme eux vous gardez avant tout à l'esprit qu'il faut préserver les moyens de maintenir la vie, même ceux qui ne peuvent servir qu'à vos ennemis ; en effet vous savez aussi que si l'on passait son temps à faire mourir de faim les autres, nul n'aurait plus de raison de respecter vos propres havres, et la Galaxie deviendrait une jungle de mort. Seul l'Empire ne trouve aucune grâce à vos yeux.

Il est assez difficile de savoir quels sentiments vous éprouvez car votre peau de pierre ne laisse passer ni expressions ni odeurs. Vous paraissez donc indifférent à tout, jusqu'au moment où un rire franc et sonore indique qu'en fait vous jouissiez du spectacle en silence.

Objectifs : préserver votre peuple et ses demeures. Vous assurer que jamais une menace trop forte ne pèsera sur eux - Empire, ligue de pirates, corporations. Accumuler les hauts faits et la gloire.

Citation : « Je sais que tu ne manges pas de silice, mais sache que je t'aurais invité de bon cœur autrement. »

Relations avec les autres personnages : Votre peuple commerce et voyage avec tous les habitués de l'espace.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : Prêtre Ithorien Sexe/race : /Ithorien
 Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : oui Points de Force : 2
 Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : 7

Dextérité	3D	Arc _____	Perception	3D	Discrétion _____	Savoir	4D	Erudition _____	<input type="radio"/>
	Arme blanche _____	_____		_____	Survie _____		<input type="radio"/>		
	Esquive _____	_____		_____	Volonté _____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
Vigueur	2D+2	Natation _____	Mécanique	1D	_____	Technique	2D+1	Premiers soins _____	<input type="radio"/>
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		

Talents spéciaux : Agriculture, Écologie. Comme l'Ithorien moyen.
 Contrôle 1D, Sens 1D. Choisissez-vous deux pouvoirs de la Force.

Équipement : robes, cape, bijoux traditionnels (sans valeur autre qu'artistique), bâton de bois (VIG +1D), breuvages hypnotiques ou somnifères (dommages 2D étourdissants), baumes (équivalent à 2 medpacs), communicateur, 100 crédits.

Présentation : En temps normal, personne n'est admis dans les jungles d'Ottega, exception faite de ceux qui sont appelés à servir la Jungle mère ; et de ceux-là, pas un ne revient. Sauf vous.

Votre apprentissage allait se terminer lorsque, par une nuit de méditation, vous avez perçu un terrible cri dans l'espace. Là-bas, une planète mourait, assassinée. D'autres avaient entendu mais ils ne firent que pleurer et prier. Vous, vous ne compreniez pas : comment pouvaient-ils rester à ne rien faire, quand d'autres mondes allaient suivre, peut-être Ottega même ? (*How can we dance while the Earth is turning - how can we sleep while the beds are burning ?*)

Cela prit des jours de palabres et de disputes, mais pour finir, vous avez quitté la jungle la tête haute, avec l'accord tacite de vos aînés. Le premier vaisseau-troupeau rencontré mit un bon moment à admettre les faits : un serviteur de la Jungle Mère demandait à embarquer !

Personnalité : Vous vous efforcez d'être juste, pondéré et rationnel. Mais les destructions que les autres races infligent à leurs biosphères sans même le voir vous mettent hors de vous, et la moindre trace de tension dans l'air vous met profondément mal à l'aise. Conseil : face à des truands, laissez parler les autres.

Objectifs : préserver la nature dans toute la Galaxie.

Citation : « Contemple ton monde, enfant, contemple-le bien car lorsque j'aurai parlé, tu en sauras les racines, et cela change tout... Tu ne le verras plus de la même façon. »

Relations avec les autres personnages : Tous ceux qui vivent près de la nature devraient être vos amis. Par contre, vous n'appréciez pas les technophiles aveugles. La mentalité des Calamari vous plaît beaucoup.

Star Wars

Nom du personnage : _____ Type : _____ Sexe/race : _____ / _____
Âge : _____ Taille : _____ Poids : _____ Sensible à la Force : _____ Points de Force : _____
Points du Côté Obscur : _____ Points de personnage : _____ ↴

Dextérité	D	_____	Perception	D	_____	Savoir	D	_____	<input type="radio"/>
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
Vigueur	D	_____	Mécanique	D	_____	Technique	D	_____	<input type="radio"/>
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		
	_____	_____		_____	_____		<input type="radio"/>		

Talents spéciaux :

Équipement :

Présentation :

Personnalité :

Objectifs :

Citation :

Relations avec les autres personnages :