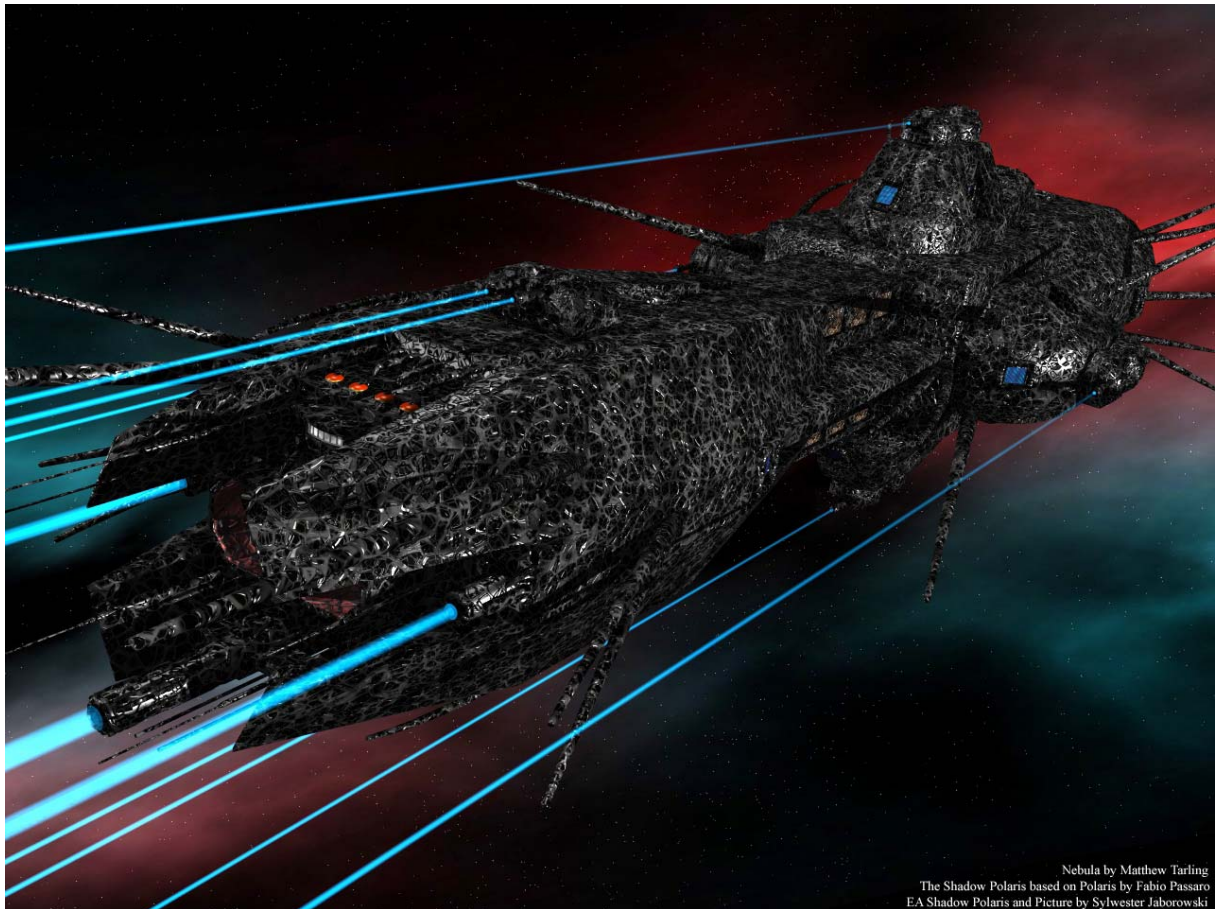


EXCALIBUR

Scénario STAR WARS



par

Fabrice
Adrien

Star Wars – Excalibur

Epoque : Rebellion, deux mois avant la bataille d'Endor.

Episode 1 : Vol d'essai de l'Excalibur

La Rébellion a créé un nouveau vaisseau de combat qui devrait remplacer à terme la vénérable corvette corellienne. On a trié sur le volet son équipage. Ils sont au nombre de 10 (parmi les différentes races de l'alliance rebelle et les différents corps de métier). Ils ont même la chance d'avoir comme pilote quelqu'un de l'escadron rogue et un apprenti Jedi comme conseiller. Le début du voyage se passe sans problème. Puis passage en hyperspace. Survint alors un problème dans les chambres des moteurs. Le vaisseau ressort dans l'espace normal pour voir qu'ils sont bien loin de tout. En vitesse sub-luminique, ils en auront pour plusieurs mois pour revenir en territoire connu. Le pire c'est que le mécano et inventeur du vaisseau découvre que l'origine de la perte des moteurs hyperluminiques est un sabotage et qu'il n'a pu être réalisé qu'après le décollage. Il y a donc un ou plusieurs traîtres parmi l'équipage... La suspicion commence à se répandre à bord. En fait c'est un des droïds du vaisseau qui a été programmé pour réaliser une surchauffe des moteurs d'hyperpropulsion. Mais les systèmes de sécurité nouvellement installés ont empêchés la destruction du navire.

Episode 2 : Enquête et rebondissement

Ils se rendent compte que les moteurs hyperluminiques sont irréparables avec les moyens du bord. La tension doit s'amplifier pendant les heures qui passent. Est-ce que le capitaine arrivera à garder son équipe suffisamment uni pour survivre à ce qui va se passer. Car après une journée de voyage, ils commencent à détecter la présence devant eux d'un vaisseau inconnu aux proportions gigantesques. En plus ils détectent la présence de dispositifs électroniques à l'intérieur et aucune trace de vie. En fait ses habitants ont développés des capacités de camouflage tellement développées qu'ils sont indétectables par les senseurs de l'Excalibur. Ils vont devoir aller fouiller ce vaisseau.

Episode 3 : Recherche et Diplomatie

En fait c'est un vaisseau monde. Il contient les derniers représentants de races maintenant éteintes. Il y a plusieurs millénaires, deux races se sont combattus sur une planète reculé. Le résultat fut la quasi destruction de la planète et de ses habitants. Une des deux factions construisit ce vaisseau pour évacuer l'élite de leur civilisation. Mais juste avant le départ, des commandos ennemis réussirent à pénétrer à l'intérieur. Ils combattirent, réussirent à suffisamment

endommager le vaisseau pour le faire sortir de l'hyperespace. Le problème est que le vaisseau devrait mettre environ 253 ans en vitesse sub-luminique pour atteindre leur nouvelle planète. Ne voyant plus de solutions pour les deux groupes survivants, ils décidèrent de s'endormir chacun de leur côté du navire. Avec un no man's land au milieu. Ils programmèrent l'ordinateur central pour les réveiller lorsqu'ils seront arrivés. Avec l'arrivée des PJs, ils vont commencer à se réveiller. Il faudra donc être convaincant pour éviter que la guerre ne reprenne définitivement entre eux ou que les deux camps les prennent pour des espions.

- **Partie 1** : Arrivée au vaisseau

Ils vont vite découvrir qu'il y a un quai d'accostage. Le premier problème sera de l'ouvrir. S'ils mettent trop de temps, le système de défense extérieure risque de se mettre en action. Cela devrait les motiver un peu plus pour accélérer leurs actions.

- **Partie 2** : Découverte du vaisseau

Maintenant qu'ils sont à l'intérieur, ils vont devoir découvrir la localisation des composants dont ils ont besoin pour réparer les moteurs. D'après leur senseurs, ils se trouveraient à plusieurs kilomètres. D'où l'obligation d'utiliser leur répulseur. Il n'y a que sept places à bord. Et le commandant décide d'envoyer les PJs plus le droid de protocole.

Mais dès leur entrée dans le vaisseau, l'ordinateur central du vaisseau les détecte et commence à réveiller une partie de l'équipage cryogénéisé. Il envoie aussi une partie des robots de protection à leur rencontre. Quelques combats en vue où le blaster mitrailleur lourd du Wooki devrait faire merveille. Après cela, ils vont certainement se demander si le vaisseau est aussi désert qu'il le paraît. Mais deux choses devraient les surprendre, les robots tiraient pour assommer et aussi pour les empêcher d'avancer. Mais pourquoi donc ??

En fait, le commando déclencha avant de s'endormir leur arme la plus puissante. Une entité bio-mécanique qui avait pour mission de détruire toute trace de vie différente de l'ADN de leur race : en somme le clan ennemi et aussi par conséquence malheureusement les PJs.

Mais la situation a évolué depuis ces millénaires où le vaisseau a décollé de leur planète en feu. Durant les derniers siècles, à cause de la « défaillance » de l'ordinateur central, quelques survivants des deux camps se sont réveillés avant la date prévue, celle de leur arrivée sur la planète destinée à être leur nouvelle terre d'accueil. Hostiles tout d'abord, ils devinrent amis puis amants enfin parents. Le plus étonnant dans tout cela est qu'on avait l'impression que l'Ordinateur central choisissait les personnes les plus compatibles génétiquement pour en faire les meilleurs géniteurs. Le problème est que l'entité continuait à rôder et que les enfants puis les enfants de ces enfants avaient un ADN différent...

Il y a donc trois groupes dans ce vaisseau :

- Les Galuns : créateur du vaisseau
- Les Romades : commando
- Les Aluzils (paix dans leur langue) : enfant des deux

Bien entendu, la mentalité du troisième groupe est plus abouti que les deux premiers et lorsque les deux groupes originels vont se réveiller, ils ne comprendront pas pourquoi leurs descendants ont trahis les leurs. Mais tout n'est pas perdu, les descendants des enfants des chefs des deux groupes vont partir des Aluzils.

Remarque :

L'ordinateur central joue un rôle important dans cette histoire. En effet, il a été créé par des hommes de science et de paix dans le but de sauver les derniers représentants de leur planète. Il a vite compris qu'avec ces deux groupes à bord, ils risqueraient de poursuivre la guerre dès leur arrivée sur la nouvelle planète. Il décida de changer les plans et de s'arrêter dans un endroit reculé d'une galaxie lointaine, très lointaine et d'attendre que les deux camps ne fassent plus qu'un en réveillant deux personnes tous les ans. Cela aurait durer encore quelques millénaires à l'abri des changements de la galaxie. Mais l'arrivée des PJs a déclenché le réveil automatique des exilés. A eux maintenant de terminer le travail en quelques heures... facile non... Il ne faut pas oublier non plus l'entité tueuse.

- **Partie 3 : Choix et Entité**

Après l'altercation avec les droïds, ils ont trois possibilités pour trouver leurs matériels, tous à égale distance. Bien entendu, pour chaque possibilité, il y a un camp proche (1. Galuns, 2. Aluzils, 3. Romades). Les trois zones sont différentes :

1. Galuns : très high-techs, scientifiques par essence, très froid et peu d'ornement.
2. Aluzils : très new-ages. Se trouve dans une sorte de jardin d'Eden reconstitué. Apaisant mais difficile d'accès. En fait l'Ordinateur central protège au maximum cette zone, symbole de renouveau de leur monde. L'accès est quasiment indétectable... à part bien sûr par un être sensible à la Force. Car je ne pense pas que vous serez étonné quand vous saurez qu'une forte proportion de ce groupe est non violent, propice à la méditation et sensible à la Force.
3. Romades : spartiate, voir sombre, un peu délabré. Ce sont des survivants et des guerriers. Ils ont été asservis par les Galuns sur leur monde. Un jour, un des leurs a décidé que cela suffisait et qu'ils fallait se rebeller. Mais le résultat fut la destruction de leur planète et de la quasi totalité

de ses habitants. Le « premier » ainsi que son fils faisaient parti de ce commando. Son fils maintenant est mort depuis plusieurs siècles, mais pas lui. Son histoire pourra peut-être les toucher et leur faire rappeler leur propre situation dans ce conflit galactique.

Ils vont devoir comprendre ce qu'il se passe, essayer de ne pas se faire passer pour des espions par les Galuns et les Romades. Survivre à l'entité. Trouver le matériel pour leur réparation. Terminer le protocole de paix... Et 100 balles et un mars... oups désolé...

Ah oui et tout ça très rapidement...

N'oublions pas non plus que les deux premiers camps ne connaissent pas l'existence du troisième et croit très certainement que c'est l'autre camp qui est à l'origine de ces disparitions. Voilà un challenge pour un bon diplomate, vous ne trouvez pas... En plus si vous rajoutez l'idée que chaque camp donnera sa vision des événements. Il est fort probable que chaque joueur risque de prendre parti dans le conflit.

Et l'entité dans tout ça. Vous voulez ces caractéristiques. Eh bien vous ne les aurez pas. A vous d'inventer. La seule obligation est que l'on doit plus la « sentir » que la voir réellement. Elle frappe et disparaît aussi rapidement. Mais qui sait peut-être a-t-elle aussi évolué pendant ces millénaires de solitude. Dommage alors si les Romades essayent de la désactiver. Tous unis contre elles, telle est la solution la plus optimiste si les joueurs sont d'habiles négociateurs et pas des exterminateurs.

Si la zone 1 est visitée en premier : 10 réveillés dont le « père scientifique » (président). Sa fille a disparu ainsi que plus de la moitié de son groupe. Il possède des robots de protections car eux ils ne savent pas se battre.

Si la zone 3 est visitée en premier : 10 réveillés dont le « premier » (meneur de la rébellion). Son fils a disparu ainsi que plus de la moitié de son groupe. Ils savent tous se défendre.

Si la zone 2 est visitée en premier : ils vont se retrouver devant un mur lisse. Mais pourtant d'après les senseurs, le matériel se trouve derrière. En fait seul les personnes sensibles à la Force sentiront le mécanisme d'ouverture. Mais faut-il encore qu'ils y pensent. A l'intérieur, un dôme rempli d'une végétation luxuriante avec un soleil artificiel. La population, non-violente, est d'environ 3000 habitants. Ils sont pour la plupart sensibles à la Force et quelques-uns parmi eux ont des pouvoirs ressemblant à celui d'un Jedi. Parmi ceux-ci se trouvent les descendants directs des chefs des deux parties, des faux-jumeaux.

Si tout va bien, ils arrêteront la guerre, détruiront l'entité tueuse et répareront le vaisseau-monde et trouveront les pièces pour réparer le leur. Les exilés décideront alors de repartir vers leur planète natale pour la reconstruire. Ils leur feront leurs adieux à jamais... Enfin le pensent-ils...

Remarque :

Vous pouvez aussi faire intervenir l'Ordinateur central au moyen d'une représentation holographique pour les aider si vos joueurs sont entrain de s'arracher la tête.

Episode 4 : Fuite et poursuite

L'Excalibur réparé, ils reprennent leur destination première : la base rebelle d'origine. Après la check liste de vérification, ils commencent à programmer leur vol quand apparaît un destroyer stellaire, un Interdictor plus une myriade de chasseurs. Ils ne leur restent plus qu'une possibilité : s'éloigner le plus rapidement de l'Interdictor pour passer en hyperspace. Ils vont devoir survivre aux chasseurs Tie à leurs trousses. Il y a deux aile A dans l'Excalibur. Avec eux, ils vont devoir résister. Et au moment, où ils penseront avoir gagné. Apparaîtra un autre Interdictor les empêchant de quitter le secteur. C'est à ce moment que surgira le vaisseau monde précédé d'une myriade de chasseurs stellaires inconnus. Bientôt ne resta plus que des débris de la flotte impériale, laissant la route libre aux PJs. Cette fois-ci c'est bien le dernière fois qu'ils les verront... Enfin qui sait...

Remarque :

Il n'y a pas de traîtres parmi eux. Mais la suspicion fera l'affaire. Surtout que personne ne se connaît ou alors juste de nom. Et que tout le monde a quelque chose à cacher...

Equipages :

1. Droid du protocole
2. Commandant de l'armée régulière rebelle (Humain)
3. Agent de renseignement (infiltrateur) **(PJ Bothan)**
4. Specforce (commando) **(PJ Wooki)**
5. Apprenti Jedi **(PJ Humain)**
6. Mécano et inventeur du vaisseau **(PJ Mon Calamari)**
7. Pilote de l'escadron Rogue Humain **(PJ Humain)**
8. Médecin **(PJ Twilek femelle)**
9. Responsable des senseurs et communication (Sullustain)
10. Responsable de l'astrogation et copilote (Humain)

AIDES DE JEU

Présentation du vaisseau :

Vaisseau Excalibur

Longueur : 150 m

Autonomie : 1 an

Multiplicat d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de secours : Non

Navordinateur : Oui

Maniabilité : 2D+2

Vitesse spatiale : 8

Vitesse atmosphérique : 1000 km/h

Coque : 4D+2

Ecrans : 2D+2 (4 écrans)

Senseurs :

Passif : 40/1D

Détection : 60/2D

Recherche : 120/3D

Focalisation : 5/4D

Armes :

3 Turbolasers bitubes :

1 arrière, 1 dorsal et 1 ventral

ordinateur de visée : 4D

dommages : 5D

2 Canons lasers :

devant par pilote

ordinateur de visée : 3D+2

dommages : 3D

2 lances-torpilles à proton :

devant et derrière

ordinateur de visée : 2D+1

dommages : 9D

Comporte deux **Aile-A modifiés** :

Maniabilité : 4D+1

Vitesse spatiale : 12

Coque : 3D

Ecrans : 1D

Armes :

2 Canons-Lasers (asservis)

Ordinateur de visée : 3D

Dommages combinés : 5D

1 Lance-Torpille à Protons :

Ordinateur de visée : 2D



Dommmages : 9D



Description

Nom du personnage : Tresk Ruk		Grade : Lieutenant	
Type : Agent de renseignement		Notes :	
Sexe et race : Bothan			
Age : 35	Taille : 1m70	Poids : 52	

Présentation

Il a perdu ses amis dans une mission d'infiltration pour l'alliance à cause d'un traître dans l'équipe. C'était un spedassassin à l'époque. Maintenant, c'est un agent des renseignements. Il fera tout pour que cela ne se reproduise plus. Sinon, il est agile, discret et très curieux.

Personnalité

Paranoïaque et d'un naturel sombre. Il n'est pas du genre à plaisanter et d'ailleurs n'apprécie pas ceux qui prennent tout à la rigolade. C'est la guerre après tout et des gens meurent pour que d'autres puissent survivre.

Objectifs

Survivre encore une fois.
Eviter que la mission soit un échec.
Surveiller les autres membres de l'équipage qu'il ne connaît pas.
Aider la rébellion.

Citation typique

Vous faisiez quoi entre 14 et 16 ?

Relations avec les autres personnages

Bonne s'ils sont loyaux à la rébellion.



Equipement transporté

Blaster
VibroLame

Tige enregistreuse
Communicateur
Macrojumelles
Masque respiratoire

2 Medpacs

Argent 2500 Crédits

	4D	Dextérité	Perception	4D+1	
5D+2	Arme blanche		Discrétion		6D+2
5D	Blaster		Dissimulation		5D
4D+2	Course à pied		Falsification		4D+2
5D+1	Esquive		Jeu		5D
5D	Parade Arme Blanche		Marchandage		—
—	PickPocket		Persuasion		6D
			Recherche		6D+1

	3D	Savoir	Vigueur	2D+1	
3D+2	Bureaucratie		Combat mains nues		2D+2
3D+2	Cultures		Natation		—
4D+1	Illégalité				
4D	Intimidation				
—	Langages				
5D	Maintien de l'ordre				
3D+2	Volonté				

	2D	Mécanique	Technique	3D	
3D	Canons de vaisseau		Premiers soins		—
3D	Répulseur		Prog/rep d'Ordinateur		3D+1
3D	Senseur		Sécurité		4D
3D	Transports Spatiaux				

Informations complémentaires	
Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	NON
Talents spéciaux	+2D en discrétion et recherche

Blessures				
○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant	Points de Force	1
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné	Points du Côté Obscur	
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience	Points de personnage	10
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)		
○○○○○	Mort			



Description

Nom du personnage : LowBacca		Grade : Sergent	
Type : Specforce (commando)		Notes :	
Sexe et race : Wooki			
Age : 92	Taille : 2m22	Poids : 185	

Présentation

Il est l'un des Wookis que la rébellion a réussi à libérer. Depuis il combat l'Empire où qu'ils soit. Il fut touché lorsqu'on lui appris que sa famille avait été arrêtée sur Kashyyyk. Mais cela lui donna encore plus de force.

Personnalité

Il est impressionnant physiquement. Mais son caractère est tout autre. Il a appris à combattre car il n'a pas eu le choix. Mais au fond de lui, il ne recherche que la paix et la contemplation des arbres de sa planète natale.

Objectifs

Détruire l'Empire.
Revenir chez lui.
Etre fidèle et servir la rébellion. Il a une dette envers elle.

Citation typique

« RRFFFGgrgrgr »

Relations avec les autres personnages

Bonne .. malgré sa force et son côté un peu intimidant, c'est un être adorable toujours prêt à aider ses compagnons et même à y laisser sa vie.



Equipement transporté

Blaster mitrailleur lourd
Arbalète wookiee
3 détonateurs thermals

Tige enregistreuse
Communicateur
Macrojumelles
Masque respiratoire

Argent 300 crédits

	3D+2	Dextérité	Perception	2D	
5D 6D+2 5D+1 5D+2 6D	Arbalète Wookiee Blaster Esquive Lance-Projectiles Parade Mains nues		Recherche Discrétion		2D+2 3D

	1D+2	Savoir	Vigueur	5D+2	
4D 2D 4D	Intimidation Langages Survie		Combat mains nues Escalade/Saut Levage Résistance		7D 6D 6D+2 7D

	3D+1	Mécanique	Technique	2D+1	
4D	Canons de vaisseau		Démolition Réparation Blaster		3D+1 3D+2

Informations complémentaires

Déplacement	11/15
Sensibilité à la Force ?	Non
Talents spéciaux	Rage combattive Griffes d'escalade

Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○ ○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○ ○ ○ ○	Mort	

Points de Force	1
Points du Côté Obscur	
Points de personnage	10



Description

Nom du personnage : Jadi Luxun		Grade : Diplomate	
Type : Apprenti Jedi		Notes :	
Sexe et race : Humain			
Age : 42 ans	Taille : 1m78	Poids : 65	

Présentation

Il est l'archétype même des Jedis de l'ancien temps. Il a été l'un des derniers disciples de l'ordre Jedi juste avant sa destruction. Il était jeune et insouciant. Mais il était doué. Avant la fin des Jedis, son mentor l'envoya loin de lui. Il devint alors pilote dans l'Empire avant de se rendre compte de ses véritables buts. Il prit la décision de rejoindre la rébellion et de leur apporter ses quelques capacités de « diplomate ».

Personnalité

Il est posé, réfléchi. Et malgré ses pouvoirs, il ne les utilise qu'en dernier recours. Mais il peut être implacable si la situation l'exige.

Objectifs

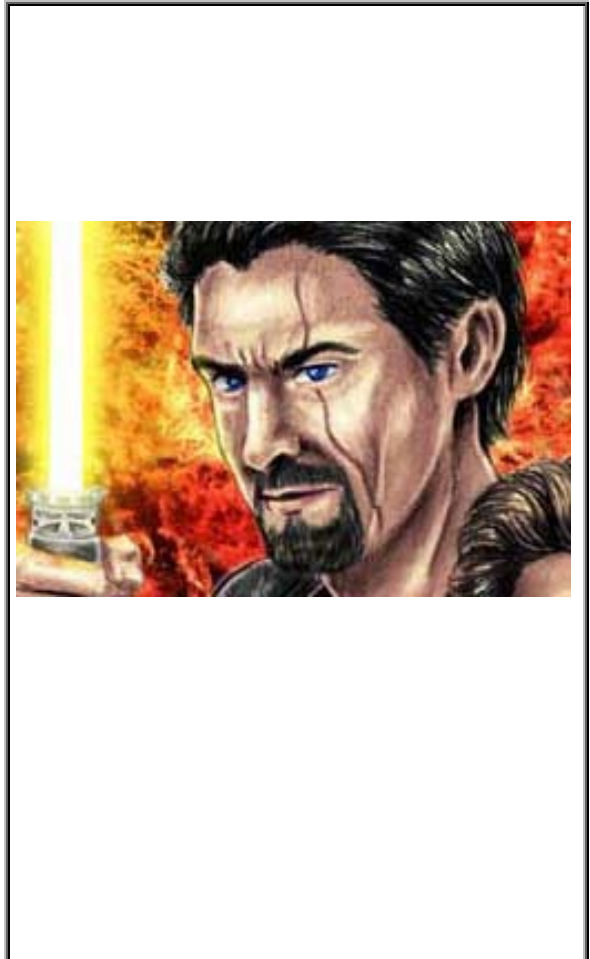
Poursuivre sa formation et rencontrer Luke Skywalker.
Mettre au service de l'alliance, ses compétences pour favoriser la victoire sans faire de morts inutiles.
Aider l'alliance rebelle.

Citation typique

« IL y a un temps pour tout. Un temps pour vivre et un temps pour éviter de faire une bêtise ».

Relations avec les autres personnages

Excellente. Pour lui, toute personne a du bon en elle. Il faut juste le faire remonter à la surface. Et c'est plus ou moins facile.



Equipement transporté

Sabre Jedi
Robe de diplomate Jedi ayant appartenu à son maître.

Tige enregistreuse

1 Medpac

Argent 540 crédits

	3D+2	Dextérité	Perception	2D+1	
4D 6D+2	Esquive Sabre-Laser		Persuasion Recherche		3D 3D+2

	3D	Savoir	Vigueur	3D	
4D+1 4D 4D+1 5D	Cultures Langages Races Extraterrestres Volonté		Résistance		3D+2

	3D+2	Mécanique	Technique	2D+1	
5D 6D	Canons de vaisseau Pilote de chasseur		Premiers soins Réparation Chasseur stellaire		3D+2 3D

Informations complémentaires

Déplacement	10
Sensibilité à la Force ?	Oui
Talents spéciaux	<p>Contrôle : 4D (Absorber-dissiper de l'énergie / Contrôler la douleur / Transe Cataleptique)</p> <p>Sens : 3D (Détection de vie / Réception télépathique / Sens exacerbés / Sentir la force)</p> <p>Altération : 2D (Télékinésie)</p> <p>Contrôle + Sens : Combat au sabre-Laser</p> <p>Contrôle + Altération : Transférer de la Force</p> <p>Contrôle + Sens + Altération : Modifier un esprit</p>

Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○	Mort	

Points de Force	2
Points du Côté Obscur	
Points de personnage	10



Description

Nom du personnage : Cilghal		Grade : Ingénieur en chef	
Type : Mécano		Notes :	
Sexe et race : Mon Calamari			
Age : 60 ans	Taille : 1m55	Poids : 60	

Présentation

Il ne vit que pour ses inventions. C'est un des plus grands concepteurs de vaisseau du peuple Mon Calamari. La seule chose qui lui manque, c'est son assistant et neveu. En effet, il a été arrêté il y a plusieurs semaines par un frégate de douanes au cours d'une mission de sabotage qui ne devaient être sans risque.

Personnalité

Il est souvent tête en l'air et a un caractère bon enfant. Mais il a tout de même un petit problème... il aime bien jouer surtout au sabacc... Et surtout il ne sait pas s'arrêter qu'il gagne ou non. Ce qui l'a déjà mis dans de mauvaises situations.

Objectifs

Démontrer que son vaisseau sera aussi efficace qu'il le dit.
Aider la rébellion.

Citation typique

« vous voyez si je mets le convecteur YT54 dans le logement FG56 alors... »

Relations avec les autres personnages

Bonne s'ils ne cassent pas son enfant...



Equipement transporté

Blaster	Matériel de réparation 2 Droids de réparation 1 hologramme de sa famille et de sa planète 1 masque respiratoire Plusieurs cristaux de données sur différents domaines scientifiques Senseur portatif Ordinateur portable	
		Argent 1500 Crédits

	2D+1	Dextérité	Perception	2D	
_	Blaster Esquive		Marchandage Recherche Jeu		3D 2D+2 5D
3D					

	4D	Savoir	Vigueur	2D+1	
5D	Langages		Natation		4D
5D+1	Races ET		Résistance		2D+2
4D+2	Survie				
5D+2	Systèmes planétaires				
5D	Volonté				

	3D+1	Mécanique	Technique	4D	
5D	Canon de Vaisseau		Réparation d'armes de vaisseau de guerre		6D
4D+1	Astrogation		Réparation de Chasseur stellaire		5D
4D	Communications		Réparation de Droid		5D
4D+2	Ecrans de vaisseau de guerre		Réparation de vaisseau de guerre		7D
4D+1	Senseurs		Programmation/Réparation d'Ordinateur		6D
5D	Pilotage de vaisseau de guerre				

Informations complémentaires

Déplacement	9
Sensibilité à la Force ?	NON
Talents spéciaux	Environnement humide : +1D en Dextérité, Perception et Vigueur Environnement aride : -1D en Dextérité, Perception et Vigueur

Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○ ○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○ ○ ○ ○	Mort	

Points de Force	1
Points du Côté Obscur	
Points de personnage	10



Description

Nom du personnage : Corwin Talak		Grade : Lieutenant	
Type : Pilote Chasseur		Notes :	
Sexe et race : Humain			
Age : 32 ans	Taille : 1m86	Poids : 85	

Présentation

C'est un pilote et en plus du fameux escadron rogue. Il a participé à la bataille de Yavin. Il connaît Luke Skywalker. Il est un peu tête brûlée. Mais au fond de lui, il préférerait piloter juste pour le plaisir. Il n'a plus vu son père depuis qu'il a rejoint les rangs de l'alliance rebelle. En effet, son père est l'un des chefs d'escadrille de l'« Exécuteur ». Sa pire crainte étant de le retrouver sur le champ de bataille.

Personnalité

D'un naturel jovial, il a l'habitude de jouer de son charme pour séduire toutes les représentantes des différentes races qu'il peut rencontrer. Dep lus, il prend rarement les problèmes avec la gravité qui s'impose. Mais il est toujours là en cas de problème.

Objectifs

Montrer qu'il est un excellent pilote et qu'il a sa place dans l'escadron Rogue.
Aider la rébellion.
Si possible séduire la Twi'lek.

Citation typique

« eh oui mademoiselle, à moi tout seul j'ai réduit en atomes une escadrille complète de chasseur Tie »

Relations avec les autres personnages

Bonne surtout avec la Twi'lek...



Equipement transporté

Blaster	Jeu de sabacc Tenue de pilote Insigne de l'escadron rogue	2 medpacs
		Argent 1200 Crédits

	3D+2	Dextérité	Perception	2D+1	
5D	Blaster		Jeu		4D
5D	Esquive		Recherche		3D
4D	Parade Mains nues				

	2D+2	Savoir	Vigueur	3D	
3D+1	Langages		Combat à mains nues		3D+2
3D+2	Survie		Escalade/Saut		–
4D	Systèmes planétaires		Natation		–
4D	Volonté		Résistance		3D+1

	4D	Mécanique	Technique	2D+2	
4D+2	Astrogation		Premiers soins		3D
–	Communications		Réparation Blaster		3D+1
4D+2	Ecrans de vaisseau		Réparation de Chasseur stellaire		4D
7D	Pilotage de chasseur stellaire				
5D	Senseurs				
6D	Répulseurs				

Informations complémentaires

Déplacement	10
Sensibilité à la Force ?	NON
Talents spéciaux	

Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○ ○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○ ○ ○	Doublement blessé	Perte de conscience
○ ○ ○ ○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○ ○ ○ ○ ○	Mort	

Points de Force	1
Points du Côté Obscur	
Points de personnage	10



Description

Nom du personnage : Lyn Me		Grade : Lieutenant	
Type : Médecin		Notes :	
Sexe et race : Twi'lek			
Age : 31 ans	Taille : 1m71	Poids : 64	

Présentation

C'est une twi'lek et déjà à cause de cela, sa vie n'est pas des plus simples. De plus, après une jeune carrière d'espionne et de voleuse, elle s'est rendu compte que cela n'était pas sa voie à la tristesse de ses parents. Elle voua alors sa vie aux autres et à la médecine. Elle sauva un jour un membre de la rébellion, un infiltrateur qui avait été blessé au cours de l'une de ses missions. Il lui parla de l'alliance rebelle. Elle avait enfin trouvé sa voix. Depuis, elle essaye de se faire accepter parmi les autres races de la rébellion.

Personnalité

Ouverte et sincère. Elle reste parfois sur la défensive le temps de connaître suffisamment son entourage.

Objectifs

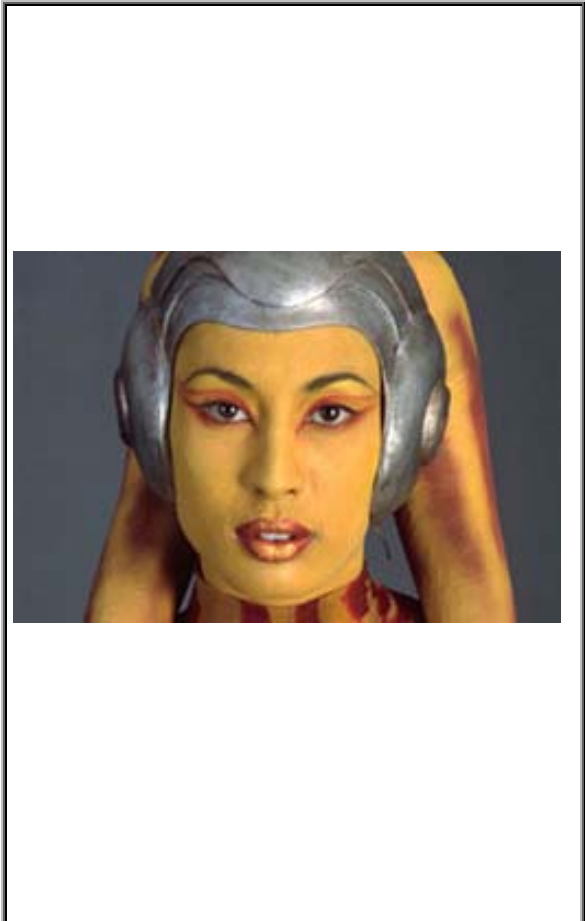
Aider les gens
Aider l'alliance rebelle
Modifier la vision de pensée qu'ils ont sur ceux de sa race.

Citation typique

« Mais comment avez-vous pu vous mettre dans un état pareil »

Relations avec les autres personnages

Bonne ... Il est bizarrement attirée par le diplomate ... comme un appel...



Equipement transporté

	Cristaux de données sur l'anatomie des différentes races Droïd médical Tige enregistreuse Scanner médical	10 Medpacs 1 Cuve à bacta Matériel d'opération
		Argent 500 Crédits

	2D+2	Dextérité	Perception	3D+2	
4D	Esquive		Discrétion Escroquerie Investigation Jeu Persuasion Recherche	5D 4D 5D 4D 5D 4D+2 5D	

	3D+2	Savoir	Vigueur	2D+2	
5D 4D+1 6D 4D 4D	Cultures Langages Races ET Survie Volonté		Escalade/Saut Natation Résistance	3D 3D+2 3D	

	2D+2	Mécanique	Technique	3D+1	
4D 3D+1 3D+2	Ecrans de vaisseau Communications Transport spatiaux		Médecine Premiers soins	7D 6D+2	

Informations complémentaires

Déplacement	11
Sensibilité à la Force ?	OUI
Talents spéciaux	Communication discrète au moyen de sa tentacule avec un autre membre de sa race.

Blessures

○	Sonné	-1D pendant le round en cours et le suivant
○○	Blessé	-1D tant que le personnage n'est pas soigné
○○○	Doublement blessé	Perte de conscience
○○○○	Neutralisé	Mort très proche (2D rounds)
○○○○○	Mort	

Points de Force	2
Points du Côté Obscur	
Points de personnage	10

Personnages Non Joueurs (PNJ principaux) :

Commandant de l'Excalibur : Jorus Jones

Agé de 60 ans, il a une présence qui suffit à imposer le respect. Il a connu la guerre des clones où il s'est distingué. Il a toujours été fidèle à la république. Puis il a cru aussi en l'ordre nouveau au moment de la création de l'Empire. Mais cela a vite changé à ses yeux et pas dans le bon sens. Il était commandant d'un destroyer stellaire. Et un beau jour, il a décidé de quitter les rangs de l'Empire pour rejoindre ceux de la rébellion et pour y retrouver d'ailleurs la plupart de ses amis de l'époque. Il est maintenant commandant.

Commandement : 8D, Persuasion : 7D, Intimidation : 8D, Maintien de l'ordre : 7D, Pilotage Vaisseau de guerre : 6D, Canon de vaisseau de guerre : 6D.

Droïd de protocole : D6PO

Que dire... c'est un droïd du protocole... Imaginez le un peu excessif, curieux et n'ayant pas conscience du danger.

Culture : 7D, Langages : 11D

Responsable senseurs et communication : Aril Nunb

Sullustain, Aril a toujours été doué dans le domaine des senseurs. Il adore voyager et rencontrer de nouvelles races. Il aurait aimé devenir membre d'une expédition d'exploration spatiale. Mais la guerre a changé sa vie et son destin.

Senseurs : 8D, Communication : 7D, Persuasion : 5D

Astronavigateur et copilote : Talon Urge

Il se demande toujours ce qu'il fait là. Il a le don de se retrouver toujours dans des situations impossibles. Il porte d'ailleurs le surnom de « porte-poisie ». Mais bon il arrive aussi miraculeusement à s'échapper de ses situations à risque. Et la plupart du temps, tout se termine pour le mieux. Peut-être que ses capacités exceptionnelles de pilote est l'une des explications.

Astrogation : 7D, Pilotage de vaisseau de guerre : 7D, Ecrans de vaisseau de guerre : 6D, Canons de vaisseau : 6D.