

# **SOUS UNE BONNE ETOILE**

## **BAKASH, WOOKIE**

Peu après avoir atteint sa majorité, Bakash, comme beaucoup de ses semblables, décida de voyager quelques temps à travers la Galaxie pour voir du pays. Cela l'amena rapidement à découvrir la brutalité de l'Empire. Un jour, il tenta de défendre un homme qui allait être arrêté injustement et tua deux soldats impériaux. Recherché et condamné à mort, il finit par se faire arrêter dans un tripot clandestin en compagnie de Nick qui l'aida à s'échapper avec lui. Depuis, il considère qu'il lui doit la vie et ne le quitte plus. Ils sont devenus amis et ont rejoint l'Alliance ensemble. Nick est le seul membre du groupe à comprendre Bakash.

- **Dextérité 2D+2**
  - **Arbalète wookie 4D+2**
  - **Esquive 4D**
  - **Parade Mains Nues 3D+2**
- **Savoir 2D**
  - **Illégalité 3D**
  - **Survie 3D**
- **Mécanique 3D**
  - **Répulseurs 4D**
- **Perception 2D**
- **Vigueur 5D**
  - **Combat à mains nues 6D**
- **Technique 3D+1**
  - **Médecine 4D+1**
- **Possessions:** arbalète wookie, 250 crédits

# SOUS UNE BONNE ETOILE

## GEENA BARSTOW

Geena faisait partie des forces de maintien de l'ordre sur sa planète, jusqu'à ce que ses parents se fassent tuer sans que la police recherche les assassins. Dégoûtée, elle décida de les rechercher elle-même. Elle démissionna et partit à la recherche des tueurs. Ses recherches la menèrent sur bien des mondes, et elle captura bon nombre de criminels au cours de son enquête. En quelques années elle était devenue une chasseuse de primes efficace. Lorsque enfin elle retrouva les coupables, elle se rendit compte que s'ils n'avaient pas été inquiétés, c'est parce qu'ils étaient protégés par l'Empire. C'étaient des mercenaires engagés pour attaquer son village qui abritait des membres de la rébellion.

Cela la décida à rejoindre l'Alliance car, jusqu'à présent, il lui manquait un but. Geena a mené son combat contre l'Empire avec un zèle proche du fanatisme. Marcellus est souvent obligé de la tempérer: elle a tendance à considérer tous les impériaux comme responsables de la mort de ses parents. Elle est assez peu communicative mais sait bien faire comprendre son opinion...

- **Dextérité** 3D+2 (2D+2)
  - **Blaster** 5D+2 (4D+2)
  - **Esquive** 4D+2 (3D+2)
  - **Armes blanches** 4D+2 (3D+2)
- **Savoir** 2D+2
  - **Illégalité** 3D+2
  - **Langages** 5D
- **Mécanique** 2D+2
- **Perception** 2D+1
  - **Recherche** 3D+1
- **Vigueur** 3D+2 (4D+2)
  - **Combat à mains nues** 4D+2
- **Technique** 3D
  
- **Possessions:** armure, blaster lourd, blaster, communicateur, détonateur thermal, vibro-lame, 250 crédits

# SOUS UNE BONNE ETOILE

## ITAÏ O'NAKA

Itaï a connu la guerre toute sa vie: son père était dans l'armée de la République, et elle a dû le suivre au cours de ses nombreuses affectations, devenant très vite indépendante. Adulte, elle ne connaissait pas d'autre vie que celle des casernes. Elle décida donc de s'engager, faisant la fierté de son père.

Lorsque Palpatine prit le pouvoir, il commença à assainir l'armée des éléments hostiles à sa politique. Le père d'Itaï en faisait partie. Après son arrestation, Itaï s'enfuit, à la demande de son père. Elle passa les années qui suivirent en tant que mercenaire, s'arrangeant toujours pour s'opposer à l'Empire.

Quand elle entendit parler de l'Alliance, elle s'y engagea immédiatement, mettant ses compétences martiales au service de la Rébellion. Etant la plus âgée du groupe, Itaï se sent un peu responsable de la sécurité de chacun, notamment de Marcellus qui d'après elle a tendance à agir sans plan sérieux.

### ■ **Dextérité** 3D+2

#### ■ **Blaster** 4D+2

#### ■ **Esquive** 4D+2

#### ■ **Armes lourdes** 4D+2

#### ■ **Grenades** 4D+2

### ■ **Savoir** 2D+2

#### ■ **Survie** 3D+2

#### ■ **Systèmes planétaires** 3D+2

### ■ **Mécanique** 2D+2

### ■ **Perception** 2D+1

#### ■ **Commandement** 3D+1

#### ■ **Dissimulation/Discretion** 3D

### ■ **Vigueur** 3D+2

#### ■ **Combat à mains nues** 4D+2

### ■ **Technique** 3D

#### ■ **Démolition** 3D+2

### ■ **Possessions:** fusil blaster, vibro-lame, blaster, communicateur, casque, 2000 crédits

# SOUS UNE BONNE ETOILE

## MARCELLUS

Marcellus fait partie d'une de ces familles qui ont toujours servi la République. Son père et son grand-père avant lui étaient sénateurs: il était tout naturel pour lui de le devenir à son tour, mais c'était sans compter avec la prise de pouvoir de Palpatine.

Il s'est immédiatement joint à la rébellion afin d'aider à libérer la Galaxie de la tyrannie de l'Empire. A présent que l'Empire n'est plus, il sait qu'un important travail attend l'Alliance et il est prêt à y participer. Il considère cette mission comme ayant une très grande importance et fera tout pour qu'elle réussisse (ceci a été valable pour toutes les missions que lui a confiées l'Alliance). Marcellus est considéré comme le chef du groupe, mais il est loin d'abuser de son autorité, et est prêt à écouter les arguments de chacun et à reconnaître ses torts.

C'est un jeune homme idéaliste, courageux, généreux, prêt à se sacrifier pour une cause ou pour ses amis et il n'est même pas arrogant. Il est tellement plein de bonnes intentions et de qualités qu'il en devient énervant. Il considère les autres joueurs comme ses amis, même si parfois il n'apprécie pas leur comportement. Après tout, eux aussi servent la cause de la liberté, et chacun à ses qualités.

- **Dextérité 3D**
  - **Blaster 4D**
  - **Esquive 4D**
  - **Parade Mains Nues 4D**
- **Savoir 4D**
  - **Bureaucratie 5D**
  - **Culture 4D+2**
  - **Langages 5D**
- **Mécanique 2D+2**
  - **Répulseurs 3D+2**
- **Perception 3D+1**
  - **Commandement 4D+1**
  - **Marchandage 4D+1**
- **Vigueur 3D**
  - **Combat à mains nues 4D**
- **Technique 2D**
- **Possessions:** blaster, 1000 crédits, communicateur

# SOUS UNE BONNE ETOILE

## NICK HELLMAN

Nick Hellmann est un joueur, c'est ce mot qui le définit le mieux. Toute sa vie il a joué, et gagné. Tout jeune déjà, il faisait des paris avec ses camarades, prétendant pouvoir faire ceci ou cela, et sa chance lui permettait de gagner à chaque fois (sauf quand il a voulu sauter sur un transporteur depuis une passerelle: il a atterri à côté sans se faire grand mal, mais on a appris plus tard que le transport s'était écrasé un kilomètre plus loin suite à une panne... il n'aurait pas survécu).

Plus tard Nick s'est naturellement tourné vers le jeu et les paris. Quand l'Empire a interdit les jeux d'argent sur sa planète, il a continué dans la clandestinité, se fiant à sa bonne étoile. Mais une nuit, les troupes impériales firent irruption dans la cave où ils jouaient, capturant tout le monde. Il réussit tout de même à s'échapper, faisant connaissance avec Bakash, à qui il sauva la vie. Il rejoignit alors l'Alliance, décidant de miser sur ceux qui faisaient figure d'outsiders face à l'Empire.

Nick est cynique, ne manquant jamais de faire des pronostics sur le succès de telle ou telle entreprise, mais, en réalité il n'est intéressé par une situation que si ses chances de succès sont d'environ une sur dix. Les autres membres du groupe ont tendance à trouver son comportement irritant, voire frôlant le défaitisme, mais reconnaissent ses qualités, car, après tout, il est le premier à se jeter dans l'action une fois qu'un plan a été défini (non sans avoir fait remarqué que les chances de réussite étaient à peu près nulles). Bakash lui voue une amitié et une fidélité inébranlables.

- **Dextérité** 3D+2
  - **Blaster** 4D+2
  - **Esquive** 4D+2
- **Savoir** 3D
  - **Illégalité** 4D
  - **Survie** 4D
- **Mécanique** 2D+1
  - **Répulseurs** 3D+1
- **Perception** 4D
  - **Jeu** 6D
  - **Recherche** 5D
- **Vigueur** 2D+2
  - **Escalade/Saut** 3D+1
  - **Résistance** 3D+2
- **Technique** 2D+1
- **Possessions:** jeu de cartes, blaster, 1000 crédits