

# LORNI RYK

Combattante déterminée, la jeune Togruta **Lorni Ryk** a suivi un format de **Soldat** dans les forces de défense du monde autonome de Charydon, puis lorsque celui-ci fut détruit par une pluie de météores, elle a travaillé pour plusieurs maîtres dans la Bordure extérieure.

Elle porte toujours son armure lourde articulée, ainsi que ses armes fétiches, une lance et une dague qu'on lui a offertes quand elle a réussi les rites de passage à l'âge adulte. Pour vaincre ses ennemis, elle compte cependant plus sur la ruse que sur la violence pure.



1	2	2	4	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCASSEMENT	BLESSURE	STRESS	DEFENSE	DISTANCE CORPS A CORPS	
3	11	12	0 1		

## Compétences:

Corps à Corps 2 (◆◆), Perception 1 (◆◆◆◆),  
Résistance 2 (◆◆), Stratégie 2 (◆◆), Survie 1 (◆◆◆◆),  
Vigilance 1 (◆◆)

## Capacités:

**Maîtresse d'armes** - Vous pouvez attaquer avec deux armes de corps-à-corps à la fois, quelles que soient leur taille, et vous n'avez pas de malus de difficulté pour ce faire.

**Instinct de meute** - Lorsque vous faites une manoeuvre pour aider un allié, ajoutez   plutôt qu'un  lorsqu'il résout son test.

## Armes:

**Lance de chasseresse** - **Compétence:** Corps à Corps (◆◆), **Portée:** Engagé, **Dégâts:** 2, **Critique:** , **Qualités:** Parade 1

**Dague longue de Shili** - **Compétence:** Corps à Corps (◆◆), **Portée:** Engagé, **Dégâts:** 2, **Critique:**

## Equipement:

Armure en céramite, comlink

## UN CODE D'HONNEUR

Bien qu'elle vende ses services au plus offrant, **Lorni** n'est pas dénuée de morale. Bien au contraire, elle considère que le respect de la parole donnée est essentiel.

Elle applique ce principe autant que possible, et elle en attend de même des gens qu'elle rencontre.

## Notes



# ZEJABEL STARCLASH

Née sur Coreellia, cette **Navigatrice Errante** partage l'impétuosité et le goût du voyage de tous ses compatriotes. Bien qu'experte en orientation hyperspatiale, son côté « tête brûlée » empêche **Zejabel Starclash** de travailler dans la marine.

Elle ne se déplace jamais sans son vieux livre d'astrogation, ni sans l'épée de son père, deux souvenirs d'enfance qu'elle chérit plus que tout. Bien qu'elle ne le sache pas, cette jeune femme a une **affinité naturelle avec la Force**, un don qui lui permet de ressentir les pensées des autres. Elle met cela sur le compte de sa perspicacité.



2	2	3	2	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCASSEMENT	BLESSURE	STRESS	DEFENSE	CORPS A CORPS	
2	12	12	0 1	DISTANCE	

## Compétences:

Astrogation 2 (🟡🟡🟢), Bordure Extérieure 2 (🟡🟢), Calme 1 (🟡🟢), Education 1 (🟡🟢🟢), Informatique 2 (🟡🟡🟢), Mécanique 1 (🟡🟢🟢), Pilotage (espace) 2 (🟡🟡)

## Capacités:

**Compréhension intuitive** - Lorsque vous touchez un autre personnage, pour une action, faites un **test de Calme Moyen** (🟣🟣) auquel vous ajoutez 🟡. En cas de réussite, vous percevez ses pensées positives et ses espoirs si ○, ses pensées négatives et ses peurs si ●.

## Armes:

**Sabre d'abordage coreellien** - **Compétence:** Corps à Corps (🟢🟢) **Portée:** Engagé, **Dégâts:** 4, **Critique:** 🟡🟡🟡, **Mains:** A une main **Qualités:** Parade 1, Sanguinaire 1 **Ajouts:** *Arme d'apparat* (Ajoutez 🟢 quand vous essayez de convaincre les autres de vous laisser garder cette arme sur vous)

## Equipement:

Manuel de navigateur (ajoutez 🟢 à vos tests pour retrouver votre calme), comlink

## CURIOSITE TEMERAIRE

La galaxie regorge de mondes exotiques à visiter et de merveilles naturelles à admirer. Si **Zejabel** a quitté sa planète natale, c'est bien pour en profiter.

Elle s'intéresse à la faune et à la flore, aux coutumes et à l'histoire de chaque planète qu'elle trouve sur son chemin.

## Notes

# ZERKAL TOHM

Après de longues années passées à travailler comme esclave, dans les chantiers orbitaux de Dac, il était temps pour **Zerkam Tohm** de se libérer. Depuis, il se cache hors de portée de l'Empire Galactique.

Même si la situation sur son monde aquatique est devenue dramatique, le peuple des Quarrens a toujours été maltraité. Cet **Ingénieur** brillant a donc décidé de tenter sa chance ailleurs.

Les savants sont rares dans les milieux louches, et de nombreux capitaines savent récompenser les initiatives d'un bricoleur compétent. D'autant qu'il est aidé à son insu par sa **sensibilité à la Force**.



2	2	1	2	4	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCASSEMENT	BLESSURE	STRESS	DEFENSE	DISTANCE CORPS A CORPS	
2	12	15	0 0		

## Compétences:

Artillerie 1 (🟡🟢), Education 1 (🟡), Informatique 2 (🟡🟢), Mécanique 3 (🟡🟢🟢), Négociation 1 (🟡🟢), Perception 1 (🟡🟢), Pilotage (espace) 2 (🟡🟢), Résistance 2 (🟡🟡), Vigilance 3 (🟡🟡🟢)

## Capacités:

**Jet d'encre** - Dépensez 🗑️🗑️ lors d'un test de compétence pour aveugler un autre personnage au contact, ce qui lui ajoute ■■ à toutes ses actions pour ses deux prochains rounds.

**Bricolage improbable** - Lorsque vous faites un test de Mécanique pour redémarrer ou réparer sommairement un droïde, une machine ou un véhicule, vous pouvez jeter un 🗑️. Chaque 🗑️ ajoute un ✨, mais chaque ● vous inflige 1 point de stress.

## Armes:

**Pistolet à percussion** - **Compétence:** Armes légères (🟢🟢) **Portée:** Courte, **Dégâts:** 4, **Critique:** 🗑️🗑️🗑️🗑️, **Mains:** A une main

## Equipement:

Datapad sécurisé, comlink

## DANS UN CAMP PAR DEFAUT

Il y a peu de risques que des agents impériaux vérifient son statut, les esclaves en fuite ne manquant pas. Néanmoins, ses conditions de traitement sur Dac, et son statut de fuyard, font de **Zerkal Tohm** un sympathisant naturel de l'Alliance Rebelle.

Il cherche à nuire à l'Empire à la moindre occasion. Peut-être y est-il aussi poussé par son lien latent avec la **Force**...

## Notes

# MANTIS

Nul ne sait qui fabriqua ce modèle, mais certains disent que sa conception remonte aux anciennes guerres contre les Sith. Quoiqu'il en soit, il est certain que **Mantis** est une androïde très perfectionnée, dotée d'une grande subtilité.

Qu'elle ait été fabriquée pour participer à la résolution des conflits de l'époque est probable, car c'est une **Diplomate** accomplie. Retrouvée et reformatée par un bricoleur de la Bordure, elle voyage sans maître depuis des décennies.



1	2	2	2	2	4
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCASSEMENT	BLESSURE	STRESS	DEFENSE	DISTANCE CORPS A CORPS	
2	11	12	0 0		

### Compétences:

Charme 3 (●●●◆), Commandement 2 (●●◆◆), Mondes du Noyau 2 (●●), Négociation 1 (●◆◆◆), Perception 11 (●●◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆), Pugilat 2 (●◆), Sang Froid 2 (●●), Tromperie 1 (●◆), Xenologie 1 (●◆)

### Capacités:

Droïde - N'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines.

Autorité latente - Lors des batailles, votre personnalité enfouie refait surface. Une fois par round, vous pouvez faire la manoeuvres d'assistance pour ajouter ■ au prochain test de combat d'un allié à portée courte.

### Armes:

Poings en acier - Compétence: Pugilat (●◆), Portée: Engagé, Dégâts: 2, Critique: ●●●●●●●●, Qualités: Renversement, Mode Etourdissant

### Equipement:

Tenue élégante (ajoutez ■ aux tests de Charme avec des êtres vivants), comlink

## DONNEES INCOMPLETES

La droïde négociatrice **Mantis** appartient à une gamme de robots bien mystérieuse. Elle s'efforce de glaner plus d'informations sur ses antiques créateurs, à la recherche de modèles similaires et de réponses sur son rôle à jouer dans la galaxie.

Notes

# RAWWWKI

Le redoutable **Rawwwki** (prononcer « rav-ki ») ne passe pas inaperçu. Avec ses deux mètres de haut, sa fourrure épaisse et sa redoutable arbalète, ce Wookiee **Contrebandier** est bien connu des malfrats dans cette partie de la galaxie, pour sa capacité à mener jusqu'au bout ses contrats de livraison.

Malheureusement, il est aussi rapidement identifié par les autorités portuaires, ce qui l'oblige à se réfugier régulièrement dans les zones louches et quartiers hors-la-loi de la Tranchée.

4 VIGUEUR	2 AGILITE	2 INTELLIGENCE	2 RUSE	1 VOLONTE	2 PRESENCE
ENCASSEMENT 4	BLESSURE 18	STRESS 9	DEFENSE 0 0		
			DISTANCE CORPS A CORPS		

#### Compétences:

Armes lourdes 2 (🟡🟡), Athlétisme 1 (🟡🟢🟢🟢), Coercition 1 (🟡), Négociation 1 (🟡🟢), Pilotage (espace) 2 (🟡🟡), Pugilat 1 (🟡🟢🟢🟢), Système D. 2 (🟡🟡)

#### Capacités:

**Rage Wookiee** - Augmentez vos dégâts en mêlée de +1 si vous avez reçu des points de blessure, ou +2 si vous souffrez d'une blessure critique.

**Rugissement** - Une fois par session, pour une broutille, faites un test de Coercition Simple (-). En cas de succès, un non-Wookiees à portée courte par ✨ doit consacrer sa prochaine manoeuvre à s'éloigner de vous.

#### Armes:

**Arbalète d'assaut Wookiee** - **Compétence:** Armes lourdes (🟡🟡), **Portée:** Moyenne, **Dégâts:** 8, **Critique:** 🟡🟡🟡

#### Equipement:

3 fioles de bâtons de la mort, comlink



## ESPRIT INDEPENDANT

Les Wookiees souffrent d'une réputation de brutes épaisses et sont même réduits en esclavage sur de nombreux mondes.

**Rawwwki** sait qu'il ne doit compter que sur lui-même s'il veut faire de vieux os dans sa profession. Il se tient toujours sur ses gardes et s'efforce de ne jamais contracter de dettes, de quelque forme que ce soit.

Notes