

# 1. Aaron Rivalen N°ID: 1566

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4233

Date d'inscription: 22/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 50

Métier: Rien

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Fine gachette

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 13 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 12 / Médecine: 0 / Discrétion: 7 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Il y a plusieurs années sur une lointaine planète, un enfant d'une union parfaite est née. Descendant d'un fougueux soldat et d'une fragile jeune femme, Rivalen est dès sa naissance aimé et chérit par ses jeunes parents. Son père était un soldat et chaque jour, il risquait sa vie afin de ramener assez d'argent pour nourrir sa nouvelle famille. Il passa près plusieurs fois de ne jamais revenir. Après 8 ans de parfait bonheur malgré leur maigre ressource, le valeureux père de Rivalen se vît enrôler dans les forces de Bastion qui préparait leur défense contre les forces de l'Empire. Le soldat préféra garder sa famille loin de se conflit et il partit seul, mais il ne revînt jamais.

Certain disent qu'il saurait mort en combattant avec les forces républicaines lors de la reconquête, mais les informations sur la mort du jeune capitaine reste encore flou sachant que son corps ne fût jamais trouver. La douce épouse du soldat ne se remit jamais de la perte de son cher époux, elle sombra dans la folie et attendit la mort en maudissant l'enfant qu'elle croyait responsable de tout ceci. Elle vendu à l'esclavage sans aucun regret, le jeune Aaron entra dans un tout autre monde ...

5 ans à être traité comme un rat.

5 ans à maudire ceux qui l'ont mis au monde

5 ans de haine...

Mais les anges vinrent le secourir ...

Des anges du ciel ! Voici ce que Rivalen criait lorsqu'il voyait des vaisseaux venir tirer sur les postes de garde. Les anges ensuite débarquèrent et vinrent tuer ceux qui voulaient encore s'opposer a leur force... ils avaient un nom. Mandalorien, un mot que Rivalen n'oublierait jamais.

On libéra les esclaves, mais ils allaient tous être transféré sur une autre planète pour ... redevenir des esclaves ! Mais le destin donna une chance à Aaron, celle de pouvoir rencontrer Iseut qui allait changer sa vie. Leur regard se croisa lorsque les esclaves embarquaient dans un vaisseau. Iseut était une jeune mandalorienne aux yeux bleus magnifiques et des cheveux bruns bouclé merveilleux, mais elle était aussi la fille du Capitaine en charge de l'opération. La jeune femme croisa le regard du piteux Aaron et elle ressentit quelques choses en lui, une flamme... Elle en parla avec son père et après de longues et difficile négociation, Iseut finît par convaincre son père que Aaron pourrait faire ses preuves dans le cercle de l'honneur. Iseut avait d'étrange sentiment pour Rivalen, elle avait un coup de foudre, mais elle semblait croire que celui qu'elle avait croisé son regard n'était peut-être pas un simple esclave...

Dans une resplendissante journée sur Dxun, on réunit Rivalen et un aspirant mandalorien dans le cercle. On voulait qu'ils combattent, le jeune mando'a étant déjà confiant de sa victoire. Mais contre toute attente ... Rivalen remporta. Comment ? Se battre pour le peu de nourriture entre esclaves était devenu une habitude donc le combat était devenu un instinct.

Tous furent surpris de cette facile victoire de Aaron , sauf Iseut qui ne plût pas s'empêcher de sourire devant la victoire de son compatriote . Et oui, compatriote, vous avez bien lu. Malgré les nombreuses croyances mandaloriennes conservateur, ont accepta de former Aaron mais toutes les fautes étaient triplement châtiées comparé aux autres. Malgré tout, Rivalen était plus heureux que jamais. Il avait trouvé un foyer et lentement, Iseut et Rivalen devînt des amis intimes. Une amitié qui se transformait en amour mais que les deux semblaient repousser comme la peste. Nombreuses furent les fois ou les mains des deux amis s'étaient croisées, nombreuses fois que les regards étaient perdus l'un dans l'autre ... Mais rien n'arriva. Pourquoi ? Nul ne le sait. La formation de Rivalen se termina à l'âge de 23 ans, plus tard que la moyenne, à cause qu'il avait commencer sa formation beaucoup plus vieux.

Iseut partit 3 ans plus tôt vers de lointaines planètes et les adieux avaient été émouvants, mais pour la première fois, les lèvres des deux amoureux s'était jointe. Mais il était trop tard, Iseut quitta et ne revînt jamais, à la grande tristesse de Rivalen qui regrettait avoir mit tant de temps avant de déclarer son amour à sa douce. Lorsqu'il termina sa formation, il quitta Mandalore. Laisant un numéro de holonet au mourrant père de Iseut pour que si un jour elle reviendrait, elle pourrait contactez Aaron. Avant de partir, on ne lui remit pas une armure à cause de ses origines. On préféra lui dire : " Fabrique ton armure et partage là avec ta future génération. ".

C'est le coeur lourd, mais la tête à l'aventure que Rivalen quitta mandalore vers le noyau.

## **Description physique:**

Aaron n'est peut-être pas mandalorien , mais il a hérité d'un merveilleux héritage. Il hérita des magnifiques cheveux bruns et des yeux noisette de sa mère. Son regard est profond, tellement que nombreuses furent les femmes à tomber sous son charme mais rare étaient celle qui réussissait à traverser sa carapace. Rivalen hérita de la masse physique de son père, un corps parfait,mais les nombreuses années d'esclavages avaient laissé place a de nombreuses cicatrices .

Aaron est tatoué sur le bras d'un tatouage illustra ses origines et dans le dos un magnifique

logo mandalorienne lui rappellent qui est sa famille adoptive ! Aaron n'a pas vraiment de goût vestimentaire particulier, tant que ce qu'il porte soit confortable et adapter à la température. Comme les autres mandaloriens , il ne porte aucune bague ou bijou en particulier car il trouve ceci inutile . Sa couleur préférée est le Or.

## **Description psychique:**

Aaron est un homme bon malgré les nombreuses années atroce ayant passé, il est quelqu'un de loyal, calme et de serviable. Il cherche rarement la bagarre, mais lorsqu'on ose le défie en duel ou qu'on ose lui manquer de respect. Garde-à-vous !

Car il peut être aussi très violent .Plusieurs ont de la difficulté à croire que Aaron est un Mandalorien. Il semble être un jedi par son calme et sa discipline de soi. Aaron consacre une grande importance à la culture mandalorienne qui tente de respecter. Il est quelqu'un qui aime parler avec les gens et qui possède un bon sens de l'humour, mais rare sont les personnes qui réussissent à gagner sa confiance ou son amitié. Méfiant, il est comme une tortue qui se réfugie dans sa carapace. Gardant toute émotion et souvenirs pour lui-même. . Il fait souvent des cauchemars de divers événements marquant de sa vie et il fait souvent de l'insomnie. Il est très courageux et possède un certain leadership comme son père autrefois. Il n'a pas peur de la mort, car il a déjà tout perdu.

Et de mourir dans un combat loyal est la mort la plus belle que Aaron peut rêver...

## **2. Aayla Sandirva N°ID:**

# **1619**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 08/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 18

Métier: Rien

Talent 1: Baratin

Talent 2: Leader né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 11 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 7 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 6 /

## Histoire:

Aylaa est née sur Ryloth, n'a pas de frère/soeur, et ses parents (mère professeur et père maître d'arme) sont encore en vie sur Ryloth.

Dès son plus jeune âge, ses parents lui parlent de république parfaite, de héros Jedis; ils lui ont d'ailleurs avoué qu'ils avaient choisit son prénom d'après Aaylas'ecura, Jedi Twi'lek.

Elle apprend dès l'âge de six ans auprès de son père le combat au bâton, mais au delà de quelques réflexes ne se démarquera jamais, au grand regret de son père, comme une combattante exceptionnelle. Et c'est en suivant les cours d'arts martiaux de son père et en écoutant les histoires de héros Jedi que lui conte sa mère que naît en elle un sens de l'honneur profond, vertue déjà très appréciée chez les Twi'leks.

Elle mène une enfance sans encombre, pas très différente de celle de n'importe quel Twi'lek. C'est un peu avant d'entrer dans l'adolescence que s'éveille son intérêt pour l'Histoire. Elle passe alors la plupart de son temps libre à la bibliothèque, à lire de vieux livres relatant l'Histoire, la naissance et la chute des Empires.

C'est en lisant beaucoup que Aayla apprend à "bien parler" et maîtrise à l'âge de 12 ans sa

langue maternelle et le basic aussi bien que n'importe quel adulte Twi'lek bien éduqué. Ce qui lui permet de remporter haut la main la plupart des élections de délégué.

Éloignée des autres enfants de son âge, c'est de cette période de sa vie que lui vient son sentiment de supériorité aux autres sur le plan intellectuel, grand bémol de sa personnalité.

C'est avec l'adolescence que Aayla prend conscience des problèmes politiques du monde. Elle ne s'y intéressait pas pour autant jusqu'au jour où une de ses amies disparut : des contrebandiers l'auraient sûrement enlevée pour la vendre en esclavage dans des mondes lointains.

Le fait que le peuple Twi'lek soit souvent réduit en esclavage en dehors de Ryloth, et ce en dépit de l'intelligence de leur race, dégoûtait Aayla. Détestant déjà toute forme d'injustice, elle va à la suite de cet événement jurer de tout faire pour améliorer la vie des honnêtes gens - surtout des Twi'leks - et de combattre l'esclavage.

C'est ainsi qu'elle choisit d'étudier la politique, son but : atteindre un échelon assez élevé d'où elle pourra, à sa manière, agir.

Trois années après l'incident, Aayla rentre à l'École de Diplomatie et Politique de Ryloth. Sa famille, bien qu'aisée ne dispose pas de moyens pour lui offrir de meilleures études. Par ailleurs en froid avec son père après avoir laissé tomber toute forme d'entraînement pour se consacrer aux études, elle se refuse elle-même toute dépendance vis-à-vis de ses parents. Durant les trois années qui suivent, Aayla va se faire connaître auprès de ses camarades. Aussitôt arrivée, et déçue par l'organisation en place, elle arrive à convaincre les bonnes personnes de revoir le système du Bureau de Contrôle Etudiant puis accepte d'en devenir membre.

Après une première année de zèle au sein du Bureau, elle en atteint la présidence en début de seconde année. Elle instaure plusieurs systèmes veillant à améliorer la communication inter-élèves dans l'Université, met en place certaines lois associatives ayant pour but d'assurer une vie plus démocratique dans l'école.

C'est enfin en troisième année, après une thèse portant sur l'esclavage Twi'lek, qu'elle se fait remarquer par un représentant politique de Ryloth : Kaerr'Uhyear, ancien élève de l'école, de passage sur la planète. Elle commence à entretenir des liens avec ce Twi'lek lorsque ce dernier décède de cancer. La famille de Kaerr, devenue proche de Aayla ira jusqu'à mentionner son nom auprès du gouvernement. Bien sûr encore trop jeune et inexpérimentée dans le domaine de la politique, Aayla a du mal à percer; de plus les relations avec Kaerr, au lieu de l'aider, semble la freiner sur sa propre planète : les gens ne voient Aayla que comme une pistonnée.

Vient alors à Aayla l'idée de quitter sa planète, direction Alderaan.

Ces trois dernières années d'études ont développé en elle un désir de liberté, un désir d'évasion, d'aventure peut-être. Bien sûr l'envie de visiter les mondes qu'elle a tant étudié brûle en elle, mais elle veut plus. À quoi bon avoir étudié la politique si ce n'est pour en faire usage ! Elle aurait pu rester sur Ryloth, son avenir étant certainement beaucoup plus facile à deviner sur sa planète qu'ailleurs, bien que disposant à son insu d'une réputation de "pistonnée".

Mais choisir l'ailleurs a un prix : s'y faire connaître. Pour cela, Aayla n'avait trouvé mieux que de recommencer de nouvelles études dans une des plus prestigieuses écoles de la galaxie : l'école de Diplomatie d'Alderaan.

Elle avait entendu qu'il arrivait à certains politiques d'y prendre des sortes de stagiaires... la meilleure percée en politique que quiconque pouvait rêvait.

## **Description physique:**

taille : 1m76

poids : 68 kilos

peau : bleue

yeux : jaunes

cheveux : aucun

Aayla se démarque des autres Twi'leks, mais ce n'est certainement pas grâce à sa beauté. Ses lekkus sont un petit peu plus longs que la moyennes, ce qui lui a valu des moqueries étant enfant. Aujourd'hui, elle dit ne pas se sentir complexée par rapport à ces-dits lekkus; d'autre affirment le contraire.

Aayla est - ou était - toutefois assez athlétique : plutôt douée en sport dans sa jeunesse, les

quelques années d'études l'ont incité à arrêter le sport. Si elle n'est toutefois pas mince, nul ne dirait qu'elle est grosse, au pire qu'elle est dans la moyenne haute.

Et c'est lors d'un entraînement à l'âge de 12 ans avec son père que Aayala s'est blessée au nez, ce qui lui a valu une belle opération et une cicatrice que l'on peu apercevoir lorsqu'elle fronce les sourcils.

Aux yeux des non-Twi'leks, Aayla reste finalement une Twi'lek comme tant d'autres.

## **Description psychique:**

Aayla a bénéficié d'une éducation que certains qualifieraient de sans faille, les Twi'leks ne le font pas. Ses parents l'ont bercée de contes républicains et d'histoires Jedi, contrastant avec la culture Twi'lek. Cela a eu pour résultat une jeune fille pro-républicaine, pas rebelle pour un sou et décidée à oeuvrer pour la République.

Au final, Aayla n'a pas encore sa propre idée de ce que devrait être un régime idéal, juste une idée imposée par son éducation.

Aayla est du genre à préférer fuir les combats s'ils s'avèrent désavantageux. Elle n'est pas plus courageuse qu'un autre mais dispose d'un sens de l'honneur assez élevé.

Elle s'énerve assez facilement si l'on vient à l'insulter elle, sa famille ou son peuple mais n'en viendra pas tout de suite aux poings. Ce qui n'est pas forcément le cas si vous parlez d'injustice ou d'esclavage.

D'un point de vue morale, elle ne se cache pas le fait que les Twi'leks sont esclaves depuis des générations, à vrai dire elle rêve de pouvoir mettre un terme à tout cela. Mais le fait de ne pas avoir le pouvoir d'agir sur les choses l'énerve plus que tout, mais surtout la motive de surcroît.



En présence d'amis Aayla se montre assez joyeuse, sans plus. Mais voilà, des amis elle n'en a pas des masses en dehors de Ryloth. En public ou dans le domaine professionnel, Aayla se contente de suivre le protocole de rigueur et ne se montre pas plus excentrique qu'une autre.

Que ce soit pour une décision importante ou pour le choix le plus ridicule, Aayla se montre très déterminée et sérieuse. Elle déteste cependant ne pas avoir de réponse et n'arrive pas à cacher son mécontentement lorsque cela arrive. De même elle déteste avoir tort et se croit un peu trop souvent supérieure aux autres. Heureusement, elle a assez souvent réussi à rallier les autres à sa cause, ce qui lui a valu le "privilege" d'être souvent élue déléguée de classe par ses petits camarades, si ce n'est pour parler de sa "carrière" à l'Université.

Enfin, elle est assez curieuse mais connaît les limites, elle n'a jamais vraiment eu envie de se retrouver mêlée à ce qui ne la concerne pas. D'un autre côté, elle pense un peu trop souvent que les choses la concerne.

## **3. Adrien Thrawn N°ID: 1582**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 12500

Date d'inscription: 16/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 39

Métier: Commerçant

Talent 1: Barratin

Talent 2: Sens évolué : vue

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 18 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /

Rhétorique: 5 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0

/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Au début de ma vie ma mère est morte tuée par des voyous des bas quartiers de coruscant où nous résidions, elle, moi et mon père, après sa mort je suis resté avec mon père jusqu'au jour où il est parti à la guerre et

n'est jamais revenu. Mais je suis sûr qu'il est encore en vie je le sens, je le ressens je le retrouverai un jour, j'en fais le serment.

Étant seul et sans famille à l'âge de 14 ans je me suis débrouillé comme j'ai pu avec ce que je trouvais et ce qu'on me donnait parfois, par des gens qui avaient pitié d'un pauvre petit garçon orphelin mendiant dans les rues à la recherche de tout et n'importe quoi.

Puis un jour d'automne je rencontrais un homme bizarre camouflé derrière une capuche en soie il m'a dit qu'il me protégera et m'emmènera dans un endroit sûr, où je serais en sécurité.

Cet homme m'avait emmené dans un coin que je ne connaissais pas je crois que c'était une zone souterraine près de Tatoonie.

Il m'y a abandonné pendant plusieurs semaines avec assez de ressources pour survivre. La seule chose que j'avais, c'était un livre "apprendre le commerce" d'un célèbre écrivain Bespinoi que j'ai lu plusieurs fois.

Quelques jours plus tard, il est venu me chercher avec un petit vaisseau tout juste assez grand pour rentrer à 2 dedans où nous partions pour Bospin m'avait il dit, car il avait un cousin là-bas... En réalité, il voulait me vendre dans un marché aux esclaves clandestins sur place.

Mais durant les jours de voyage, il était pris d'affection pour moi, nous sommes devenus amis puis il est devenu pour moi comme un père. C'est lui qui m'a tout appris sur le commerce dans sa boutique.

Jusqu'au jour où il fut tué en essayant de défendre son petit commerce contre des malfrats qui braquaient son magasin d'armement. Je n'ai pas pu récupérer son commerce à cause des problèmes politiques du moment.

## **Description physique:**

Adrien est grand maigre et élancé avec une cicatrice verticale au centre de l'œil gauche très marqué et une grande cicatrice sur le bras gauche, il est large au niveau des épaules.

Il a les yeux marrons et est brun de couleur de cheveux qui sont courts. Il est constitué d'une corpulence normale même plutôt maigre.

Il a la description parfaite pour devenir un des plus grands marchands de cette galaxie.

## **Description psychique:**

Il est aussi un marchand émérite étant fait de grandes transactions il sait marchander et se faire comprendre des autres marchands par sa grande expérience du marchandage inter galactique, légal ou pas...

Il est très sympathique et très serviable, il servira avec plaisir et engouement toute personne se présentant à son commerce, qu'il espère en faire un des meilleurs de toute la galaxie et être reconnu comme l'un des meilleurs marchands

## **4. Alexander Grave N°ID: 1481**

### **Informations:**

XP: 3000

Niveau: 3

Argent emporté: 21846

Date d'inscription: 04/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 219

Métier: Mercenaire

Talent 1: Tueur Né

Talent 2: Adroit

### **Caractéristiques::**

PUI: 13 / CON: 13 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 8 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 2 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 7 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

# Histoire:

De son vrai nom, Alexander Grave, il naquit sur Coruscant dans les bas-fonds. Son père qu'il ne connu jamais, était chasseur de primes. Ce dernier ne lui laissa comme souvenir, une vieille paire de pistolets antiques, qui marchaient encore à balles. Sa mère, Helen Grave, serveuse de son état, l'éleva en travaillant dans un bar malfamé où se côtoyé truands et repris de justice.

Son enfance fut mouvementé, il traînait avec les petites bandes de voyous de son âge et faisait des petits coups pour un peu d'argent. Il était débrouillard et entraînait toujours les autres avec lui dans ses bêtises.

Il aidait quelque peu sa mère mais ses nombreux délits l'exasperèrent tant qu'elle l'envoya dans une pension pour jeunes délinquants, dirigée par des militaires.

Alexander y reçut une éducation très stricte. On essaya de lui inculquer les valeurs de l'armée, l'ordre, le devoir et le travail mais il joua les fortes têtes, impressionnant même ses instructeurs, qui en avaient pourtant vu d'autres.

Malgré tout, ses facultés mentales et physiques étaient bien supérieures à celles d'autres gens de son âge. Il était brillant mais n'acceptait aucune autorité.

Le directeur de l'école lâchera même par dépit :

« Nous ne ferons rien de ce voyou, malgré ses remarquables capacités. Quel gâchis ! »

Par ses excès, il fut renvoyé et jeté à la rue mais ceci n'avait pas servi à rien, il savait lire, écrire et était aussi compétent qu'un soldat sorti de l'école militaire.

Cependant, il retomba dans la violence et l'illégalité, il retourna dans son quartier d'origine et décida d'aider à nouveau sa mère mais à côté de cela, il rejoignit différentes bandes pour finalement devenir l'un d'eux, un criminel.

En grandissant dans cet univers, Alexander ne tarda pas à entrer dans un gang, celui Schlappa Schupps, un chef de gang hutt régnant sur une des plus puissantes bandes des bas-fonds de Coruscant . Alexander fut très vite remarqué car avec son arme de prédilection, le fusil de sniper, il était sans conteste, l'un des meilleurs tireurs qu'on eut jamais vu.

C'est de là que vient son surnom, GunGrave, d'ailleurs on ne le connaît plus que par cette identité.

Il gravit rapidement les échelons de la mafia de Coruscant et à 21 ans, il se retrouva second de Schlappa. Ce dernier trouvant son poulain trop dangereux, décida de l'éliminer.

La maison de GunGrave fut miné et à une heure où on le croyait à l'intérieur, elle explosa dans un énorme fracas, on retrouva sa mère sous les décombres.

Lorsqu'il apprit la nouvelle et surtout le décès de sa mère, il fut pris d'une colère folle. Il prit son arme et se posta à l'entrée du repère de la bande, il les tua un à un sans jamais qu'on put l'apercevoir.

Au bout d'une semaine de guet sans relâche, il se décida à investir la cachette de son ancien patron. La plupart des hommes étaient extenués ou morts de faim et de soif.

Il se débarrassa des quelques gardes encore en état de se battre, puis il se retrouva né à né avec Schlappa.

- L'heure de la vengeance a sonné, grosse merde ! Tu vas payer, pour ma mère et pour tous les autres !

- On peut s'arranger mon petit GunGrave, tu sais j'ai...

- Ta gueule ! Tu ne mérites même pas de mourir sans douleur, ce serait trop peu par rapport à tout tes méfaits... Il faut que tu souffre, que tu souffre beaucoup, que tu souffre énormément !!!

- Non, je t'en prie....Nonnnn !!!

GunGrave tortura la créature pendant des jours, en se gardant bien de la tuer.

Il éprouva un malin plaisir à faire cela, il pouvait évacuer toute la haine contenu en lui, ce sentiment de puissance, il adorait cela...

Schlappa rendit l'âme après un semaine de sévices corporelles infâmes, GunGrave se sentit tout d'un coup horrible, il était devenu un monstre.

Il voulut se suicider, il courut en haut d'une plate-forme et sauta dans le vide, il tomba dans un landspeeder conduit par un homme d'une trentaine d'années, vêtu de noir.

Après qu'il eut pris sous sa protection et soigner ses blessures, morales et physiques, l'inconnu lui proposa de rester à son service, son travail consisterait à tuer toutes personnes qui s'opposeraient à lui ou à ses intérêts.

GunGrave ne pu résister à la tentation et accepta, il devint l'un des tueurs à gages les plus craint de Coruscant, recherché par les services de sécurités.

Malheureusement, son maître mourut de vieillesse et le contrat en fut ainsi rompu.

GunGrave se retrouva à la rue, sans le sou et ne sachant plus où aller.

Bien décider à retrouver une situation confortable, il commença alors une nouvelle vie ...

## **Description physique:**

GunGrave est de physionomie plutôt athlétique, grâce à sa formation militaire et à son entretien physique depuis.

Grand et svelte, il mesure 1,86 mètres pour 78 kilos. Il a de longs cheveux blancs ainsi que des yeux bleus/gris. Cependant, on ne peut voir que l'un de ces yeux, l'autre ayant été crevé lors d'un combat de rue, lui laissant une longue cicatrice de part et d'autre de l'œil touché. Cela le gêne plus particulièrement le jour, sa plaie l'irritant au contact du soleil, raison pour laquelle il porte un chapeau. Ceci explique en partie son attrait et sa préférence pour la nuit.

## **Description psychique:**

GunGrave est quelqu'un de très posé et réfléchi, il ne se jette jamais tête baissée sans avoir longuement la situation. Néanmoins, il est facilement irritable et perd vite patience, surtout dans les moments difficiles.

Il sait jouer de la situation dans laquelle il se trouve, notamment grâce à son arrogance et à son assurance, il est très manipulateur ainsi qu'un habile négociateur.

Toutefois, sa principale faiblesse est son orgueil, car il a une confiance absolue en lui-même ainsi qu'en ses idées, ce qui lui cause fréquemment des problèmes.

# **5. Alkor Trivial N°ID: 1517**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 27/10/2007

Avertos: 0

Nb messages: 0

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **6. Almalexia Koon N°ID: 1398**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4778

Date d'inscription: 24/06/2007

Avertos: 0

Nb messages: 72



Métier: Chasseuse de primes

Talent 1:

Talent 2:

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 2 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 3 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Almalexia est la fille d'un contrebandier et d'une fille de politicien, elle grandit dans la vanité digne des politiciens et la dure vie du contrebandier, son caractère fut gravé par ces deux extrêmes. Ce n'est qu'à la mort de ses parents que la jeune Almalexia se rendit compte que toute son enfance a été brisée, elle se mit en quête de réponses à certaines choses. sa colère prit le pas sur elle, elle se construisit une réputation de criminelles à ses dépens. à sa majorité, son esprit troublé revint à la raison, elle s'engagea dans la chasse aux primes, seule classe où ses talents seraient utiles. Elle apprit à maîtriser toute sorte d'armes, mais excella dans les armes blanches, beaucoup plus meurtrières et traîtresses que les armes à feu. Le destin la poussa à continuer, car elle-même avait scellé son sort, elle avait tué de ses mains la seule personne qu'elle aimait, lors d'un contrat.*

*Maintenant son seul mot d'ordre est, tuer ou être tué!*

## Description physique:

*Grande, environ 1.80M, yeux verts bleu, cheveux châtains clair, blessure cicatrisée à l'avant bras gauche (due à un tir de blaster), tatouage d'une sorte de "clan" de chasseurs de primes sur l'omoplate droite, une broche dorée dans les cheveux, silhouette fine.*

## Description psychique:

*Aucune morale d'aucune sorte, tueuse sanguinaire et sans pitié, agressive et teigneuse, avec de rares moments de bonté, impulsive et fonceuse, violente.*

# 7. Alorsia Heloana N°ID: 972

## Informations:

XP: 6750

Niveau: 4

Argent emporté: 13419

Date d'inscription: 29/11/2006

Avertos: 0

Nb messages: 532

Métier: Commandant Suprême de Bepin

Talent 1: pilote née

Talent 2: stratège

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 10 / PER: 14 / CHA: 14

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 15 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 1 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Depuis sa toute tendre enfance, Heloana adorait tout ce qui était vaisseaux spatiaux. Elle avait

vécu dans une famille qui gagnait suffisamment pour vivre normalement. Elle n'avait à se plaindre de rien. Le soir, elle pouvait dormir tranquillement sans devoir faire attention à tout ce qui pouvait bougeait tout autour d'elle. Elle avait rencontré un jour, par pur hasard, un groupe d'homme bien armé mais sans uniforme militaire. Ils formaient apparemment un uni et surveillait chaque personne qui pouvait passer par le hangar ou allait fréquemment Heloana pour voir décoller les appareils.

Cela ne prit pas longtemps avant qu'un homme ne l'interpelle. Elle n'avait alors que 8 ans lorsque qu'elle se faisait attrapé par un grand homme musclé avec une peau toute bleue. C'était bizarre, elle avait toujours réussi à se faufiler jusqu'à maintenant et voilà qu'elle se faisait attraper en un rien de temps par des personnes qu'elle n'avait jamais vu auparavant. Le grand homme ne lui faisait pas de mal finalement, il l'avait attrapé par le col et rigolait, il l'emmenait par la suite à son chef. Celui-ci voyait la fille arrivait et se mettait à rire également de la posture dans laquelle c'était retrouvé Heloana. Elle n'était pas du tout contente, ses joues étaient rouges parce qu'elle était fâchée et elle avait croisé les bras comme quand elle boudait. C'était tout à fait normal. Le grand homme déposait finalement la petite Heloana avec délicatesse sur le sol de l'astroport de Naboo. Elle boudait toujours et s'asseyait en tailleur pour faire face à tout l'équipe qui était maintenant devant elle. Le chef commençait à parler en premier.

- et alors ma petite tu t'es perdu dans l'astroport?

Elle ne voulait pas répondre et restait sourde à ce que disait le chef de l'équipe. Finalement elle se décidait parce que ce dit chef là la regardait avec un air menaçant qui lui faisait peur.

- je viens tous les jours ici. J'aime bien voir les vaisseaux décoller et quitter l'espace aérien de Naboo. Je trouva ça vraiment beau... Je.. je peu m'en aller maintenant?

Le chef regardait de plus près la fragile petite fille qui se trouvait juste devant lui. Elle était mignonne mais il n'était pas du genre à s'attaquer aux enfants. En fait, il les adorait. C'était son dada. Il reprenait la parole en la regardant fermement et en faisant un joli sourire.

- si tu veux tu peu venir faire un tour avec nous, c'est notre vaisseau là bas. Celui au fond du hangar à gauche. Le blanc-or avec un dessin de couteau dessus.

Elle regardait plus attentivement le vaisseau que le monsieur lui avait montré. Elle le trouvait beau et charmant à la fois ce vaisseau. Il devait sûrement avoir un nom. Elle ne l'entendit jamais pour finir parce que sur la suite la personne qui arrivait était celle qui avait loué les services de cette équipe. Ils partirent et elle ne reçut plus jamais de nouvelle de ces gens qui lui avait parlé si gentilement.

10 ans plus tard, elle avait fini son école et était toute contente d'avoir réussi, le problème survenait bien plus tard lorsqu'elle découvrait que la maison de ses parents avait été saccagée. D'ailleurs, elles ne trouvaient plus ceux-ci. Avaient-ils été enlevé de force par les malfaiteurs? Elle n'en savait pas plus mais pendant les 6 ans d'après elle avait entamé des recherches partout pour ne retrouver que l'endroit où ils avaient été enterré. Elle n'avait plus cas faire sa vie toute seule sans ses parents. Elle avait encore de la famille mais elle ne leur avait plus parlé depuis longtemps et puis il fallait arrêter aussi d'être bercé par ses parents. Elle allait de l'avant et allait vérifier si qui lui resté en banque. IL ne lui restait plus que 5000 D ce qui n'était pas énorme mais il allait falloir louer une maison vu qu'elle avait perdu juste avant celle qu'elle avait eux. Le soleil allait maintenant se lever devant un espace encore inconnu qu'elle allait visiter par elle même vu qu'elle n'était jamais sortie de naboo.

## **Description physique:**

elle a des cheveux bleu ce qui n'est pas courant et des yeux d'un noir étincelant. Elle est plutôt grande (un mètre quatre vingt) et d'une taille fine (environ 60Kg). Elle porte couramment des habits normaux de couleur variant entre le vert et le vert foncé. Elle a toujours aimé porter des couleurs qui se rapproche de la nature et qui fasse aussi un peu militaire. Les chaussures sont classique et n'apportent rien de neuf a part le faite qu'elles s'habillent toujours à la tendance actuelle de naboo. Ses cheveux sont long et soyeux, ils descendent jusqu'au environ du bassin. Elle ne fait jamais de queue de cheval. Elle se maquille assez souvent mais attention ce n'est pas pour plaire au homme. Et pour finir sa poitrine et volumineuse ce qui peut attirer des ennuies si un homme pose trop longtemps ces yeux dessus.

## **Description psychique:**

Elle est triste depuis la disparition de ses parents et son coeur est devenu plus dur qu'avant. Ses réactions se laissent aller parfois mais elle arrive quand même à contrôler ce qu'elle fait. Son sens du devoir à accomplir est toujours là avec elle même si elle vient d'une bonne famille vu que ce ne sont pas ses parents qui l'ont complètement éduquée. Elle s'est comment se défendre et peut être assez mesquine.

# **8. Anakin Skywalker N°ID:**

# **159**

## **Informations:**

XP: 9800

Niveau: 4

Argent emporté: 5204

Date d'inscription: 17/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 111

Métier: Padawan Jedi

Talent 1: agile

Talent 2: pilote né

## **Caractéristiques::**

PUI: 15 / CON: 15 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 4 /  
Pilotage: 8 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 4 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 2 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 9 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# 9. Anar Liang N°ID: 1613

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 28/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 19

Métier: Rien

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Leader né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 10 / Pilotage: 13 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 7 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Anar a été conçu dans une chambre d'Hôtel de Correlia. Fils du contrebandier Kor'nak Liang et d'une femme inconnue dont son père s'est juste chargé de la mettre enceinte pour avoir un fils, il naquit neuf mois plus tard où, son père, décida de l'emmener tout de suite vivre avec lui... A bord de son cargo.

Anar n'a jamais eu de réels souvenirs avant ses 8ans, l'âge précis où il commença à poser divers questions à son père sur lui et sur l'univers.

Bien que Kor'nak aimait tendrement son fils, ce dernier l'agaçait à plusieurs reprises et lui firent également perdre quelques contrats dues à des petites bêtises d'enfants. Fort

heureusement, le père du jeune garçon avait plus d'une manche dans son sac et trouvait toujours une solution pour gagner beaucoup d'argent et comblez son fils comme il le pouvait.

C'est ainsi que se passa la majorité de l'enfance d'Anar mais, il allait avoir 12ans quand les choses allèrent commencer à changer pour lui et son père...

Alors qu'il entra pleinement dans l'adolescence, Anar commença à changer physiquement et mentalement. Il cessait petit à petit ses enfantillages pour faire naître ce qui allait devenir une passion pour le pilotage. C'est pourquoi, il se rapprocha de plus en plus de son père.

Mais, ce dernier quand à lui, allait commencer à s'éloigner.

En effet, lors d'une escale sur Dantooine, Kor'nak rencontra une jeune twi'leek jaunâtre répondant au doux nom de Maar'yel. Elle semblait l'opposé du père d'Anar à dire vrai.

Il faut dire que le père contrebandier était quelqu'un d'assez trapu à la chevelure marron et il était souvent très mal rasé. De plus, son caractère rabougri en faisait à maintes reprises quelqu'un de grognon et qui faisait passer sa fierté avant tout.

Maar'yel, elle, était quelqu'un à l'apparence aussi douce que le son de sa voix. Très belle et toujours de bonne humeur. Elle faisait preuve d'une grande sensibilité et montrait souvent ces sentiments... mais pas forcément les vrais...

C'est là qu'Anar commença à se montrer distant et plus solitaire. A vrai dire, les deux adultes avaient contractée une petite idylle et, Kor'nak, se montrant généreux, avait invité la ravissante twi'leek à les rejoindre dans leur voyage. Cependant, comme venu de nulle part, Anar ressentit quelque chose de malsain émané de la jeune femme. Il ne pouvait se l'expliquer mais, il ne lui faisait pas confiance.

Il décida, au plus vite d'en parler à son père mais, ce dernier étant amoureux pour la première fois de sa vie, n'accepta pas d'écouter son fils et, c'est en le giflant exaspéré par les propos d'Anar qu'un schisme se créa entre eux.

Ils vécurent quelques temps tous ensemble sur le vaisseau et, au fur et à mesure que les saisons passèrent, Anar avait de moins en moins confiance en Maar'yel qui, selon lui, avait une attitude de plus en plus ambiguë.

Son père ne décidant toujours pas de l'écouter, Anar décida, alors qu'il n'était âgé que d'une quinzaine d'année, de partir, de quitter les vaisseaux et d'utiliser ses quelques savoirs en pilotage pour essayer de vivre...

Cela ne fut guère du goût de Kor'nak mais, ce dernier finit par penser également que cela serait certainement mieux ainsi.

Autrement dit, lorsqu'ils arrivèrent à Naboo pour une simple escale, Anar débarqua définitivement, son baluchon sur le dos, prêt à faire sa vie.

Cependant, commencé à vivre sa vie à 14ans, même sur Naboo, cela ne fut pas chose aisée.

Mais, grâce à sa débrouillardise, il se dégota un petit job, en tant que serveur dans un des bars de Theed. Ce n'était peut être pas très gratifiant mais, grâce au tenancier, il trouva un petit logement et pu commencer à économiser les quelques crédits qu'il gagnait.

Mais, une fois de plus, un évènement vint tout basculé...

C'était une soirée comme les autres dans le bar et, Anar, avait presque terminé de travailler. Cependant, son patron lui avait demandé un dernier service, allez livrer un colis quelques rues plus loin. Evidemment, le jeune garçon, âgé de 18ans maintenant, accepta sans rechigner. Mais sur le chemin, il fut pris au dépourvu au milieu d'une rixe qui s'était, apparemment, déclenché plus loin.

Il décida rapidement de se mettre à l'abri mais, l'un des gars participant à la bagarre le prit pour un de ses ennemis et lui envoya trois salves de blaster lourd en plein torse, laissant ainsi le jeune homme pour mort au milieu des rues silencieuse de Theed.

Anar se réveilla quand même au bout de deux mois dans un des nombreux centres de soin de la ville, sauvé, on ne sait comment. Mais, évidemment, il n'avait que sur lui un simple papier d'identité et rien d'autre.

Il fut gardé alors au centre pendant quelques temps, la période nécessaire de se remettre de se blessures et puis de savoir quels chemins il allait suivre...

Chemin qu'il finira par trouver quelques mois plus tard en trouvant un prospectus de recrutement pour les forces militaires de Naboo qui, parmi le grand panel de formation qu'il proposait, offrait l'opportunité à tout volontaire de devenir un grand pilote de chasse.

## **Description physique:**

De longues mèches châtains, des yeux gris-vert et une expression faciale tantôt renfermée et tantôt joyeuse, Anar donne la simple et nette impression d'être un jeune homme pour le moins mystérieux. Son visage est quelque peu allongé et se creuse très légèrement au niveau de ses joues, ne mettant pratiquement pas en évidence de quelconques fossettes. Sa peau est on ne peut plus traditionnel, excepté qu'aucune cicatrice ou autres marques faciales ne viennent témoigner de douloureuses expériences passées à l'exception d'une blessure qui siège sur son torse depuis son accident dans les rues de Theed. Ce qui pourrait être un problème anodin est en réalité un certain frein pour les acrobaties de notre ami puisqu'un simple choc légèrement violent reçu lui provoque toujours encore quelques douleurs aléatoirement forte. Son corps en lui-même n'est ni petit, ni grand. Il mesure dans le mètre 75 pour quelques 65kilos. Bref, un adulte pleinement constitué et ne manquant d'aucun apport alimentaire et ce, quel qu'il soit. Toutefois, ses bras, tout comme ses jambes, ne semblent guère épais. Il n'en n'est pas pour autant dépourvu de robustesse mais, on devine clairement qu'il n'est pas l'haltérophile du coin en tout cas.



## **Description psychique:**

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le caractère du jeune Anar a pu se former solidement au fur et à mesure des années qui défilèrent sous ces yeux. D'un naturel gentil, amical et souriant, son adolescence l'a conduit à devenir un peu plus sombre en général, en faisant ainsi quelqu'un de plus ou moins renfermé selon les circonstances. Il faut dire que la séparation avec son père l'a marqué au plus profondément de son âme. De ce fait, pour avoir sa confiance, il faut généralement l'a mérité après un dur labeur et, ce, même s'il semble l'a donné rapidement. Mais les apparences sont parfois trompeuses.

Ayant appris assez jeune à s'assumer, Anar vit souvent selon son propre chef et sa propre conception des choses. Ce qui, et il le sait, pourrait lui poser problème au cours de sa formation de pilote. Et oui, ce n'est pas un fana des règlements. Néanmoins, ne vous y trompez pas, ce n'est pas pour cela que c'est un anarchiste ou autre, bien loin de là. Juste qu'il fera ce qu'on lui demande selon une certaine façon qui lui est propre et qui varie également en fonction des situations.

Très doué dans le domaine pratique du pilotage, Anar n'en n'est pas réellement un tacticien hors de pair et il en est conscient. Néanmoins, il se rend souvent compte de ses erreurs une fois qu'il se trouve dans la mouise, que cela soit lors d'une simulation ou dans la vraie vie. Il sait penser mais pas toujours comme il le faut.

Cela amène également un autre point qui est l'acceptation de ses erreurs. En effet, ayant toujours vécu seul, notre ami n'a jamais du prendre des décisions qui impliquait une autre vie que la sienne ou qui impliquait d'autres personnes. De ce fait, à chaque maladresse, le jeune homme le vit assez mal et préfère s'isoler le temps de se calmer et de comprendre où il a merdé.

Pour le reste, c'est un garçon relativement simple qui, derrière ce caractère bien trempé espère tout simplement pouvoir faire son chemin dans l'univers tout en réalisant son rêve d'enfance. A savoir piloter et, aussi, même si cela semble accessoire, pouvoir fonder une famille qu'il ne fera pas souffrir comme l'a fait son père...

## **10. Anestla Silgatlis N°ID:**

**732**

## Informations:

XP: 10400

Niveau: 5

Argent emporté: 6092

Date d'inscription: 21/06/2006

Avertos: 0

Nb messages: 727

Métier: Scientifique & médecin

Talent 1: Adroite

Talent 2: Médecine

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 13 / RAP: 12 / DEX: 13 / INT: 16 / DIS: 11 / PER: 24 / CHA: 15

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 13 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 2 / Pilotage: 4 / Sciences/Informatique: 7 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 6 / Stratégie: 5 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 7 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Quelques années avant qu'Anestla soit la jeune demoiselle qu'elle est devenue, il régnait sur la planète natale, Corellia, une famille bourgeoise importante qui contrôlait une importante firme de vaisseaux en tout genre, la famille Silgatlis... A l'époque, elle était jeune, insouciante et innocente comme bon nombre d'enfants naissant dans cette galaxie sans savoir les terribles menaces qu'elle nous offre... Ses parents s'aimaient d'un amour réel et sincère... Aux moindres regards, des étoiles semblaient briller dans les yeux de ses parents, et les enfants vivaient dans une bonne harmonie grâce à l'union de leurs parents. Anestla avait toujours rêvé qu'un jour, elle rencontrerait certainement une personne digne de l'aimer comme elle serait digne de l'aimer en retour, et ceux à l'image de l'amour de ses parents... Mais des événements auront peut-être raison de ses rêves...*

*Diriger sans pareille, la firme spatiale entrait dans une ère d'apogée de quelques années de façon sûr, rien ne semblait réellement faire obstacle à l'ambition et à la bienveillance que le père d'Anestla exerçait sur l'entreprise dans une gestion parfaite et florissante. Toute l'entreprise était prospère et commençait à se faire un nom dans le système solaire de la planète Corellia... Mais ceci entraînait des jalouseries, autant chez les concurrents, que même dans la famille, sans que pour autant tout ceci soit visible.*

*Elle, la timide enfant des Silgatlis était l'aîné, de la nouvelle génération. Sa mère aimait plantureusement la dorloter et ceux depuis sa plus jeune et tendre enfance. Elle avait deux frères derrière elle et une petite sœur qui était la dernière de la famille. Par la suite, en grandissant, Anestla aimait s'occuper et taquiner ses frères et sœurs, c'était là des jeux enfantins et innocents qui faisait bien souvent la joie de vivre dans l'insouciance entre frères et sœurs. Sa mère prenait une part importante dans son éducation et certainement aussi dans celle de ses autres enfants, et ceux malgré le travail éreintant qu'elle exerçait : médecin. Ce fut au travers de cela, qu'Anestla pris connaissance de sa future vocation, soigner les autres. Sa génitrice se vouait aussi à la recherche et possédait ainsi un laboratoire où elle entreprenait notamment diverses expériences avec la faune et la flore, souvent dans le but de parvenir à trouver un vaccin pour telle peuple, ou telle race. C'était une femme très active et très patiente, elle était un exemple sans pareille aux yeux d'Anestla, c'était pour elle une fleur pleine d'aménité, qui savait autant ombrer de ses pétales ses enfants, que de trouver par ses racines et ses éclats au soleil des remèdes pour une multitude de maladies. Etant assez jeune, Anestla restait souvent avec sa mère, elle l'observait avec désir et intérêt d'en apprendre plus sur la quintessence du travail, que son exemple exerçait. C'est pour cela, au travers de ses études, elle choisit à l'âge de 10 ans de poursuivre des études de médecine et de recherche auprès des précepteurs que ses parents lui dévouaient. Ainsi, elle apprit grâce à des modules d'apprentissage accéléré les sciences de la médecine ainsi que de recherche scientifique en peu de temps, mais aussi grâce à son talent d'assimiler rapidement les connaissances. Sa mère le disait souvent, elle deviendrait médecin et ceux à cause de sa soif de découverte en ce domaine, mais aussi pour les bonnes aptitudes dont elle recelait.*

*Aussi, dans sa relation avec son père, elle avait été amenée à découvrir les vaisseaux que*

*l'entreprise construisait. Une fois même, par mégarde, elle s'était retrouvée à bord d'un vaisseau et l'avait démarrée jusqu'à même s'envoler de la plate-forme avec en tripotant à tous les boutons d'une façon qui signifiait bien son manque de savoir pour piloter un vaisseau. En outre, par la suite, elle s'intéressa malgré l'aporie du sujet au pilotage. Dans le même temps, elle l'aimait à se surprendre et à lire des livres au travers des ordinateurs, c'est dans cette mesure qu'elle s'intéressa de manière plus approfondit à l'informatique, et cela ne provoquait pas d'apoplexie à son esprit, malgré les programmes assez complexes dans lesquels elle osait regarder, visitant ainsi les entrailles d'un PC, aussi petit soit-il, car les programmes étaient pour elle comme des bâtiments imbriquaient dans l'ordinateur au moyen de chiffres et de codes. Ainsi, Anestla était devenue une jeune fleur ravissante autant physiquement que dans son activité au sein de la famille, les études et les recherches qu'elle entreprenait. A l'âge de 16 ans, elle avait une excellente connaissance de l'informatique et pouvait faire office de médecin, sans pour autant que sa vie sociale est été négligée.*

*Mais son oncle, qui s'intéressait de façon maladive à la réussite de son frère aîné décida de reverser son frère de la tête de l'entreprise et d'en prendre le pouvoir. Et pour cela, il mit en place des machinations et des complots pour parvenir dans, sa folie, à ses fins. En finalité, il était parvenu à faire chanter son frère et menaçait désormais de révéler des secrets qui habiter l'adolescence et la vie antérieure avant son mariage, mais aussi un terrible secret... Pour ne pas révéler ses secrets, l'oncle d'Anestla proposa à son frère une sorte d'exil... Quitter le pouvoir de l'entreprise et lui remettre et partir de Corellia, s'enfuir de la planète ... Il avait décidé de partir et ceux pour assurer une bonne vie à ses enfants et à sa femme, malgré les réticences de la famille, mais finalement, sa femme avait pris le goût de l'aventure et s'était résolue à suivre son époux.*

*La destination du vaisseau interstellaire de la famille en exil, avait amené avec lui une foule d'autres vaisseaux moins importants. En effet, cette destination était une planète inhabitée, qui avait été sondée récemment et qui se révélait posséder d'importante quantité de minerai rare et précieux. La planète se situé en bordure de la galaxie. La famille Silgatlis était venue en ses lieux avec un imposant croiseur, pour coloniser la planète. Le vaisseau par la suite pourrait faire office à la fois une demeure respectable pour la famille et aussi une usine de premier ordre dans l'extraction des minerais et des pierres précieuses. Le voyage semblait bien se déroulait et Anestla était tranquillement installé, regardant de temps à autres au travers du hublot et reprenant ses études de divers sujets élaborés de médecine sur son PC,*

*tout en pensant à ses amis et aussi à un garçon dont elle oublierait vite ses façons d'être avec elle et son visage s'avouait-elle... L'espace est si grand...*

*Quand, soudain, le vaisseau spatial entra en opposition avec un autre vaisseau... Ils étaient attaqués par un ennemi inconnu et qui utilisait des armes de combat inconnu... Pourtant, les sondes n'avaient pas fait offices que la planète qu'il allait coloniser possédait en son sein une civilisation... C'était incompréhensible... Depuis le hublot, on pouvait distinguer que le vaisseau adoptait d'étrange forme et couleur. En effet, il était de forme allongée et ovale avec divers trous en son intérieur avec des couleurs orange, violette et verte... Il était d'une très grande taille et très imposant. Anestla n'avait jamais vu telle construction et tel vaisseau de cette ampleur. Il était à la fois beau, attirant et singulier, mais aussi laid et repoussant. Tandis que le vaisseau dans lequel elle se trouvait vibrait et était secoué, la porte du sas s'ouvra et son père apparut... Il était blessé à la tête et demanda à sa fille de venir de toute urgence vers un chasseur lourd pour fuir... Il semblait évident que le vaisseau ne pourrait rien face à cette astronave inconnue... Tout en marchant dans les couloirs lisses et spacieux, Anestla qui avait pris avec elle sa trousse médicale et son ordinateur soignait en toute hâte la blessure de son père. Parvenu au hangar à vaisseau dans le croiseur, les autres membres de la famille ainsi qu'une toute petite partie de l'équipage restant était là, les autres avaient déjà fui. Il ne restait que trois croiseurs, mais que deux pilotes. Un membre de l'équipage devait piloter et son père aussi, mais jamais tout le monde n'aurait pu entrer pour seulement deux vaisseaux. C'est alors que dans un éclair de folie, Anestla proposa de piloter le dernier vaisseau, avec les cours théoriques et le vaisseau qu'elle avait fait voler une fois, elle pensait s'en sortir... Alors le groupe se divisa en trois, cinq membres d'équipage dans le premier chasseur lourd, la famille Silgatlis dans le second chasseur lourd (le père la mère, les deux frères et la dernière sœur) et dans le troisième chasseur lourd, Anestla, deux jeunes servantes et deux hommes membres de l'équipage y accédèrent... Pendant la phase de décollage, dans le hangar, un vacarme insoutenable régnait, le vaisseau était en train de se désagréger... et de toute part l'édifice était en train de s'effondrer de plier sous le feu ennemi... Sortie des vestiges du vaisseau, les trois chasseurs furent alors sous le feu ennemi, Anestla dut alors utiliser pour la première fois ses compétences pour éviter d'important dégât au matériel... Ainsi, elle exécuta à plusieurs reprises des pirouettes en tout genre et des retournements de vaisseau dans des sens indécis... C'est alors qu'un des trois chasseurs pendant quelques manœuvres périlleuses fut abattu et pulvérisé... Anestla ne savait pas si c'était le vaisseau de son père ou l'autre vaisseau, un impact avait détruit les communications avec les autres vaisseaux... C'est alors, après avoir calculé difficilement les coordonnées de Corellia, elle entra en hyperspace... Eux, ils étaient sauvés, mais les autres... Par la suite, elle laissait une autre personne prendre sa place, bien que cette*

*personne ne connaissait rien au pilotage, pendant ce temps-là, elle entreprit quelques réparations avec le peu qu'elle avait... Le voyage dura quelques heures et elle reprit les commandes parvenu à Corellia, quittant ainsi l'hyperespace. Aucun autre vaisseau du convoi ne les suivait et n'était arrivé avant eux... peut-être était-il mort, avec un peu de chance il avait dérivé vers un autre endroit de l'espace, Anestla n'en savait rien, elle ne reverrait sans doute jamais sa famille...*

*Maintenant, Anestla désirait à en savoir plus, et pour cela, elle comptait rendre visite à son oncle, dès qu'elle se serait posé sur la planète. Ce qui ne tarda pas. Elle atterrit sans grande encombre sur l'astroport de la société Silgatlis malgré les dégâts importants subis par le vaisseau. Après avoir congédié le personnel survivant à se rendre dans la demeure de la famille Silgatlis, son oncle qui avait appris son retour vint à elle. Anestla lui demanda s'il savait quelques choses sur ses vaisseaux inconnus qui les avaient attaqués, mais il ne semblait pas en savoir grand chose. Néanmoins, il lui avoua ses perfides actions à l'encontre de son père... Elle ne lui en voulut pas pour ses néfastes actions contre son père, mais plus pour leur avoir certainement causé la mort de tous ses proches... \_ On ne sait pas vraiment très bien si l'oncle d'Anestla a de bonnes ou de mauvaises intentions. \_ Lui, ne semblait pas grandement affecté, mais pourtant il l'était par la perte de son frère... L'envie de pouvoir l'avait rendu aveugle et avide, il n'avait pas pensé aux conséquences de ses actes, il restait certainement un bon fond en cet homme mais le mauvais côté avait pris place en son cœur. Dans un coup de folie, il demanda à sa nièce de quitter la planète et si elle ne partait pas, il menaçait de la faire rechercher contre une rançons... Maintenant qu'elle avait certainement perdu sa famille, elle perdait aussi sa planète et tout ce qui la rattachait à son monde... Courageusement elle quitta avec le chasseur lourd la planète et ce dirigea vers Coruscant, peut-être trouverait-elle un emploi de médecin... Désormais, elle souhaitait retrouver sa famille si elle avait survécu, mais il lui faudrait de l'argent, son oncle ne lui avait laissé que ce vaisseau... Coruscant était si grande, très grande, une ville à l'échelle d'une planète, qu'allait-elle devenir...*

## **Description physique:**

*Anestla demeure être une très jolie jeune fleur, délicate, sensuelle... Jolie à regarder, son visage de bon aloi, l'harmonie de ses yeux bleus et ses sourcils, la fraîcheur de ses joues, l'aménité de ses coiffures et de ses parures, ses lèvres suaves font d'elle une femme jeune et plantureuse, une jeune demoiselle éclatante et lumineuse. D'une taille d'un mètre soixante-douze, Anestla sait et parvient souvent, par ses paroles et ses regards charmants jamais*

*dénués de sens, à faire comprendre ce qu'elle souhaite exprimer à ses interlocuteurs. Elle sait qu'elle recèle en elle quelques délices et quelques attraits, mais elle sait aussi bien se garder d'elle-même que jouer avec, mais ceci n'a toujours été qu'un amusement pour elle à l'époque où elle vivait sur Corellia avec sa famille, maintenant elle rentre dans le vrai monde...*

## **Description psychique:**

*Anestla a un cœur sensible, même si elle-même ne l'a jamais remarqué... Le souhait d'aider les autres a toujours fait partie d'elle. Ses parents lui ont appris les bonnes manières de vivre, le respect des autres et elle sait se conditionner pour faire face avec dignité à un grand nombre de situation certainement. Mais ce qui se remarque moins, malgré son calme, règne en elle une personne relativement active, aventurière, entreprenante, passionnée et sentimentale, qui attache une assez importante place aux sentiments. A ses yeux, le monde dans lequel on vit ne sera jamais parfait, mais elle a toujours l'espoir de le rendre meilleurs, c'est peut-être pour cela qu'elle a pour formation : médecin et qu'elle peut ainsi soigner et aider les gens. Elle reste malgré tout assez mystérieuse au premier abord, comme si elle voulait protéger quelques choses en elle, peut-être de la souffrance ou le sentiment de grandir trop vite et d'être séparée des gens qu'on aime...*

# **11. Ani Humbacar N°ID: 1593**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 10453

Date d'inscription: 11/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 22

Métier: Rien

Talent 1: leader né

Talent 2: hackeur

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 0 / Athlétisme: 6 / Agilité: 0 / Rhétorique: 8 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Ani est un garçon tout ce qu'il y a de plus banal. Son père et sa mère, originaires de Coruscant, étaient commerçants, ils vendaient des pièces de vaisseaux en tout genre. Mais la boutique fit faillite et la famille Humbacar sombra dans la misère. Ils furent expulsés de chez eux, et finirent dans la rue. Régulièrement, lorsqu'ils croyaient le garçon endormi, ses parents chuchotaient jusqu'au jour où ils l'abandonnèrent. Depuis ce jour, il fut envahi d'une haine qu'il ne pouvait contrôler. Une haine qui se transforma bientôt en peur, il s'isola de tout contact extérieur. La solitude fit son effet et cette peur se dissipa, lui donnant le temps de réfléchir sur son passé laborieux.

Personne ne peut savoir ce que c'est de vivre dans la rue seul, sans ses parents, partagé entre la faim, la soif et le froid. Ses sens constamment en alerte, des bandes de gamins l'agressant régulièrement. Avec le temps, il apprit avant tout à fuir, puis peu à peu, à se défendre à mains nues. La nuit, il fallait être discret. La journée les passants vous regardent avec dégoût. Ce traumatisme, Ani le sait, le poursuivra encore longtemps. Il voulut partir à la recherche de ses parents, mais la vérité, parfois, devrait rester inconnue.

Pourtant, Ani ne resta pas seul toute sa vie, une famille eut un jour pitié de lui, et décida de lui offrir leur hospitalité quelque temps pour donner une chance à Ani de trouver un sens à sa vie. Ils l'initierent à la politique ce qui plut tout de suite à Ani et décida d'en faire carrière, ils lui permirent de découvrir certaines technologies. Le garçon s'épanouissait, il découvrait aussi un réel talent pour l'informatique, chose dont il ne soupçonnait même pas l'existence lorsqu'il était dans la rue. Il leur était tellement redevable. Une nuit, des cauchemars sur son enfance refirent surface, il fut temps pour Ani de se remettre en route. Plusieurs questions sont restées trop longtemps sans réponses. Pourquoi l'ont-ils abandonné? Que lui cachaient-ils durant toutes ces années passées à chuchoter derrière son dos? Ani voulait des réponses, et il se jura



de les retrouver.

## **Description physique:**

Ani est un garçon aux cheveux assez longs, châtains bouclés et aux yeux verts. Il est très mince, de taille moyenne et peu musclé, son visage ovale est creusé par la faim endurée pendant de nombreuses années, ses joues sont surmontées de paumettes. Ses bras sont minces, ornés de tatouages dont seul Ani connaît la véritable signification, des runes anciennes à ses dires. Ses mains, plutôt musclées pour un gamin de 19 ans, sont pourvus de longs doigts. Le torse d'Ani est couvert de cicatrices récoltées lors de ses nombreuses échapades. Ses jambes, maigres elles aussi, ont sans doute sauvé Ani de beaucoup de souffrance.

## **Description psychique:**

Ani aurait pu être le bien incarné. Généreux dès qu'il en a l'occasion, il acquit la sagesse suite à sa longue isolation. Mais c'est cette dernière qui incrusta en lui un brin de folie, lui donnant un côté sadique et malsain. Il n'apprécie guère la compagnie, c'est pour cela que ses amis se comptent sur les doigts d'une main.

C'est un garçon têtu, n'hésitant pas à ruser pour parvenir à ses fins, sa conscience lui dicte ce qu'il doit faire, n'écoutant que son instinct, il fonce tête baissée. On pourrait prendre ça pour de la folie, du courage ou un mélange des deux parfois, ce qui le protège souvent de toute tentative de l'influencer.

# **12. Arden Hamner N°ID:**

# **1591**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 7500

Date d'inscription: 10/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 8

Métier: Rien

Talent 1: Hackeur

Talent 2: Empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 8 / Pilotage: 7 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Arden Hamner, je suis né sur la planète CORELLIA. Mes parents étaient marchands et réparateurs de vaisseaux. Comme leur travail était une affaire florissante, ils n'avaient pas d'autre solution que de me diriger vers un enseignement privé.

L'éducation stricte que j'y ai reçue, m'a laissé d'ailleurs quelques cicatrices.

Dès lors que les vacances s'annonçaient, c'était avec plaisir que j'allais travailler sur les propulsions subliminiques et hyperluminiques des vaisseaux de mes parents. Mon avenir était tracé...

Cependant, le destin en a décidé autrement, le jour où Peter Sarkin, un contrebandier, est venu livrer des pièces détachées.

Lors du déchargement de son cargo YT-2000, des chasseurs de primes font irruption et une fusillade éclate.

Voulant me protéger des blasters et des grenades, mes parents m'emmenèrent en sûreté dans le vaisseau le plus proche, l'YT-2000.

Je n'entendais que les rafales bruyantes qui fusaient çà et là sans rien y voir.

Ce n'est que lorsqu'un homme ouvrit le sas d'embarquement du vaisseau, qu'un long frisson m'envahit. Ce n'était pas mon père mais Peter Sarkin. Je venais de comprendre que mes parents étaient morts.

A ce moment, je ne sais si la pitié le gagna, mais le contrebandier embarqua dans son vaisseau, me lança une couverture et sans un mot décolla vers d'autres perspectives. Lors d'escales pour les ravitaillements et les réparations, Peter remarqua mes talents pour la mécanique. Il fini par me proposer d'être son mécano pour l'YT-2000 et par la suite son copilote.

Durant une année, nous avons parcouru la galaxie sans encombre...Jusqu'à ce jour où nous sommes arriver sur la planète de CORUSCANT.

Cela fait trois jours maintenant que je suis inquiet car nous devons repartir mais Peter n'a toujours pas rejoint le vaisseau.

## **Description physique:**

1m90, Silhouette imposante et robuste. Une carrure large avec un petit ventre bedonnant mais qui ne m'empêche pas d'être agile.

Une frimousse un peu ronde adoucie par des yeux verts et une longue chevelure rousse.

Un seul défaut vient taché ce beau tableau, c'est une cicatrice qui remonte de l'épaule jusqu' au milieu de la joue.

## **Description psychique:**

Je ne travaille qu'avec des gens de confiance ou des gens sur lesquelles j'ai enquêté car je suis un paranoïaque perfectionniste et hyperactif.

De nature discret et effacé mais pourvu d'un caractère bien trempé, je n'aime ni le provisoire ni l'imprévu.

Je ne supporte pas la faiblesse ni la pauvreté néanmoins je reste agréable à côtoyer. Je reste un homme très courageux et sans état d'âme.

# **13. Assan Sihef N°ID: 1504**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 20850

Date d'inscription: 05/10/2007

Avertos: 0

Nb messages: 53

Métier: Rien

Talent 1: Baratin

Talent 2: Flèche

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né durant le convoi d'esclaves Twi'Lek de Ryloth à Tatooïne, Assan fut en quelque sorte le jouet cadeau dans le paquet de céréales. Sa mère, vendue comme animal de compagnie d'un riche contrebandier réussit toutefois à lui garantir une certaine sécurité en arrivant à gagner les faveurs de son maître. Ainsi, le jeune Assan grandit au milieu des voyous, contrebandiers, pilotes de courses, gérant de cantina, mercenaires désœuvrés etc. Une vie calme et sans soucis en somme.

Il y a un avantage et un inconvénient à être un vermisseau à Tatooïne. L'avantage est que la vie y est tellement riche (pour ne pas dire dangereuse) que les enfants ont besoin de capacités d'adaptations hors norme pour arriver à ne serait ce que survivre. On apprend très tôt la valeur du travail et celle de l'argent, on y apprend aussi la valeur de la vie (A savoir que la sienne propre coûte généralement plus cher que celle des autres et qu'une prostituée morte coûte moins cher qu'une vivante). L'inconvénient est que l'éducation n'est pas vraiment traditionnelle et se fait principalement sur le tas ainsi que la mentalité. Et on ne peut pas dire

que la mentalité désertique est super super, parole de diplomate.

Toujours est-il que dans ce corset de l'espèce, le jeune Assan évolua d'une manière remarquable. Enfin, il évolua... Accumulant petits boulots de petit voleur et petites tentatives de petit pilote de char, il réussit à trouver un boulot d'homme de main pour le grand conseiller du Hutt. Vivant de rapines et de fusillades, Assan se demandait souvent ce qu'il pouvait bien y avoir au delà du firmament.

Par un coup du destin, sa vie changea. Littéral le coup du destin. Une porte de cargo sur le coin du crane, c'est un sacré coup du destin. Lorsqu'il se réveilla, il était bien entouré de jolis vêtements pour la noblesse Corelienne, made in Tatooïne, à l'astroport de Coronet. Outre le fait qu'il eu une certaine idée de ce qu'il y avait au delà du firmament, il eut aussi un mal de crane épouvantable. Se remettant de ses émotions dans une cantina pour voyageurs échoués et après avoir vidé quelques bouteilles avec un Freelancer, Assan commença à penser qu'il avait eu une sacré chance de se prendre un coup de bambou sur le crane. Présument, qu'il était présumé mort, Assan ne voit pas encore pourquoi il n'en profiterait pas. Après tout, il est temps pour lui de montrer à ces extraTatooïnesques ce que peut faire un jeune gars du désert.

## **Description physique:**

C'est un Twi'Lek. C'est quoi un Twi'Lek ? Déjà, c'est rare. Surtout UN Twi'Lek. Une twi'Lek, on en trouve partout, mais UN Twi'Lek. Sinon... Il est marron, il a deux tentacules et une gueule Twi'Lek. Ca veut dire imberbe, marron, avec deux tentacules. Au niveau de la musculature, on va dire que jouer à récupérer les marchandises tombées de la navette aide à avoir des gros bras. On va dire aussi, parce qu'on est pas chien, que jouer avec sa vie, aide à développer les jambes. Et on surenchérit, parce que jamais deux sans trois, que l'accent Tatooïnen est très rustique. Surtout quand son traducteur universel est de seconde... Troisième ?.. Ok, Quatrième main. Voila. Assan est un Twi'Lek avec des gros bras, des jambes vigoureuses et un fier accent du terroir. On ne s'en serait pas douté...

## **Description psychique:**

Vous voulez vraiment savoir ? Nan vraiment ? Bon d'accord, mais dites pas que je vous avait pas prévenu. Je commence par où... Ah ! Alors...

Mentalité raciale : Un Twi'Lek n'a aucun préjugé en ce qui concerne la vente de chair. Entier ou au détail, il n'y a aucun problème. De plus, on remarque généralement, qu'un Twi'Lek qui le peut, calculera toujours avec prévoyance les coûts d'une manœuvre, ne serait-ce que donner de l'air à respirer à sa marchandise. Comme le disent si bien les anciens : « Y'a pas de petits profits ».

Mentalité propre : Déjà, on se demande tous pourquoi on dit propre, surtout quand on voit le

phénomène. Tout d'abord, faut comprendre ce qu'est le rêve Tatooinien. On part de moins que rien et on devient rien. Dans le cas d'Assan, il est déjà rien. Ca ne le change pas beaucoup de son ordinaire en somme. Par contre, il remarque aussi que le niveau moyen Corellian varie entre quelqu'un et petite merde, ce qui est déjà bien mieux que Rien. Il est donc évident que lorsqu'on vient de sa cambrousse... De son désert, on pense immédiatement que si c'est comme ça ici, c'est mieux ailleurs. Assan veut donc devenir quelqu'un. Après... Disons que tout les moyens sont bons pour y arriver. Et quand on dit tout, c'est tout à la manière Tatooinienne. Ca englobe beaucoup plus que tout à la manière Jedi. D'ailleurs Assan n'aime pas les Jedi. Sont trop cul serré, c'est compliqué les affaires avec eux. Avec les Siths, c'est plus fastoche, on sait à quoi s'en tenir. Mais comme Assan a bien potassé son manuel du parfait petit camelot, il sait que la meilleure méthode pour commercer avec les Jedis est la même que pour commercer avec les Siths. Avoir toujours plus de flingues qu'eux. Beaucoup plus. Et ne pas hésiter à s'en servir. Dans le cas contraire, être capable de remballer son matériel à la vitesse de la lumière aide aussi.

## 14. Axel Husger N°ID: 994

### Informations:

XP: 3000

Niveau: 3

Argent emporté: 12193

Date d'inscription: 31/12/2006

Avertos: 0

Nb messages: 189

Métier: Rien

Talent 1: pilote né

Talent 2: empathie mécanique

### Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 13 / RAP: 10 / DEX: 13 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 2 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 5 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 3 / Commerce: 5 / Athlétisme: 2 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 4 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 1 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Axel naquit sur Coruscant, fils unique de parents mécaniciens, il vécut une enfance assez classique néanmoins parsemée de quelques anecdotes, aux niveaux études, il ne fut jamais un grand intellectuel, restant toujours dans la moyenne, il était la représentation même de la neutralité dans ce domaine, néanmoins, dès les débuts de son adolescence son comportement changea, et pour cause, ses parents n'étant pas tout à fait honnêtes, le jeune garçon fut hélas souvent témoin de choses illégales de toute sortes, ce qui engrangea en lui un désir d'indépendance, de ne pas être comme ses parents, c'est ainsi que ce sentiment le poussa se réfugier dans des endroits aussi insolites que dangereux .

La drame arriva lors des environs de ses 13 ans, dans l'une de ses caches, une usine de droïdes sous-surveillée, il fallit perdre son pied droit dans un moule de jambe de droïde, il fut néanmoins gravement blessé et échappa à une mort lente et douloureuse grâce à ses parents, eux qui ne se souciaient jamais de leur fils, le trouvèrent dans cet état et purent ainsi le sauver .

À partir de cet événement son comportement changea peu à peu, son caractère rebelle changea en une personnalité prudente, respectueuse de la vie et surtout beaucoup plus mature, il put, grâce à cela, se rapprocher de très près de ses parents et, par chance, trouva en la mécanique des vaisseaux spatiaux un intérêt énorme, il put ainsi, tout en finissant ses études générales, apprendre des choses grâce à ses parents et les aider financièrement en les aidant dans leur travail, c'est grâce à cet aide que ses parents lui permirent d'apprendre un peu le pilotage pratique à leurs frais, ce dont il leur fut éternellement reconnaissant . Le reste de son adolescence se passa quasiment sans embuche, sauf une histoire d'amour qui finit mal et qui le rendit jusqu'à ce jour assez distant avec le sexe féminin .

Ainsi, une fois sa majorité acquise, il quitta le domicile familial pour enfin tenter de voler de ses propres ailes, c'est ainsi qu'il commence son aventure ...

## Description physique:

Axel est un jeune homme très grand (2m10), sans être fin ni massif, il reste quelque peu intimidant malgré son visage distrait, ses cheveux sont châtains, ses yeux bleus, il est constamment habillé d'un tee-shirt noir et d'une veste brune ainsi que d'un jean simple, ses pieds sont protégés par des chaussures de sécurité lourdes mais lui offrant une certaine protection vis à vis d'objets pouvant lui tomber sur le pied .

## Description psychique:

Moralement, Axel est une personne très gentille, respectueuse de la vie, de nature patiente, il est aussi extrêmement mature et réfléchit souvent avant d'agir, néanmoins dans les situations critiques ou si il perd ses attaches, il peut devenir très imprévisible et manquer de discernement, si par malheur l'on venait à le pousser à bout, il peut soudainement se montrer agressif et violent, néanmoins même dans ce genre de cas il reste toujours un minimum maître de lui .

# 15. Barth Corleo N°ID: 1628

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 22/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 6

Métier: Rien

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Fièvre de la bataille

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 2 / Vol: 0 / Mécanique: 3 / Pilotage: 8 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 0 / Natation: 2 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 2 /



# Histoire:

Bartholomeo est né sur Chandrila, dans une petite ville. Né dans une famille pauvre, sa mère, Kycca et son père Lofos ont tout fait pour voir évoluer leur fils dans une situation florissante mais rien n'y faisait malgré beaucoup de sacrifices, la situation était critique et inattrapable. Son père avait des dettes dans une banque faite d'escrocs, malgré les démarches pénales, la justice ne trouva rien de crapuleux dans cette banque, il fût contraint de régler ses dettes. Une dispute éclata entre Kycca et Lofos a l'annonce du jugement, Lofos quitta le foyer, depuis Bartholomeo n'entendit plus parler de lui... Sa mère désespéré perdit la raison et confia Bartholomeo a l'âge de 13 ans à la Marine marchande locale, elle avait peur de ne plus pouvoir s'occuper de son fils. Les adieux furent très dur, l'enfant ne comprenait pas.

Un lieutenant du vaisseau marchand prit en charge l'enfant, il fût comme un père pour le jeune Bartholomeo. Il lui apprit tout les rudiments du pilotage et lui apprit même à se défendre avec un pistolet blaster. Bartholomeo à ses heures perdus s'entraînait au blaster, il devint un professionnel de la gachette il savait qu'il lui fallait savoir se défendre lorsqu'il quitterai la Marine Marchande. A l'âge de 17 ans, Bartholomeo était un grand gaillard, un soir dans la cantina de Louia, lui et son "nouveau père" Cart buvaient un verre tranquillement, il ne s'était pas vu pendant quelques semaines séparés par un voyage personnel( cart), ils se racontaient leurs aventures et rigolaient de plus en plus fort(sous l'effet de l'alcool peut être) jusqu'à ce qu'un homme de la table d'à côté leur dis de se taire, il en avait "plein les oreilles" selon ses paroles. Une incartade débuta, qui se transforma en bagarre générale, Bartholomeo recût une bouteille sur la partie droite de son visage, l'oeil n'avait pas été touché mais les dégâts étaient sérieux. La médecine lui rendit un visage normal laissant tout de même une cicatrice sous l'oeil droit, un trait verticale long de 5cm environ.

Quelques mois après, Cart se fit enrôlé sur un navire pirate, Bartholomeo surpris ne voulait pas perdre de nouveau sa famille, il décidât de le suivre. Cart en fût ravi, la Marine Marchande n'était pas une voie pour lui et Barth. Les mois passèrent, Barth et Cart devinrent des êtres cruelles sans le savoir du moins pour Barth. Durant cette période, Barth acquis de la confiance en soi qu'il a toujours, de la force morale du fait des meurtres et vols qu'il a vu se commettre et dont il a participé pour certains. Il ne réfléchissait pas souvent, son but était d'obéir c'était son crédo.

La piraterie dura presque deux ans pour Barth, mais un jour, Cart perdit la raison et décidât de tuer le capitaine pour prendre le pouvoir dans ce vaisseau qui était devenu un territoire de par la formation de véritables clans avec des façons de penser différentes. L'avidité et la soif de pouvoir l'avait rendu fou, tout le monde l'encercla le moment même l'arme à la main, personne n'approuvait son acte y compris Barth qui avec le Blaster dans la main mais pointait le sol. Un des meneurs se démarqua du cercle et dit : " tu es devenu fou ! Jamais tu ne prendras le pouvoir!" Cart répondit en appelant Barth, mais Barth resta stoïque, il ne broncha pas et regardait Cart, il comprit qu'il avait de nouveau perdu sa famille. Il s'avança et mine de se rallier a lui il se retourna soudainement pour lui prendre son arme et le pointé, Cart surpris

criait "Non!" la bouche grande ouverte. Bartholomeo sans un mot reculait puis se mit face à lui en jetant l'arme. Il ferma les yeux et entendit les coups et les blasters tirés, le lendemain Bartholomeo débarqua à Coruscant, il parti sans informer personne. Il se rendit au poste de contrôle de l'Astroport et informa de la présence de pirates recherchés dans le hangar où se trouvait le vaisseau.

Bartholomeo en devint paranoïaque, tout les membres de sa famille l'avaient quittés et trahis, il commençat a se méfier de tout le monde en s'enfermant dans sa bulle. Il devint réservé et insociable.

Désormais Barth n'a plus rien hors mis l'ambition qui l'a acquérit après son abandon et son blaster.

## **Description physique:**

Bartholomeo est châtain cheveux assez courts, il est assez grand, 1m80 environ pour 72 Kg. Ses épaules assez larges effacent son apparence de jeune homme frêle par celle d'un Homme. Il a pourtant un signe distinctif, une petite cicatrice en dessous de son œil droit. Il est bien taillé mais son visage est celui d'un jeune homme, les yeux marrons, le nez commun et les oreilles visibles il est normalement musclé. Ses doigts assez fins lui permettent de mieux tenir la gâchette de son blaster.

## **Description psychique:**

Bartholomeo est réservé, renfermé, on lui doit ça a son passé de "gamin des rues". Il peut être sympathique mais est insociable. Il est paranoïaque et se méfie de tout le monde, il méprise les prétentieux et ne cache pas sa façon de penser. Son passé de pirate l'a rendu capable de beaucoup de chose, et une nature cruel. Bartholomeo n'est pas un penseur, il aime obéir et recevoir des ordres tant bien qu'ils ne sont pas contre sa volonté. Pilote de talent, il est ambitieux et espère monter dans les grades à n'importe quel prix.

# **16. Bibo Shakan N°ID: 892**

## **Informations:**

XP: 4550

Niveau: 3

Argent emporté: 23565

Date d'inscription: 15/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 251

Métier: Comte de l'Ordre de Theed

Talent 1: Baratin

Talent 2: Leader Né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 13 / PER: 12 / CHA: 13

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 3 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 7 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 15 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 10 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Ce jeune homme, abandonné par ses parents étant encore nourrisson, fut recueilli par un marchand corrompu par l'argent et vécu avec lui à Mos Eisley sans jamais connaître une autre ville. Bibo s'intéresse vite à la philosophie et la politique, étant exposé à une infinité d'hologrammes qui circulent au fil des ans dans la boutique de son père. Sa condition de vendeur assistant l'initie aussi très tôt au monde arithmétique mais il est très vite repoussé par les calculs et surtout par le troc et la vente. Le Jeune Shakan se promet de n'avoir jamais rien à voir avec le monde marchand et se consacre à une vie beaucoup plus spirituelle. A 15 ans, son père adoptif est assassiné par ce que Shakan comprendra plus tard être une magouille politique sans raison apparente. Plus en geste de curiosité envers la force, qui s'obstine à le destiner à une vie en solitaire, que par dégoût du marchandage, Bibo Shakan se résolut enfin, à 17 ans, à vendre la boutique puante de son père Altar Shakan et de quitter Tatooine.

Un manque critique d'informations empêche le dossier de Shakan d'être complet après ces événements. Il existe cependant plusieurs indices qui laissent présager que la vie de Bibo ne devint pas plus simple par la suite, notamment :

EXTRAIT des archives minières de Kessel datées 5ans plus  
tard-----

Nom : Inconnu

Prénom : Bibo

Horaires de travail : 10h par jour

-----  
Medicare de Corellia : (daté un an plus tard)

Patient : Elena Jena

Race : Zabrak

Age : Inconnu

Check in : Enceinte, en labeur

Etat : Critique

Doses de bacta-morphine : 3

Sécurité sociale : Aucune

Paiement : Aucun

Epoux : Aucun

Adresse : Aucune

Note : Bébé mort né - 0835min

Mère décédée - 0837min

Assistant à l'accouchement : Male, la vingtaine, non identifié, disparu avant la fin de l'intervention.

---

## **Description physique:**

Sa posture est intrigante, il n'est pas droit mais n'a pas une colonne courbée non plus. De plus, il est svelte et, quoique, même si elle n'est pas excessivement développée, sa musculature reste angoissante.

Sur le plan vestimentaire, il est rare d'avoir vu un accoutrement aussi recherché. Sans connaître la personne, il est difficile d'estimer sa profession et de le placer radicalement dans une catégorie précise. Ses habits sont assez commodes pour lui permettre d'être un aventurier, mais il semblerait qu'il puisse aussi être simple diplomate. Une chose est sûre, ce n'est pas un officier ou un soldat. Il est revêtu d'une blouse blanche recouverte par un gilet marine. Celui-ci offre plusieurs poches à son propriétaire, et à leurs dimensions, il semblerait qu'elles soient totalement remplies. La force seule sait si leurs contenus sont illicites. Vous remarquez aussi

ses gants et sa ceinture assortis en cuir. Cette dernière offre aussi diverses solutions de rangement. Ses bottes, toujours en cuir, lui arrivent jusqu'aux genoux et sont marrons tout comme le reste.

Ses cheveux Aubrun, presque pourpre foncé, descendent le long de sa nuque et sont relativement denses. Ses traits sont attirants, comptant entre autre ses lèvres dessinées et son nez retroussé.

## **Description psychique:**

Shakan est personnage qui se démarque non pas par un charisme exagéré mais par une prestance intéressante. Il ne se fond pas complètement dans le décor et pourtant il a l'air mystérieux et plutôt dérobé. Tout, inclus sa manière de fixer et sa nonchalance, porte à croire qu'il serait plutôt introverti qu'hâbleur. Néanmoins, cette première impression ne reste vraie une fois proche de lui et de ses 185cms.

# **17. Bihaule Soran N°ID: 1577**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 14260

Date d'inscription: 05/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 11

Métier: Esclave

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 6 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 6 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né sur sa planète d'origine (Ryloth), le Twi'lek Bihale Soran fut contraint à l'esclavage dès ses 3 ans. En effet, les parents de Soran, Bihale Terkanh et Bihale Eilon préfèrent vendre leur fils unique à cause d'un manque crucial d'argent. Soran partit donc très tôt du monde de Ryloth sans connaître réellement une forme d'amour, de tendresse ou même d'attachement de la part de ses parents.

Après quelque temps, Soran fut acheté pour un faible prix à un barman humain, Wabultta, d'une ville au nord de nombreuses fermes d'humidités de Tatooine.

Dès qu'il fut arrivé, il fut forcé de s'exercer aux différents travaux qu'il allait devoir fournir pour son nouveaux lieu de travail tels que nettoyer l'établissement, servir les clients, réapprovisionner le bar et ce malgré son jeune âge. Ses acheteurs n'étaient heureusement pas si mesquin auprès de lui et s'il fournissait du bon travail (ce qui était généralement le cas) il pouvait s'arrêter de travailler assez tôt.

Son temps passé sur Ryloth lui permis de survivre au climat de Tatooine. Il vécu ainsi jusqu'à ses 15 ans, dans l'établissement, durant lesquels il se familiarisa avec ses devoirs envers le bar et aussi avec la clientèle. Il connaissait parfaitement les habitués de l'établissement et quelques uns s'étaient pris d'attachement envers lui. Les espèces de son âge vivant sur Tatooine s'étaient elles aussi liées d'amitiés pour Soran.

Il aimait aussi particulièrement les paris et les courses de modules, bien qu'il n'en possédait aucun mais il en empruntait souvent un, lors de ses temps libres, à un de ses amis.

Son histoire débute à présent à l'âge de 15 ans.

## **Description physique:**

Physiquement, Soran n'est qu'un Twi'lek parmi tant d'autres. De type humanoïde, il fait à peu près la même taille que ses amis du même âge.

Sa pigmentation de Twi'lek est à l'origine de sa peau bleue foncée. Ses lekkus sont assez long pour son âge et lui arrive au niveau du bassin.

Ses 3 ans passés sur sa planète natale lui ont permis d'avoir un corps assez robuste. Il porte le plus souvent une tenue de travail adaptée au rude climat de Tatooine et des bandelettes contre le sable au niveau de ses poignets et de ses mollets. Il porte aussi un des colliers typiques d'un esclave.

A ses 15 ans, Soran atteignait les 1m78 et 60 kg. Il était assez musclés car il passait le plus clair de son temps à travailler ou dehors quand il n'y avait pas de tempête de sable et lors de ses temps libres.

## **Description psychique:**

Bien qu'il possède des amis, Soran est assez rapproché de l'individualisme comme beaucoup de sa

race. N'étant pas si bête pour son jeune âge, il pensait et encore maintenant que s'il avait passé plus de temps sur Ryloth peut-être n'aurait il eut aucun ami.

Généralement, quand Soran pense quelque chose, il s'en exprime et ce défaut lui a souvent attirés des ennuis chez certaines personnes de Tatooine.

Il pensait souvent à ses parents se demandant ce qu'ils faisaient, s'ils pensaient à lui et surtout s'ils iraient un jour le chercher. Mais au bout de quelque temps, cette idée ne lui venait même plus à l'esprit et il considérait Wabultha et ses amis comme sa famille.

Plus il grandissait, plus les émotions proche de l'amour disparaissaient (bien qu'il était très loin de sa dangereuse planète natale).

# **18. Bilbo Flebus N°ID: 1015**

## **Informations:**

XP: 4000

Niveau: 3

Argent emporté: 31625

Date d'inscription: 11/01/2007

Avertos: 1



Nb messages: 775

Métier: Soldat des F.D.A

Talent 1: pilote né

Talent 2: baratin

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 13 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 3 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 1 / Mécanique: 2 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 1 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 1 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 4 / Natation: 1 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Bilbo Flébus naquit sur Coruscant d'un père journaliste et d'une mère commerçante. Il mena une existence paisible, ou du moins, similaire aux autres enfants de Coruscant et fut même grand frère de Jiska Flébus 3 ans plus tard. Mais cette période de tranquillité, ne dura pas plus longtemps, car, une sinistre nuit, un chasseur de prime du nom de Sérus Aakashy venu tout droit de Tatoonie tuèrent les parents de Flébus et Jiska et emmenèrent ses derniers sur sa planète d'origine... Tatoonie. A l'astroport de Mos Espa, Bilbo et Jiska furent séparés, et Bilbo ne savait pas où avait été emmené son jeune frère (qui avait alors moins d'1 an). Bilbo fut esclave d'un dénommé Shaar S'Hijkii et fut condamné à cohabiter avec les Banthas de son maître. Quand son maître s'absentait plusieurs heures, Bilbo s'échappait de l'enclos et vagabondait ayant une attirance pour les courses de pods et les armes où il essayait de se cultiver. Le jour même de ses 16 ans, alors que Shaar S'Hijkii était parti vendre de vieilles pièces de chasseur lourd, Bilbo s'enfuit pour assister à une course de pods ; mais le marché de son maître devait se passer dans les gradins de cette même course ; ainsi, Bilbo, vu par Shaar, fut "démasqué" et vendu au contact de ce dernier qui voulait, en plus des pièces, un esclave pour gagner de l'argent aux courses de pods. Et ainsi, pour son cadeau d'anniversaire, Bilbo fut une nouvelle fois esclave. Mais moins d'1 mois plus tard, Bilbo participait à une course où son nouveau maître et Shaar S'Hijkii assistèrent à cette même course, et au début du 3ème tour, le pod de Bilbo qui courait alors pour son nouveau maître fut détruit par un de ses adversaires. Alors que Bilbo sauta de justesse par-dessus bord, le pod termina sa course dans les gradins, chance pour Bilbo qui n'y croyait plus, car son pod tua 3 personnes y compris ses

2 maîtres. Sans preuves que Bilbo était esclave, celui-ci pouvait s'en aller sans craintes d'être tué par son implant. Ainsi démarrait une nouvelle vie pour Bilbo, sans rien dans les poches. Il trouva des petits travaux à faire par-ci par-là et des courses de pods où il devenait champion pour gagner de l'argent. Il continua de se documenter sur les armes car désormais, il avait une autre envie...devenir chasseur de prime, et pour persévérer, il s'était acheté un Blaster sur lequel il s'exerçait matin, et soir. Ainsi, un jour, alors qu'il était dans une cantina de Bepin, dans la Cité des Nuages, il rencontra un personnage qu'il avait déjà vu 12 ans auparavant et dont il se souvenait bien...Sérus Aakashy, l'assassin de ses parents. L'évolution du corps de Bilbo rendit celui-ci méconnu à Sérus qui eut toute confiance en lui. : "Excusez-moi, ne seriez-vous pas chasseur de prime par hasard ?

\_Si, pourquoi ?

\_Je vous ai tout de suite reconnu, je ne sais plus d'où je vous ai vu mais j'ai une mission pour vous, venez, nous parlerons affaire dans un endroit plus tranquille...."

Emmené dans une salle vide, Bilbo asséna 2 tirs aux jambes à fin de faire parler le chasseur de prime d'où était son petit frère et la mission de tuer son père. Celui-ci réfléchit, cela faisait si longtemps, et enfin se souvint, la mère était un témoin, le père avait écrit un article compromettant sur un politicien inconnu de Bilbo du nom de Sykti Rowwy, quand au petit frère, à l'âge de 5 ans, il avait arrêté d'être bien traité et envoyé comme esclave où il serait mort de fatigue à l'âge de 8 ans. Enervé, Bilbo, qui ne vouait pas y croire, se retint de crier à la douleur et asséna un unique coup à la tête avec son Blaster mettant ainsi Sérus et l'arme de Bilbo hors-service. Bilbo tourna ensuite les talons pour retrouver son frère pourtant mort, laissant ainsi derrière lui, la dépouille du tueur à gage et son Blaster inutilisable.

## **Description physique:**

1.88 m., cheveux raz noirs, peau claire, yeux verts, grain de beauté un petit peu partout.

## **Description psychique:**

N'accepte jamais la vérité qui fait mal, intelligent, vif, curieux, négociateur, loyal, fin connaisseur de ses curiosités, déterminé, n'abandonne jamais, ne se laisse pas faire.

# **19. Binn Malox N°ID: 953**

## **Informations:**

XP: 11000

Niveau: 5  
Argent emporté: 10500

Date d'inscription: 11/11/2006  
Avertos: 0  
Nb messages: 611

Métier: Détective privé  
Talent 1: Ombre  
Talent 2: Sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 12 / RAP: 13 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 12 / PER: 13 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 7 / Médecine: 1 / Discrétion: 10 / Vol: 0 / Mécanique: 1 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 1 / Commerce: 2 / Athlétisme: 7 / Agilité: 2 / Rhétorique: 3 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 1 /

## Histoire:

Mauvais en tout, bon à rien. C'est ce qu'on lui répétait quand il était plus jeune. Une chance que son grand frère Gibbs était là. C'est lui qui le protégeait quand on lui voulait du mal. Ils habitaient dans un immeuble à loyer réduit, avec leur mère, pour la population défavorisée. Un univers en soi, avec ses règles et ses lois. La bande des jeunes des niveaux adjacents régnaient sur les lieux et imposait sa présence sur ceux qui ne faisaient pas partie des leurs, dont Binn et son frère. Heureusement, les deux frères savaient éviter les ennuis et quand il le fallait, Gibbs savait jouer des poings. La vie était difficile et les deux frères avaient hâte de s'en sortir. Ils voulaient s'engager dans les forces armées, piloter des vaisseaux de chasse, voir des planètes fabuleuses, bref vivre l'aventure!

Gibbs fut le premier à partir. Il réussit les examens d'entrée et fut reçu comme mécanicien sur un croiseur stellaire. Pas ce dont il rêvait, mais tout de même un échappatoire. Binn était très heureux pour son frère. Une petite fête fut organisée et ce fut le grand départ. Pendant les mois qui suivirent, le jeune homme fut sans nouvelle de son grand frère. Le temps passa, Binn évitait les ennuis du mieux qu'il le pouvait, mais sans son frère, ce n'était plus pareil. De plus,

il devait jouer des poings à l'occasion, avec moins de succès que son frère. Malgré tout, Binn était heureux, dans quelques mois il irait rejoindre son grand frère dans l'armée et tout irait mieux...

Malheureusement, alors que la première permission de Gibbs approchait, la petite famille reçut une bien triste nouvelle. Le mécanicien de deuxième classe Gibbs Molax était mort lors d'un exercice en espace profond. Une erreur était à l'origine de l'incident qui avait causé près d'une dizaine de décès dans la salle des machines du croiseur. Le rêve de Binn venait de s'évanouir. Dans les jours qui suivirent, la mère de Binn s'enferma dans sa chambre et refusa de ressortir de la demeure. Binn avait 17 ans et il devait trouver du travail.

Jamais il n'entrerait dans l'armée. Ce serait une insulte à la mémoire de son frère et il avait désormais un peu peur des vols spatiaux. Il ne voulait pas tomber dans le crime ou faire partie de la bande qui le persécutait depuis des années. L'autre option était de s'engager dans la police municipale. Il savait qu'il pourrait y faire une différence et subvenir aux besoins de sa mère. Il fut accepté à l'académie et débuta sa formation.

C'était assez difficile, exigeant physiquement et académiquement. Cependant, ce qui lui causait le plus de difficulté, c'était le rapport avec l'autorité. Les instructeurs étaient désagréables et il détestait perdre le contrôle sur son existence. Il fut bientôt rejeté de l'académie et réduit à des petits boulots pour survivre. Il fut livreur, chauffeur, journalier et plongeur dans un restaurant. Il détestait cette situation, mais il devait fournir l'argent nécessaire pour payer le loyer et la nourriture. Il quittait ses boulots les uns après les autres, il n'était pas fait pour ceux-ci...

Il a décidé de partir une petite agence de détective privé et mettre ainsi les seuls talents qu'il possède, ceux qu'il a appris à l'académie. Il prend des clients, fait de petits boulots et arrive à survivre. Depuis le départ pour l'au-delà de sa chère mère, il est seul au sein de cette galaxie au sein de laquelle il apprend à survivre...

## **Description physique:**

De taille moyenne et de corpulence plus ou moins athlétique (1m75, 80kg), Binn est avant tout d'apparence banale. Yeux bruns, cheveux courts de la même couleur, il passe inaperçu et on l'oublie facilement. Il a des cernes sous les yeux et une barbe de quelques jours. Il a un regard perçant et déterminé. Il porte des vêtements confortables, mais dépassés. Il est habituellement vêtu d'un pantalon de toile brun, d'une chemise foncée et d'une cravate dans les mêmes tons. Pour le travail, il porte des chaussures à semelles souples, un lourd anorak gris foncé et une casquette bleue marine. Le manteau est réversible, l'intérieur est noir charbon, tandis que la casquette est aux couleurs d'une équipe de chin-bret de Coruscant.

## **Description psychique:**

Binn sait qu'il vit dans un univers gris. Pour lui la ligne est mince entre l'ordre et le crime. Il marche dessus souvent, mais jamais il ne la franchirait. Vivre une existence de criminel l'empêcherait de se regarder dans le miroir. Il sait qu'il fait une petite différence et c'est ce qui le pousse à se lever le matin. Il est très prudent, parfois un peu trop. C'est un gagne-petit, un survivant qui évite de s'embarquer dans des situations qui sont au-dessus de ses capacités. C'est un homme patient, déterminé, curieux et observateur. Plutôt taciturne, il ne parle pas beaucoup, mais pose toujours les questions avant de tirer. Il ne fait pas dans l'assassinat, évite de tuer si c'est possible et préfère les boulot qui se termine sans grabuge.

# **20. Blanc Hrafnagud N°ID: 1597**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 2319

Date d'inscription: 27/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 87

Métier: Rien

Talent 1: Leader né

Talent 2: Empathie humaine

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 2 / Rhétorique: 6 / Stratégie: 5 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Blanc est né sur Coruscant il y a de cela vingt-trois ans, le niveau social de ses parents n'était pas des plus élevé. Son beau-père avait peu d'influence et ne vivait que pour le travail. Sans forcément rêver d'une vie meilleure, son seul but étant de garder une place humble au sein de cette planète. Comme tout le monde le sait, c'est l'une des plus anciennement peuplées. De ce fait la vie n'y est pas des plus paisible, leur vie de pacifiste n'était pas non plus forcément menacée. Mais les rêves de son beau-père, échouant, le décourageait facilement. Quant à sa mère, Célia, elle n'occupait ses journées qu'à l'éducation de sa fille. Demi-soeur de Blanc, de laquelle huit ans les séparent, elle est le fruit de la nouvelle union.

Son père, Robril, était autre fois un pilote de cargos au service de la République. Il effectuait des échanges commerciaux aux quatre coins de la galaxie, parfois même jusqu'en bordure extérieure, vers Ryloth. À chaque fois qu'il revenait après de longs voyages, il contait à Blanc les différentes histoires qu'il avait vécus ou bien entendus, notamment les différentes rencontres diplomatiques qu'il pouvait percevoir, des déplacements de flottes en tout genre, de toutes factions. Dans la limite du possible car bien entendu, la République ne s'est pas faite que des alliés et il dût bel et bien éviter certaines rencontres. Mais après quelques voyages, pendant son temps libre, non recommandés par la République, dans les environs de Nar Shaddaa. Là-bas, il travailla sur certains échanges d'armes, bien entendu dans le dos des Républicains. Cette double fonction fut d'ailleurs découverte au court d'un arrêt au sein d'un spatio-port. Un groupe FAR enquêtait dans le but de démanteler un groupe de terroristes qui se faisait ravitailler par un vaisseau républicain. Ce sont des dires qui, circulant dans la galaxie furent intercepté par les forces de l'ordre. Ils décidèrent donc d'enquêter sur cette fameuse personne qui détournait des quantités d'armes plus ou moins importantes pour ravitailler des bandits près d'Odéron.

Robril stoppa son trafic et même son travail pour pouvoir s'occuper de sa famille, plus précisément de son fils. Il prit un emploi dans un centre d'échange commercial. Il parcourrait désormais Coruscant avec un petit vaisseau loué avec l'argent « durement » gagnée au cours de ces longues heures de travail pour la République. Se mettant à son compte comme transporteur/livreur, il ne pouvait plus vraiment conter d'histoires passionnantes autrefois constituées par ses voyages. Alors, il en profita pour s'informer, s'instruire sur les branches religieuses, plus précisément sur les Jedis et les Siths, ainsi que toutes autres choses dont il avait pu entendre au cours de ses aventures spatiales. Bien entendu, il ne put s'empêcher

d'expliquer à son fils l'importance de ces défenseurs de la loi.

Blanc émerveillé par tout ceci, n'en retiendra qu'une seule chose, l'aspect, la puissance Diplomatique qu'avaient ces êtres. L'importance des conflits, des causes qu'ils défendaient, tous ces actes pouvant faire changer les situations économiques et politiques des planètes. Une passion fut mise au monde grâce à ces histoires, un rêve naissant : celui de devenir diplomate, ou politicien pour la République et un jour rencontrer, aider des Jedis. Ou bien leur montrer qu'une nation n'a pas forcément besoin de leurs aspects de tuteurs. Et qu'il est possible de la renforcer et la diriger vers la gloire sans implication extérieure.

Un rêve est fait pour nourrir l'espoir face à l'impossibilité que forme une réalité à l'encontre de nos envies. C'est véritablement ici que le rêve commence. Vers douze/treize ans, seulement un an avant que ses parents ne se séparent qu'il se mit à envier les Jedis. Le seul problème, c'est qu'il avait dépassé l'âge recommandé à la formation. Et c'est pourquoi il ne fit que passer son temps le nez dans des data blocs ou autres dossiers manuscrits dans la seule envie de se documenter sur eux.

Quelques temps plus tard, son père se fit arrêter par les FAR, emprisonné pour fraude, contrebande et trahison, il resta près de neuf ans en cellule. Au court de ces deux premiers mois d'emprisonnement, la mère quitta Robril, pour un certain Hortus. Lequel avait pris en charge les besoins économiques de sa famille. Blanc en voulait beaucoup à son père pour cette trahison, mais c'était le passé. Alors que sa mère abandonnait son mari sans chercher à le défendre ou bien entreprendre quelconques actions. Elle n'aurait juré que par l'argent. A un tel point, qu'elle était prête à mettre au monde un autre enfant. Ce qu'elle fit quelques mois plus tard. Blanc continua son éducation auprès de sa mère malgré la situation, vu que son père n'était plus là. Neuf ans après sa séparation, Robril décéda après d'un empoisonnement effectué par l'un de ses compagnons d'infortunes qui était prit de folie.

Deux mois passèrent, la mère de blanc lui demanda d'aller aider son beau-père. Il ne fut pas vraiment enchanté par cette demande, il y alla, mais ne pensent qu'à ce qu'il venait d'apprendre sur les Jedis. (C'est véritablement dans la lecture qu'il se réfugia après la mort de son père). Dans la salle arrière de l'atelier, transportant caisse après caisse, il perdit l'équilibre au moment de passer un obstacle. La caisse de métal tomba contre son bras, ne l'écrasant pas, mais le coupant sur la longueur. Il mit deux mois à cicatriser et c'est au bout de ce temps de réadaptation physique que sa mère lui fit une révélation.

Elle lui tendit une petite boîte de fer. Elle lui expliqua que son père tenait absolument qu'après sa mort, elle soit remise à Blanc. Il l'a prit donc et l'ouvrit. Il découvrit alors une somme importante d'argent ainsi qu'une lettre manuscrite.

[« Mon petit Blanc, je sais que tu as depuis tout petit une attirance pour les relations entre les

politiciens, les jedis et tout leur petit monde, c'est pourquoi je suis désolé de t'apprendre que je t'ai un peu menti sur mon ancien métier. L'argent présent ici, n'est pas très légal, mais tu auras certainement assez pour t'offrir le rêve de ton enfance. Pouvoir entrer à l'école diplomatique.

Tu as certainement assez pour te payer le voyage jusqu'à cette académie de droit. »]

Il se retourna vers sa mère, le visage surpris, mais heureux. Il commença une conversation des plus nostalgiques, sa mère se mit même à pleurer. C'est là, qu'il comprit la douleur qu'elle avait ressentit pendant l'emprisonnement de son père. Il hésita quelque peu à les quitter, mais c'est deux jours plus tard, après avoir embrassé sa soeur et sa mère, qu'il quitta Coruscant en direction d'Alderaan et de son école de diplomatie.

## **Description physique:**

Il mesure environs un mètre soixante-dix-huit, pour soixante-dix kilogrammes. Aujourd'hui son visage paraît un peu plus vieux que son âge, malgré que blanc soit dans sa Vingt-troisième année. Ses traits de visage sont cachés par la présence d'un bouc, ressemblant plus souvent à une barbe qu'à un bouc et a les cheveux mi-long, de couleur noire/châtain foncé, tout dépend en fait de la cire qu'il utilise pour faciliter la tenu de ces derniers. Tout ceci lui donne une prestance, un charisme supplémentaire à un homme ordinaire. Malheureusement depuis son accident, il porte en lui des appréhensions sur le regard des autres à l'égard de son bras. De ce fait, il le cache contre son ventre, de peur qu'en étant dans la manche, cette dernière se remonte et que sa cicatrice soit visible. En ce qui concerne sa main droite, il détient deux bagues armure sur l'auriculaire et l'annulaire.

## **Description psychique:**

De nature plutôt droit vu l'éducation donnée par ses parents, il sait rester modeste sans pour autant négliger ses compétences, il est assez froid et direct, ce qui le connaisse disent de lui qu'il est plus timide que méchant. Ils ne peuvent négliger ses sauts d'humeur en cas d'erreur de la part de ses amis. En général, il ne le prend rarement mal, essaye d'arranger la situation, mais si cette dernière a tendance à trop se répéter, il s'agace et s'énerve. Mais cela reste très rare, puisqu'il a un bon contrôle de lui-même. Il a une mauvaise habitude, malgré sa droiture comme il est dit précédemment, il a une fâcheuse tendance à vouloir résoudre les problèmes par tous les moyens.

# **21. Caffran Silver N°ID:**

# **1124**



## Informations:

XP: 2500

Niveau: 2

Argent emporté: 25000

Date d'inscription: 03/03/2007

Avertos: 0

Nb messages: 62

Métier: Agent de la CorSec/Membre de la Main Noire

Talent 1: médecin

Talent 2: sens évolués (vue et ouïe)

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 11 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 7 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 1 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 4 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 3 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

ancien étudiant en médecine, suite à un accident en manipulant des produits dangereux, il garde une marque de brûlure sur le cou et est renvoyé de son lieu d'étude. Ne sachant quoi faire il s'engage comme mercenaire avec cinq autres personnes mais est trahi par ces derniers et est envoyé en prison. C'est là que germe dans son esprit des projets de vengeance. A sa sortie de prison, il se découvre un talent horrible: faire parler ceux qui ne le veulent pas, ce qui lui est utile pour retrouver l'un des cinq traîtres qui mourut dans d'atroce souffrance. Son but ultime est maintenant de retrouver les quatre autres sans que cela ne l'empêche de gravir les échelons dans la société.

## Description physique:

1m90, 75kg, yeux brun, langue de feu sur le cou .25 ans.

## **Description psychique:**

sympa mais facilement irritable, manipulateur, méticuleux très inventif.

# **22. Creedo Jamai N°ID: 1070**

## **Informations:**

XP: 3500

Niveau: 3

Argent emporté: 13419

Date d'inscription: 07/02/2007

Avertos: 0

Nb messages: 305

Métier: Caporal des FAR

Talent 1: Fine Lame

Talent 2: Ambidextre

## **Caractéristiques::**

PUI: 14 / CON: 14 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 12 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 4 / Mécanique: 2 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 12 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Creedo Jamai est né sur Nar Shadda, ses parents étaient

riches, et ce brave garçon voulait à tout prix posséder une Cantina. Grâce aux deniers de papa et maman, il a pu acheter un fond de commerce qui ne coutait pas grand chose. Mais il a eu la mauvaise idée d'emprunter de l'argent aux Hutt... et de ne pas les rembourser.

Il s'est donc retrouvé devant un choix pas trop dur à faire : payer ses dettes en revendant la Cantina et se retrouver sans emploi, ne pas payer et se faire tuer, ou bien fuir la planète et vivre à l'aventure. Il a fait son choix et depuis il s'embarque clandestinement dans des convois de marchandises, volant de planètes en planètes. Son chemin le mène jusque sur Tatooine, et fatalement, dans la Cantina de Mos Eisley. Des types un peu ivres lui ont cherché des crosses, s'en suit une bagarre générale, durant laquelle les coups pleuvent.

## **Description physique:**

Tout les Rodiens se ressemblent... Peau verte, yeux globuleux, des antennes sur le front...

## **Description psychique:**

Sa personnalité n'est pas très différente de celle de son peuple, il aime tuer, voler, tricher, faire souffrir ses victimes, et chasser. D'ailleurs il ne voulait pas posséder une Cantina pour se faire de l'argent, mais pour se battre le plus souvent possible (allant jusqu'à déclencher des rixes entre ses clients).

# **23. Cryoaz Gunder N°ID:**

# **1411**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 20500

Date d'inscription: 04/07/2007

Avertos: 0

Nb messages: 0

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **24. Dagenm Misrim N°ID:**

# **1068**

## **Informations:**

XP: 4000

Niveau: 3  
Argent emporté: 55204

Date d'inscription: 07/02/2007  
Avertos: 0  
Nb messages: 320

Métier: Soldat des FDA  
Talent 1: Haine tenace  
Talent 2: Fine gachette

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 12 / DEX: 15 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 14 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 7 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 9 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Arslock Misrim, honnête et riche commerçant sur sa planète native, avait contracté une dette considérable auprès d'un chef de gang, un Trandoshan aussi vil que pernicieux du nom d'Azarok. Arslock, incapable de payer cette dette aux intérêts plus que disproportionnés, s'enfuit donc avec sa femme Azaara sur la planète la plus éloignée qu'ils connaissaient, Tatooine. Ils y vécurent une vie heureuse, exploitant une petite ferme et élevant leur fils Dagenn, qu'Azaara avait mit au monde à leur arrivée sur la planète désertique.

Un jour, lors de l'année du septième anniversaire de Dagenn, alors qu'Arslock était parti au bazar de Mos Esper afin d'y vendre les fruits de sa récolte, une bande de mercenaires firent irruption à la ferme Misrim. Ils avaient été envoyés par l'infâme Azarok afin d'assassiner la famille d'Arslock, punition plus que « justifiée » en matières de dettes impayées. Les mercenaires saccagèrent la maison et tuèrent Azaara. Dagenn, quant à lui, eu relativement plus de chance. Enragé par la mort de sa mère, le jeune rodien se jeta sur le blaster d'un des mercenaires et tira dans tous les sens, tuant le propriétaire de l'arme. La bande de tueurs, s'empressa de désarmer Dagenn. Quand l'un d'eux leva son arme pour l'achever, le chef de la

bande, lui aussi un Rodien, s'interposa, ayant reconnu en Dagenn les qualités hors paire des chasseurs rodiens. Il proposa plutôt de livrer le jeune enfant à Azarok. Il serait ainsi esclave et servirait le criminel jusqu'à la fin de sa vie. Dagenn fut envoyé dans une des nombreuses colonies d'esclaves asservies par Azarok et gardées par une armée de Trandoshan.

La vie dans la colonie fut très pénible pour Dagenn. Enfin, au début. Étant un esclave encore plus indésirable que les autres, vu la « faveur » qu'il lui avait été accordée, les gardes de cessaient de le martyriser, en plus de lui confier la plupart des travaux dangereux. D'ailleurs, il porte encore certaine marques de cette brutalité un peu partout sur son corps. En plus des gardes, certains autres esclaves humains, des « purificateurs » qui détestaient toutes les autres races, le prirent comme souffre-douleur. Ces tortures durèrent des années. Puis, lors de l'année du 17<sup>ième</sup> anniversaire de Dagenn, le jeune Rodien, révolté par toute cette souffrance, décida de se défendre contre ce groupe de racistes. Il les tua tous, aveuglé par la rage qu'il avait accumulée après tant d'année de souffrance. Ce combat créa un élan de sympathie parmi les autres esclaves et ils considérèrent Dagenn comme un héros, voire même comme leur protecteur. Peu de temps après cet incident, Dagenn mit au plan un stratagème afin de faire tomber les dirigeants trandoshans de la colonie. Malgré qu'il ait été désarmé, le groupe d'esclaves eut bientôt fait de prendre en main la colonie et ceci en majorité grâce aux tactiques élaborés par Dagenn, qui réduisait à zéro l'avantage apporté par le nombre et les armes des Trandoshans. Une fois la révolte terminée, Dagenn quitta la colonie d'esclaves avec l'un des vaisseaux trandoshans et partit voyager sur différentes planètes, cherchant un but à sa vie. C'est à son arrivée sur Naboo, tourmenté par le crash de son vaisseau, qu'il entendit parler de l'Académie Militaire. Estimant qu'il était apte au combat et voulant éviter que d'autres innocents ne souffrent comme lui n'a souffert, Dagenn tentera d'entrer à l'Académie et de faire ses preuves. Cependant, sera-t-il réellement capable de faire fi de tant d'années de douleurs et de mener une bonne vie?

## **Description physique:**

Dagenn est un Rodien de taille moyenne à la peau vert foncé. En fait, la seule chose qui le caractérise vraiment des autres membres de son espèce, c'est le nombre incalculable de cicatrices qu'il porte. Non pas que les autres Rodiens n'aient pas de cicatrice, mais plutôt parce qu'il est rare de voir un si jeune représentant de cette espèce avec autant de ces marques, signes de blessures plus ou moins graves.

## **Description psychique:**

Dagenn est un être perturbé et très intelligent. Malgré que ces années de souffrance soient relativement loin derrière lui, il ne cesse d'être hanté par toute cette douleur. Parfois, il se dit qu'il vaudrait mieux pour lui de tout lâcher et de plutôt partir à la chasse des Trandoshans,

peuple qu'il l'a tant fait souffert. Dagen est constamment déchiré entre le désir de vouloir protéger des innocents et celui de vouloir se venger. Reste à savoir, maintenant, quel côté prendra le dessus.

## 25. Darii Keto N°ID: 1490

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4360

Date d'inscription: 13/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 51

Métier: Chasseur de primes

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Barratin

### Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

L'enfance de Darii débuta sur Naboo, sa planète natale. Il vivait avec sa famille, sa petite soeur et ses 2 parents, dans un paisible village de Naboo. Son père faisait partie de l'armée de Naboo et n'était pas souvent présent avec sa famille. Sa mère restait à la maison pour s'occupait de ses enfants, Darii et sa petite soeur. A l'époque, Darii avait à peine 15 ans et sa

soeur 5 ans de moins. A son age, le jeune homme rêvait d'aventure, il rêvait de parcourir la galaxie et de rencontrer toutes sortes de races diverses. Il était très habile pour tenir une arme, et en faisait ce que bon lui semblait, mais bien sûr les seuls armes avec lesquelles jouait Darii étaient des blasters à eau, de simples jouets. Un beau jour, son père revint à la maison avec, sur lui, une surprise pour Darii. C'était 2 places pour une course de pods qui se déroulait à l'occasion de la nouvelle année, qui approchait de plus en plus. Darii ne sut comment remercier son père et se contenta de le serrer dans ses bras. Mais ce fut bien la dernière fois qu'il serra son père dans ses bras. Le lendemain, tard dans la soirée, un officier de l'armée de Naboo vint frapper à la porte de la maison des Keto. Le père de Darii était décédé. Lors d'une mission, une bête sauvage l'avait tué. Darii était complètement déboussolé. Son père, celui qui l'avait tant chéri dans sa vie et tant aimé... était mort. Il ne viendrait pas pour la course de pods avec son fils. Darii et sa famille ne le reverrait plus jamais. Depuis lors, Darii grandit et devint quelqu'un de plus avisé. Il devint le portrait même de son père, quelqu'un d'autoritaire, de courageux et d'aimable. L'aventure de Darii commence à partir d'ici. Il avait l'âge de trouver un métier et sa mère voulait absolument qu'il travaille dans la politique, ce que Darii détestait au plus haut point. Celui-ci était plus attiré par l'aventure et le voyage. Un jour, il s'approcha de la chambre de ses parents et aperçut l'arme de tir de son père accrochée au-dessus d'une armoire. Sa mère la lui offrit et lui demanda d'en prendre le plus grand soin. Celle-ci tomba malade le jour après mais ne réussit pas à s'en sortir. Ses derniers mots étaient pour Darii: "Occupe toi bien de ta soeur et promets moi que tu seras quelqu'un de bien mon fils..."

## **Description physique:**

Darii, grand et maigrichon, est le portrait craché de son père. Il est brun, les mêmes oreilles, le même nez, mais il a les yeux de sa mère (marrons), car les yeux de son père sont verts. Il a une cicatrice sur sa joue gauche, qui lui a été procuré par à sa soeur qui l'avait poussé contre un coin de table sans le vouloir.

## **Description psychique:**

Darii est un grand calculateur. Il réfléchit beaucoup avant d'agir, il n'est pas sans intelligence et s'en sert beaucoup pour chasser des bêtes prêt de son village. Darii a plusieurs défauts également: il s'énerve pour pas grand chose, il aime avoir raison et déteste être contredit. Il aime être au centre des choses. Il est également très mauvais joueur. Mais Darii n'a pas que des défauts. Il est aimable, souvent souriant et aime aider les personnes en difficultés.

# **26. Darth Arpia N°ID: 1499**



## Informations:

XP: 10750

Niveau: 5

Argent emporté: 102669

Date d'inscription: 27/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 268

Métier: Seigneur noir des Sith

Talent 1: Medecin

Talent 2: Agile

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 13 / RAP: 14 / DEX: 12 / INT: 11 / DIS: 12 / PER: 11 / CHA: 15

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 10 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 13 / Stratégie: 9 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 7 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

**Journal de bord du capitaine Eon'sila Morn, commandant du destroyer Artal de la force de défense expansionniste du glorieux empire chiss.**

Ceci est sûrement mon dernier message, je l'enregistre au cas où une enquête du commandement de la force de défense expansionniste de notre empire venait à retrouver ce vaisseau. Nous avons été pris d'assaut par une flotte de destroyers stellaires pirates alors que nous patrouillons avec deux autres destroyers aux environs de la 15ème colonie. Ce qu'il faisait là je l'ignore, mais les hostilités furent immédiatement engagées par ce groupe de vaisseaux, et nous avons répliqué. La victoire est notre, nous avons réussi à détruire leurs

derniers vaisseaux grâce au sacrifice du Tellem, un autre destroyer qui à volontairement fait surchauffer ses moteurs pour détruire l'ennemi dans l'explosion.

Le Artal, dont je suis commandant, a dû passer en hyperspace pour éviter l'explosion, mais nos senseurs ont indiqué la destruction de l'ennemi.

Malheureusement, le vaisseau, trop endommagé, a fait un bond aléatoire et nous sommes en passe de nous écraser sur une planète inconnue, sans avoir de moyen de survivre au crash. Le système de survie ne fonctionne plus que dans la salle de commandement, et seule ma fille: le Docteur Morn, le soldat Ishazel, le lieutenant Csiliak et moi sommes saufs.

Si ce vaisseau est un jour retrouvé, sachez que nous avons vaincu l'ennemi.

Fin de la transmission.

### **Holonew républicaine: sauvetage sur Anoaat**

Un vaisseau de conception et d'origine inconnue s'est écrasé sur Anoaat il y a peu, heureusement dans une zone inhabitée. L'on a retrouvé à bord qu'un seul survivant, enfermé dans une capsule de sauvetage défaillante, dans un état critique. On ignore tout de l'identité de cette personne, mais l'on suppose qu'il s'agit d'une wroonienne d'une vingtaine d'années, bien que sa peau soit très foncée pour cette espèce. L'uniforme qu'elle portait laisse penser qu'il s'agit d'un militaire, mais l'impossibilité de traduire les signes et les écritures présentes dans le vaisseau rendent l'identification impossible. La jeune femme a été placée à l'hôpital de Bepin il y a peu.

**Fiche de la patiente numéro 12526B56, sous la tutelle du docteur Liennan.**

Examen 1

La patiente, à première vue wroonienne, souffre de diverses lésions au niveau du cerveau, et est toujours dans un profond coma. Elle présente de multiples contusions sans gravité. La pigmentation de sa peau est anormale, et ses pupilles, entièrement rouges, laisse présager une coloration artificielle, suite à une perte de la vue peut-être. L'individu à environ dix-huit ans et semble en parfaite condition physique, hormis les blessures du crash.

Examen 2

La patiente s'avère ne pas être wroonienne, son ADN est celui d'une espèce inconnue des archives. Elle semble aller parfaitement en fin de compte, et son traumatisme cérébral se résorbe peu à peu. Elle est sortie du coma hier, après douze jours. Elle parle une langue inconnue, et semble désemparée et parfois même violente. Nous avons fait une demande de transfert en clinique spécialisée afin de lui permettre de retrouver ses esprits et d'apprendre le basique pour pouvoir communiquer.

**Carnet du docteur Russel en charge de la patiente n° 5465 de la clinique pour malade psychologiquement atteint.**

**Suivi du traitement de la patiente.**

Jours 1

La patiente parle une langue inconnue, mais ne présente pas de trouble autre qu'un traumatisme dû à l'accident. Elle semble avoir renoncé à la violence qui est sûrement un symptôme post-traumatique et reste calme dans sa chambre. Elle se désigne visiblement sous le nom de Melian.

Jours 15

Melian a commencé à apprendre le basic, d'ici quelques semaines elle pourra enfin nous raconter qui elle est. Elle s'habitue peu à peu à Bepin.

Jours 253

Melian parle suffisamment bien le basic pour que nous puissions avoir une entrevue avec elle au sujet du crash. Elle nous a avoué ne plus se souvenir de rien avant l'accident, mais elle se rappelle tout de même avoir été médecin militaire sur le vaisseau, même si elle ne se souvient plus du nom du vaisseau, de son but et de sa destination. Le cabinet ministériel en charge de la santé publique Bepinoise devrait bientôt venir pour évaluer si Melian peut s'intégrer à la société de la planète. Son ancien travail de médecin pourrait être une aubaine pour son intégration si les tests de ses capacités dans ce domaine viennent affirmer ses souvenirs.

Jours 375

La troisième série de tests est une fois de plus concluante et affirme les capacités de Melian à exercer le métier de médecin, voir même de chirurgien. Elle semble d'ailleurs aller dans cette voie et dévore absolument tous les livres de la bibliothèque parlant de science et de médecine, je n'ai jamais vu une personne à ce point avide de connaissance. Elle devrait sortir de la clinique dans deux jours, et y retourner dans un mois en tant qu'aide-soignante.

## **Ordre de radiation de l'ordre des médecins de Bepin, signé en présence du médecin-chef**

La présente, Mlle Melian Morn, est radié de l'ordre des médecins, pour non respect de ses serments, crimes contre plusieurs patients et pratique d'expériences illégales, dangereuses et criminelles.

L'interdiction est promulgué pour une validité indéterminée, et prend effet à la signature de ce document.

## **Holonew républicaine : l'hôpital de l'horreur.**

Alors que cela faisait bientôt trois ans qu'elle menait une vie sans histoire et poursuivait une brillante carrière de médecin à l'hôpital de Bepin, la réfugiée Melian Morn, devenu docteur Morn par la suite, vient d'être accusé de crimes odieux et est actuellement détenue par les forces de police. Cette jeune alien d'une vingtaine d'année, exceptionnellement doué dans son métier, était arrivé sur la planète suite à un crash de vaisseau d'origine inconnue. Malgré une amnésie presque totale, elle avait réussi à s'intégrer, et personne ne pouvait soupçonner l'immonde vérité. En effet, dans les sous-sol de l'hôpital, et ce depuis près de deux ans, la jeune femme se livrait à des expériences monstrueuses sur des patients, les disséquant vivants, pratiquant des greffes de membres inter espèces, et torturant ses victimes. La rumeur affirmerait même qu'elle mangerait certain patient trop affaibli par ses expériences. Une trentaine de cadavres appartenant à des patients prétendus décédés, ainsi que des hybrides clonés et modifiés génétiquement ont été retrouvés dans le sous sol.

Le procès doit se dérouler bientôt, mais tout porte à croire que la meurtrière présumée ne soit pas responsable de ses actes, et soit placé en clinique psychiatrique.

## **Description physique:**

D'une grande beauté, Mélian a les particularités de son espèce, à savoir une peau bleue, des cheveux noirs, des yeux rouges et un visage dur. Elle est grande, même si peu de Chiss sont petits, mince avec de longs cheveux noirs tombants jusqu'à sa taille, et qu'elle laisse libre la plupart du temps. Elle porte uniquement des vêtements noirs proche du corps et n'a que ses yeux rouges vifs pour casser le côté sombre renforcé par la couleur de sa peau d'un bleu foncé couverte de tatouages noirs dont elle ne s'explique pas l'origine.

## **Description psychique:**

La perte de sa mémoire, hormis sa connaissance quasi réflexe de la médecine des proches humain et son nom chiss, ont laissé à Melian une insatiable soif de connaissance qu'elle tente de combler par tout les moyens, comme pour combler le vide laissé dans sa mémoire. Malgré les odieux crime dont on l'accuse, elle n'est pas immorale, elle est amoral, n'ayant plus aucune conscience de ce qui est bien ou mal, faisant simplement ce qui lui permet d'obtenir ce qu'elle souhaite, sans se soucier des conséquences et sans jamais penser que cela puisse être mal, car elle n'a ni scrupule, ni remord, ni morale. Elle trouvera autant de plaisir dans la contemplation des étoiles ou dans la dissection d'un patient vivant pour réaliser une expérience.

Elle est fascinée par l'anatomie et le potentiel des êtres, mais c'est persuadée au fil de ses lectures, et à cause de sa fierté de chiss, que les êtres sont imparfaits et n'utilise pas tout leur potentiel. Elle a d'ailleurs fait de nombreuses expériences en ce sens, notamment en manipulant le cerveau d'un patient vivant, en lui ouvrant la boîte crânienne. Sinon à part ça elle est très gentille.

# **27. Darth Grief N°ID: 1498**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4671

Date d'inscription: 26/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 21

Métier: Seigneur sith

Talent 1: Empathie humaine

Talent 2: Ombre

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 9 / INT: 11 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 13

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 5 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Bien le bonjour à vous tous. Je pourrais me présenter mais je préfère garder cela pour plus tard. Comment ça cela est grossier ? Il est possible que vous ayez raison, toutefois en ce lieu je vous prierais de bien vouloir vous plier à mes "règles" bien qu'il s'agisse de manière d'être, enfin passons. Donc, comme vous semblez tous être présent laissez moi vous guider. Voyez vous cette planète devant nous ? Très bien, car c'est la bas que nous allons. Voyez comment les étoiles voyagent avec nous, il semblerait qu'une nouvelle naissance sur ce monde emplit de créatures pour le moins particulières, masi venez, fendons ces plaines, traversons ces mers, contournons ces montagnes et approchons nous de ce village. Voyez comme ses habitants ont l'air en phase avec le monde qui l'entoure et aussi... Oui ? Pourquoi portent ils tous des bandeau sur les yeux ? Je vous rassure de suite, ils ne sont pas aveugle, enfin pas au sens ou vous l'entendez. Voyez vous ce monde est particuliers et les radiations que génèrent son soleil à, au fils des siècles fait perdre la vue à ce peuple, les miraluka au profit d'une seconde vue sondant l'âme et non le corps. Enfin, bref, ceci vous le découvrirez en observant ce peuple, mais entendez vous ces cris . Il semblerait qu'avec votre question nous ayons rater l'évènement, enfin, peu importe au moins cet enfant est il né et je... Oui ? Quoi encore ? Pourquoi cet enfant et pas un autre ? Vous poserais je beaucoup de questions moi aussi ? Si nous nous penchons sur cet enfant c'est qu'il est le seul à naître aujourd'hui, c'est tout. Ahlilà. Passons une fois encore, mais veuillez cesser céans ces incessantes questions. Et maintenant accélérons un peu le temps et voyons l'évolution de ce nouveau né.

J'ai aujourd'hui cinq ans, je crois, la notion du temps se perd facilement par ici, il faut dire que pour nous elle importe peu. Nous regardons toujours droit devant nous, suivant les courants lumineux que certains adultes nomment "Force" un terme alambiqué vu que ces courants ne semblent pas forts, bien au contraire, j'ai l'impression qu'en tendant la main je pourrais détruire les courants que je suis mais, j'ignore pourquoi, je sais que je ne dois pas le faire car cela ferait quelque chose de mal, c'est une certitude que j'ai, en plus, ma mère ma la dis, donc, j'y touche pas. Mais il est des fois difficile de résister à l'envie d'y toucher, car je me sent comme attirée vers ces lumières, comme si ces dernières m'appelaient, mais c'était impossible car elles n'avaient pas de bouche, je crois...

Hum, intéressant, il semblerait que cette jeune fille soit irrévocablement attirée par les courants de Force, mais qu'en même temps elle s'oppose à eux, peur ? Soumission ? Quelque chose d'autre ? Je ne peut répondre à tout, enfin, disons plutôt que je ne peut donner la réponse à tout, cela serait trop simple et surtout contraire à mes principes. Mais pour l'heure, ceci ne nous intéresse plus, elle est en train de faire comme le reste de son peuple, observer les courants de Force et s'informer sur ce qui se passe. Avançons donc de quelques années.

Ah, c'est déjà mieux, elle semble adolescente, ou alors elle à finis sont adolescence, difficile à dire avec ses vêtements amples qui sont trompeur, mais bon, peu importe son âge. Tiens ? Qu'Est-ce donc ? On dirait un regroupement de Miralukas, ces derniers semblent choquer, allons voir ça de plus près.

Que se passait-il ? On dirait que l'univers hurle toute sa douleur et sa colère. Jamais les flux, depuis que je suis née, n'ont été aussi altérée, aussi variable. Certains de nos plus vieux habitants ne semblent guères étonnés, certains murmurent même que c'est "moins effrayant que la première fois", mais quelle première fois ? Et surtout qu'Est-ce qui se passait ? Du calme, il fallait que je me calme, inutile de m'énerver, concentre toi et canalise tes pensées sur le courant hurlant le moins mais qui est relié aux autres. Voilà suis le, remonte le, va au bout de ce couloir... Mais ? Mais qu'Est-ce que c'est ? Quel est cette zone morte ? Que s'est il passer ici ? Pourquoi tout ici est noir ? Où, oui où se trouve la lumière de êtres vivants ? Où... Où Est-ce que je me trouve ?

Alors elle aussi à ressentit la fin de ce que l'histoire retiendras comme étant la "Bataille de Bastion". Il faut dire, la fin d'autant de vie dans un seul lieu est quelque chose de réellement



terrifiant pour qui peut voir la Force. Bastion en sera ébranlé et l'Histoire ne retiendra de ce monde qu'une bataille spatiale ayant coûté la vie de millions d'être vivants. Mais si c'est dur pour le commun des mortels d'accepter ces morts cela l'est encore plus pour une miraluka, surtout si jeune. Tant de lumières qui s'éteignent d'un seul coup tant de vie qui s'échappent tout en se démodant "pourquoi" tant de fusion de courant de Force qui viennent finalement à disparaître. C'est dur. Actuellement elle est au sol en train de pleurer, ses parents tentent de la reconforter mais rien en semblent y faire, ah voilà un aîné. Il semblerait qu'il veuille lui conter une histoire, nous allons donc les laisser seuls. Projetons nous plutôt encore un peu dans son futur.

Hum ? Qu'est ceci ? Attendez ? Oui il emblerait qu'encore une fois les miraluka soient rassembler entre eux. Où se trouve Zaria ? Ah, la voilà, elle observe elle aussi les courants qui s'agitent mais semble plus calme sans doute que le choc de la première fois l'immunisa, ou alors, peut être cela est il du au fait qu'elle ne ressent rien ? Je ne peut rien dire.

Encore, encore une fois l'univers s'entre-déchire. Cette fois ci le monde est moins lointain et les perturbations moins grandes mais "quelque chose" se trouve au bout cette fois ci, et ce quelque chose est tellement lumineux qu'il écrase le monde qui semble se faire détruire, car beaucoup de lumière s'éteigne, le monde lui-même semble hurler; C'est horrible mais pourquoi des gens font il cela ? Qu'ont il à faire cela ?

Je vois, c'est l'attaque d'Aldéeraan qu'elle est en train de "voir" l'histoire ne retiendra pas grand-chose de cette attaque hormis que l'ordre sith, un ordre religieux opposé à l'ordre jedi, avait un membre qui semblait passablement fou, mais ce dernier est mort ensuite, trahis par ses anciens alliés. Toute fois, ceci est quand même trop car... Quoi ?! Comment ? Des jedis ? Intéressants. Ah, effectivement vous avez raison, il semblerait que des jedi soient venus sur Alphéride afin de s'enquérir de l'aide des miraluka, voyons comment Zéria prend cela.

Qu'est-ce que c'est ? Qui sont ces gens ? Ils sont aussi lumineux que celui qui a détruit la planète qui continue d'hurler. Mais ils ont quelque chose de.. Différents, ils semblent tellement calme, tellement serein. Comment font-ils ? Ne se soucient ils donc pas de ce qui viens d'arriver ? Ne le ressentent ils pas ? Ne peuvent ils percevoir les hurlements des morts résonner au plus profond d'eux-mêmes ? Mais qui sont-ils ? Comment peuvent t-il être aussi, aussi insensible à la souffrance d'autrui ?

Ce n'est pas tout à fait vrai mais Zaria ne peut le savoir. En fait ces Jedi étaient deux chevaliers envoyés par l'ordre en tant qu'ambassadeur auprès des miralukas afin de leur demander leur aide; En effet, ils souhaitaient, grâce aux dons exceptionnels des miraluka "traqué" celui qui a attaqué Aldéeraan et qui a réussi à échapper à la flotte Républicaine. Toutefois ils n'eurent pas besoin de l'aide des miralukas car quelques temps plus tard celui qui attaqua Aldéeraan se fit retrouver puis éliminé, mais là où tous se réjouissent on dirait que Zaria semble triste, voire contrariée.

C'est ainsi ? Est-ce qu'une vie vaut moins qu'une autre par ses actions ? Nous miraluka devrions savoir que non. Chaque vie a sa propre course dans la Force, chaque conscience est importante mais pourtant, ces êtres conscients, ces êtres doués de sensations s'entre-détruisent. Mais pourquoi ? Cette question ne cesse de me hanter, pourquoi des hommes voudraient-ils faire du mal à d'autres hommes ? Je l'ignore mais ce n'est pas en restant ici que je le saurais. Je dois partir, m'évader de ce monde et suivre les courants de Force, voir jusqu'où ces derniers m'amèneront.

Cette décision fut prise et quand un miraluka prend une décision, sachez que cette dernière est très difficile, pour ne pas dire impossible à faire renoncer. Nous allons vous épargner les sauts suivants dans le futur mais ce que je peux dire c'est que Zaria, au fur et à mesure de ses investigations perdait de plus en plus espoir en ce qui concernait la galaxie, et son futur. Peut-être avait-elle raison, toujours est-il que ses voyages la conduiront vers des mondes inexplorés, des mondes où les courants de Force étaient totalement éteints, ni disparus, ni vaporisés, ni éliminés, juste... Mort.

... Moi qui croyais avoir tout vu, moi qui pensais avoir tout entendu, je ne me doutais pas un seul instant de ce que j'allais découvrir. D'après les senseurs de la navette il existe encore un monde, mais ce dernier est, comment dire ? Complètement éteint, totalement vidé de sa vie, il est mort mais continue d'exister grâce... Grâce à quoi d'ailleurs ? En fait, je l'ignore, j'ignore pourquoi ce monde existe encore, pourquoi il reste encore là alors qu'il devrait être dans le néant, tout ceci dépasse ma compréhension de ce que je sais, mais une chose est sûre, c'est qu'au milieu de cet amas de Ténèbres où je suis complètement aveugle brille une petite lumière. Mais même cette petite dernière me fascine par le simple fait qu'elle existe dans ce

cimetière de la vie.

Malachor V. Un monde que peu connaissent mais ce peu croit que ce monde est maudis. Ce qui n'est pas totalement faux. Les rares jedis à l'avoir trouver n'arrivent à s'expliquer comment et pourquoi ce monde tient il toujours debout alors qu'il est mort. Bien que le créatures des tempêtes qui y rodent rendes la vie impossible, tout comme les explosions de gaz nocifs, l'on peut y vivre; mais voilà, même les créatures vivants dans ce "monde" ne reflètent rien, ni vie, ni mort, rien d'autres que le Néant. Mais peu importe, eh bien que la navette de Zaria se soit écrasée et que cette dernière soit légèrement blessée, la lumière qu'elle à vue semble décidée à la protégée.

Aie... j'ai mal, ma navette s'est écrasée il y a quelques instant, et je ne sais pas ce qu'il y a autour de moi car je ne vois rien, mais j'entend des bruits un peu rauque, comme ceux d'un animal, mais tout animal qu'il est il devrait y avoir de la vie et pourtant je ne sent rien. Vais-je mourir ici ? Ce serait triste, car je veut comprendre, je veut comprendre pourquoi cette galaxie s'autodétruit. Mais, qu'Est-ce que... La lumière ? Mais que fait elle là ? Elle... M'aide ? Je n'arrive pas à parler mais je tente de lui murmurer un simple "merci" bien que de l'éclat glacial de diamant dont se compose son aura elle ne doit en avoir rien à faire.

Ah, cette rencontre s'est enfin faites. Cette femme, si on peut encore la considérer comme un êtres vivant est à la fois la solution et le problème à Zaria. Anciennement connue sous le nom de Kréia, cette femme à défiée les âges grâce à des secrets connues d'elle seule, aujourd'hui, seule sur Malachor dernier fief de l'une des plus grande académie du coté obscur elle est devenue Darth Traya. Qu'Est-ce que cette rencontre va bien pouvoir donner ? Je vous avouerais être curieux, mais, ceci est une autre histoire et bien que je vous conteras une autre très prochainement je peut vous dire qui je suis. Je suis tout (je suis la vie) mais je suis aussi rien (je suis la mort) partout (dans vos cœurs) et nulle part (dans le néant) je contrôle tout et dirige la destinée des autres (divinité ?) je suis ce que vous, vous nommez Force, mais je suis surtout vous (qui est moi ?).

## **Description physique:**

Autrefois, quand les temps étaient plus cléments, quand la vie continuait toujours de lui sourire, quand sa vie ne résumait pas à suivre un simple courant de Force, autrefois, donc,

Zaria ressemblait à n'importe quelle autre miraluka de son âge, mais ceci ne dois pas beaucoup vous avancer. En effet, combien parmi vous ont déjà vu une miraluka ? Ne me répondez pas, cela est inutile, je connais la réponse et vous aussi. De ce fait, ma phrase était légèrement hors de propos, je m'en vais donc rectifier cela par un détaillement plus précis de sa personne.

Les miraluka... Pour les plus cultivés d'entre vous ou ceux ayant un diplôme en histoire ancienne galactique sauront de quoi je parle et voient à peu près à quoi ressemble un miraluka grâce aux multiples descriptions faites vis-à-vis de cette race, mais je vais quand même apporter des précisions sur leurs physionomies.

Enfin, il semblerait plutôt que je vais laisser cela à Zaria.

Ma taille m'est inconnue. Je n'ai jamais prêtée la moindre attention à cela car qui se soucie de sa taille quand il ne peut pas se voir. Mais certaines personnes, durant ma quête dans la galaxie, avait souvent le don de me nommer par l'expression de "petite" j'en ai donc conclu que j'étais quelque un de petit mais qui peut être apte à juger les autres par leurs tailles ? En tant que miraluka et donc aveugle de naissance je ne pourrais vous dire la couleur de ma peau, et le peu de personnes que j'ai croisé durant mon existence ne m'ont jamais réellement dit à quoi je ressemblais. Mais bien que j'ignore réellement qu'elle est mon apparence physique je peut vous dire qu'elle est mon apparence "spectrale". Mon aura est constamment teinté de pourpre, mais d'un éclat faible comme une chandelle encore allumée alors que le vent souffle. Une couleur sensé être la plus éclatante de toute, celle du rubis qui se reflète au soleil mais qui à finalement perdue tout son éclat, toutefois cela ne fut pas toujours le cas et auparavant, mon aura avait la véritable couleur du rubis avec tout son éclat. Mais cela ne dois pas beaucoup vous aider vous qui vous bornez à voir avec vos yeux limités.

Cette description de son aura est très juste, pour faire plus simple je dirais qu'il s'agit de l'ombre d'un rubis. Mais moi, ayant la faculté de la "voir" je peut vous la décrire plus physiquement. Autrefois, ah, ce terme est si plaisant, il sonne comme une pensée nostalgique d'un jardin d'été, mais je digresse. Autrefois donc, à l'instar de tous ses semblables, Zaria portaient des vêtements hautement décoratif et de teinte plutôt claire, portant sur le vert. Le bandeau couvrant ses yeux était décoré de pierres précieuses tel que du jade. Toutefois, comme vous devez vous en doutez, les miraluka ne choisissaient pas leurs vêtements vis-à-vis de la couleurs, ne les "voyant" pas, non, ils préféraient faire confiance à ce qu'ils "voyaient" afin de choisir leurs tenues en conséquence. Mais tout ceci était autrefois. Avant qu'elle ne parte, bien

qu'une chose ne changea pas et sur ce point sa déduction fut juste : elle est petite, très petite dirait certains car elle avoisine les un mètres cinquante. Enfin sa taille exacte vous importe peu. Après son départ et après avoir "vu" tant de choses son teint, basané à la base, commença à pâlir très rapidement, était ce à cause de ce qu'elle voyait ? De ce qu'elle ressentait ? Je ne pourrais le dire avec exactitude mais ce que je sais c'est qu'elle ne se remit pas de cela. Ses vêtements clairs furent changés pour des vêtements s'ajustant à son évolution psychique. Abandonnant toute forme d'objets d'apparat elle se mura dans une sorte de noirceur mélancolique. Mais aujourd'hui aux portes des Ténèbres, son apparence n'est plus que, comme son aura, l'ombre de la miraluka qu'elle fut.

## Description psychique:

Ah la psychologie des miraluka, je crois que beaucoup de jedi ont tenté d'étudier cette dernière toute comme les ethnologues et les divers organismes spécialisés dans cela mais aucun ne fut aussi loin de la réalité. Pour dire cela simplement, disons que les Miraluka ne possèdent pas réellement d'intérêt pour la gloire ou la reconnaissance. Ils préfèrent rester entre eux à débattre et discuter de ce qu'ils "voient" et dont seulement eux arrivent à voir. Il arrive parfois que quelques jedi arrivent sur leur planète natale, Alphéride, et tentent d'établir un lien aussi intime avec ce que les miraluka voient mais cela n'est pas de tout repos et, ce qui est fait instinctivement par les miraluka peut prendre des semaines, voire des années pour des manipulateurs de la Force, sauf si ceux-ci sont particulièrement doués. En plus de tout cela, les miraluka sont des êtres extrêmement têtus et une fois qu'ils ont pris une décision, il devient difficile voire impossible de leur faire changer d'avis, mais Zaria vous dira tout cela mieux que moi.

Je parle rarement avec les gens, je préfère juste les "regarder" les voir réellement, toutefois du peu que j'ai parlé avec les gens, bien qu'il s'agissait principalement de "droides", ces êtres de métal dont rien n'émanait mais qui pourtant existaient. D'ailleurs, les droides m'ont toujours profondément dérangés et incroyablement marqués. Leur existence est si triste, toujours perdus dans le gris, sans jamais voir la lumière, condamnés à simplement agir et obéir à ceux ayant du pouvoir sur eux, mais ceci est une autre histoire. Que voulais-je dire déjà ? Ah, oui, j'étais en train de penser à ce que les droides disaient de moi. Ces derniers semblaient convaincus qu'une fois ma décision prise rien ne me faisait changer d'avis, il est vrai que j'ai goûté une boisson alors qu'un droïde serveur, je crois, me l'avait fortement déconseillé, et ce à plusieurs reprises, mais bon, cela importe peu. C'est ainsi, toutefois, j'aime, ou plutôt j'aimais, discuter avec les personnes, discuter de tout, de rien, de la vie, de l'espoir, de la galaxie, etc., etc. Les sujets pouvaient être aussi nombreux que les étoiles ou bien aussi nombreux que les doigts d'un gamoréen, mais cela me faisait toujours plaisir,

discuter avec les gens. En outre, comme ils me croyaient aveugle beaucoup d'entre eux se prenaient d'apathie pour moi, c'était, oui, c'était une bonne époque. Aujourd'hui, je n'ai plus le temps de discuter, je n'ai plus le temps de savoir ce que pensent les étoiles, mais je me suis promis que je prendrais le temps de rediscuter avec l'univers.

Hum... Je vous avouerais ne pas être attendu à cela, il est possible que finalement cette jeune femme soit plus tourmentée qu'elle ne veuille le laisser paraître mais peu importe sa décision est prise et elle ne changera jamais plus d'avis, mais cela vous et moi le découvrirez plus après.

## **28. Darth Pertica N°ID: 83**

### **Informations:**

XP: 6000

Niveau: 4

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 26/02/2006

Avertos: 0

Nb messages: 40

Métier: Seigneur sith et intendante de l'Ordre sith

Talent 1:

Talent 2:

### **Caractéristiques::**

PUI: 8 / CON: 14 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 8 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 1 / Athlétisme: 6 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 6 / Natation: 2 / Langues: 0

/ Biologie et Chimie: 2 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **29. Darth Rhunn N°ID: 1535**

## **Informations:**

XP: 4000

Niveau: 3

Argent emporté: 4498

Date d'inscription: 12/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 51

Métier: Apprenti sith

Talent 1: Ombre

Talent 2: Conscience

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 15 / CHA: 13

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 9 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 4 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 3 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 8 / Natation: 0 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Les bas quartiers de Coruscants, c'est une ville qui se trouve sous une ville, sous une autre ville et sous... Euh, je m'égare là, en fait, tout dépend de "l'étage" des bas quartiers dont vous trouvez; Si à quelque endroits vous voyez encore la lumière du jour, tout va bien, mais si vous ne savez pas ce qu'est un soleil ou bien si vous ne l'avez vu que dans des holos-films je dirait alors : bienvenue chez Velrys.

Enfin c'est pas exactement chez Velrys mais plutôt l'habitat d'un bon milliards de la population de Coruscant, ceux qui sont moins que rien, les rebuts et autres déchets et en mot comme en mille, les habitants des bas quartiers. Ah, la suave puanteur de la crasse, du désespoir, de la folie, et d'autres éléments dont je tairais le nom sinon il me faudra censurer cette page aux mineurs.

Mais je m'égare.

En fait, c'est assez caricatural cette façon de présenter les choses, certes la vie dans les profondeurs de Coruscant n'était pas rose, d'accord sur le fait que le désespoir dominait largement toute idée de joie, okay pour dire que peu de marchands honnêtes se retrouvaient en bas, affirmatif qu'est le fait que bon nombre de personnes tournent mal en vivant simplement là-dessous. Mais pourtant, une majorité de la population était heureuse, en fait, il fallait juste s'y habituer.

C'est-ce qu'avais fait Velrys Klaim.

Velrys est le fils de deux humains ayant toujours vécu dans les bas fonds, son père, rebouteux du quartier était plus connu pour le nombre de patient qu'il perdait que pour le nombre qu'il sauvait, mais cela n'était que des détails techniques. Après tout c'était le seul à avoir assez de compétence pour savoir par quel côté on tiens un scalpel laser. Sa mère, plus, "vivante", était une prostituée des quartiers encore plus bas, elle partait le matin jusqu'à l'heure du déjeuner voir ses clients habituel, puis ensuite elle attendait juste qu'on l'aborde, voir qu'on la prenne à



même la rue, ce qui n'était pas des plus étrange dans cette partie là du multiplexe.

Ce "métier" avait souvent fait douter sur les origines de Velrys, en fait, il ignorait si il était vraiment le fils de son père, ou alors celui de l'un des clients de sa mère.

Autre détail, à sa naissance, non pas qu'il ne fut pas désiré, deux bras de plus susceptible de rapporter de l'argent, ça se refuse pas, c'est juste que ses parents n'en avaient pas grand-chose à aire de lui, juste qu'il devait rapporter tout les soirs le fruit de son travaux et ce, dès ses cinq ans. Bien sur, son "travail" consistait plus à voler qu'à aider, mais ça lui est déjà arriver d'aider à décharger des caisses, chasser de rat womps importé par erreur, ou encore de livrer des produits d'un point A au point B.

Là une des réaction classique serait de dire "pauvre gamin, il dois détester la ville haute" et bien non en fait, l'une des particularité les plus phénoménale de Velrys était son fatalisme persistant. Pour lui tout ce qui arrivait étai normal les morts, la famine, la maladie qu'il avait contracté, tout cela avait un but et une raison et il était inutile de tenter de s'y opposer.

Pourtant, malgré ce pessimisme, non, malgré ce fatalisme, cela ne l'empêchait pas de s'être fait un groupe d'amis qui trouvait ses habitudes un peu étrange, ils assimilaient ça à une attitude désinvolte mais c'était tout autre.

Son groupe d'amis, au nombre de quatre en le comptant, n'était que des petits filous de la basse ville, plus proche de bras cassé que de voleur,s et il n'était pas rare qu'ils reviennent d'une tentative foirée le visage en sang, avec, pour résumer tout ça, un haussement d'épaule de Velrys suivis de sa phrase fétiche "c'est comme ça".

Enfin bon, cette vie, il l'aimait, car c'était la sienne, c'est aussi pour cela qu'il partit en souriant de chez lui le jour de ses seize ans, il sentait qu'il n'avait plus rien à faire avec ses parents, ils sauraient se débrouiller sans lui et lui pourrais se débrouiller seul; C'est ainsi qu'avec juste les vêtements qu'il portait sur lui, il rejoignit ses trois amis qui allaient l'accompagner dans une quête pour une nouvelle vie.

Autant dire qu'avec une telle équipe de losers cela promettait des passages d'anthologie, ce qui ne manqua pas d'ailleurs.

Nous passerons rapidement sur leurs tentative de vendre des bâtons de la mort, celle où il se sont fait passer pour des tueurs du Soleil Noir ou encore pour des parrain d'un tout nouvel organisme mafieux pour se concentrer plutôt sur leurs entrées dans un des gangs de fonceurs de l'un des plus bas quartier de Coruscant, autant dire qu'ils étaient tombé de la chaîne sociale.

Bon, bref, tout ça pour dire qu'eux quatre, loosers des bas fonds, réussirent à entrer dans un gang de fonceurs en pleine guerre des gangs; Bon, outre le fait qu'il y a toujours une guerre des gangs quelconque par la bas, c'était quand même une sacré promotion pour eux qui n'hésitèrent d'ailleurs à se faire tatouer le signe de reconnaissance du gang sur l'épaule gauche. Bon, leurs grades respectif était celui de simples membres mais au moins faisaient ils quelque chose de leurs vies, au moins tentaient ils d'être "autre chose". Cependant, la guerre se finit presque aussi vite qu'ils furent entrer dans le gang, c'est-à-dire qu'elle pris fin exactement un mois et demi après leurs entrée, et, évidemment, ils avaient perdus.

Tans pis, c'est la vie.

La suite de sa vie part dans un mélange dramatique comique que je vais vous résumer, surtout vu les déboires arrivé. En fait, suite à ce nouvel échec, Velrys s'est fait plus discret, bon, d déjà d'une parce que le membres du gang vainqueur de la guerre cherchait tout les survivants de leurs adversaires, mais d'autres part aussi parce qu'il pensait en avoir suffisamment vu de Coruscant. Il prit donc un job de barman dans un club de strip-tease des bas fond, donc autant dire qu'il y avait de l'humaines, mais aussi d'autres races vivant dans les quartiers, faisant ça pour payer à manger à leurs gosses, le plus souvent du temps.

C'est dans cette boîte qu'il rencontra une serveuse dont le nom n'est guère important. Il vécu une romance passionnel avec elle (autrement dis c'était juste sexuel) avant de se casser avec une partie de la caisse du bar et en la plantant sur Coruscant.

C'est la vie.

Grâce à l'argent volé, il réussit à prendre une navette partant pour... Métellos, grosso modo la même chose que Coruscant, mais en pire. Le Destin s'acharnait.

Sur Métellos il reprit son même rythme de vie, devenant juste barman dans une cantina ce coup ci, faisant passer un peu de drogue quand il le fallait. En bref, il se faisait du fric.

De l'argent honnêtement, enfin presque, gagné, il put reprendre de nouveau une navette après avoir perdus un an de sa vie sur ce monde, cette fois ci il choisit mieux sa destination et prit un billet en direction de Ithor.

Ithor lui plut, c'était un monde réellement intéressant, très vivants, joyeux mais terriblement austère. Pour un ancien filou dans son genre, c'était pas le paradis, mais il vécu quand même pas mal de temps sur ce monde en suivant la philosophie Ithorienne. Cela lui permis de se ressourcer et de se reposer pour la suite des événements. Suite qui se traduisit par le vol d'une navette à son maître après lui avoir joint un mot d'excuse signifiant qu'un jour il lui rapporterait peut être.

Autant dire que cette promesse ne se fit jamais.

N'étant pas très bon pilote, il avais décider de tenter de s'améliorer au maniement de cet appareil, en cela il s'exerçait à passer en hyper-espace et autre mais, un jour, il rata ses coordonnées de saut et quand il sortit du couloir d'hyper-espace non seulement il n'était pas du tout là où il voulais être mais en plus il venait de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète dont il ignorait le nom. En gros, il se crashait tout en paniquant, la très grande classe.

Après son, hum, atterrissage, Velrys décida d'explorer son nouvel habitat quand, aussi soudainement que terriblement, une espèce bipède géante apparut devant lui : un rancor. Quelle chance, à peine arrivé, et déjà on venait le saluer avec chaleur. Courant comme si il avais le diable aux fesses, ce qui n'était pas entière faux, Velrys ne s'était jamais douté qu'il pouvait se taper un tel cent mètres aussi rapidement. Heureusement pour lui, il fut sauver par un groupe de femmes très en colère. Un nouveau mouvement féministes sûrement.

Ces dernières étaient, euh, remontées vu qu'elles réussirent à mettre à terre le rancir. Voulant s'approcher afin de les remercier il se sentit projeter par quelque chose avant de se retrouver ligotés et emporter quelque part.

Quel accueil chaleureux.

Plus tard il découvrit qu'il était sur Dathomir, monde dont les rancors sont originaire, et ce qu'il avait pris pour un groupe de féministes en colère étaient en fait des sorcières de la nuit. Habitantes de Dathomir et chasseuse de rancor expérimentées. Autant dire qu'il était dans la merde et jusqu'au cou. Il semblerait qu'il existait un litige entre les femmes de la nuit, certaines voulaient le tuer pour avoir pénétré dans leur territoire ("Mais je l'ai pas fait éxprééééés.") les autres pensaient qu'il pouvait faire office de reproducteur intéressant ("Déjà plus intéressant, mais, hé, attendez, ça veut dire quoi ça ?"). Le débat s'éternisa durant trois jours pendant lesquels Velrys fut nourris, logé, et blanchis, mais toujours pas détaché pour autant. Heureusement, à la fin du troisième jour, une femme bleu apparue à l'orée du village, cette dernière parla un peu avec les sœurs de la nuit et m'emporta comme on emporte un sac de patates à la différence qu'elle me faisait léviter.

L'emportant dans un vaisseau, celle qui se fait appeler Darth Arpia ("Une harpie ? \*bam !\* Aie, ouille, c'est bon, désolé") lui expliqua qui elle était ce qu'elle voulait de Velrys et que de toute façon un refus n'était pas envisageable.

Bon, d'accord.

L'avantage avec un fataliste c'est qu'il ne cherche pas à discuter, tout est l'œuvre du Destin et si devenir sith, si c'est bien ce qu'elle avait dit, lui permettait de savoir ce que lui réservait le sien, alors il serait un sith, c'est pas plus compliqué que ça.

Arrivant sur un monde qu'elle nomma "Korriban" Velrys n'eut pas le temps d'admirer le paysage ("Du sable, du sable et encore du sable, à tiens, un tombeau. Tiens un cadavre. Un cadavre ?!") qu'il fut traîné dans le temple du lieu et où sa formation commença presque instantanément. Lieu où se trouvait également le cadavre de "quelque chose".

Encore une fois je m'en vais résumer rapidement la suite de la formation, non pas que cela ne fut pas intéressant ("Parle pour toi !") mais plutôt dû au fait que cette formation permis pas les excentricités habituels de Velrys, même si l'on pu noter qu'à la fin, ses yeux vert passèrent au rouge vif complet, un peu à l'instar de son maître, comme si il avait voulu lui "ressembler", et peut être que c'était le cas, dans une partie de son inconscience, très, très, très profondément enfouis, sous trois couches de souvenirs.

En premier lieu, elle dis à Velrys qu'il fallait lui ouvrir l'esprit pour qu'il ressente la Force, ce dernier, toujours aussi intelligent, demanda de quel type d'opération elle parla, ce qui lui valut sa première balafre d'entraînement de ce que Arpia appelais les "punitions", autant dire qu'il allait en avoir assez souvent, mais, il semblais que pour elle, cela était normal, ni cruel, ni violent, la douleur semblais "nécessaire"... bref.

L'ouverture à la Force prit à Velrys presque trois mois, trois long mois ou il appris qu'un scalpel était terriblement aiguisé et que souvent, on ne se rendait pas compte qu'on était blessé. Mais quand l'ouverture se fit, c'était comme si soudain Velrys avait tout compris avait obtenus sa réponse. Oui il avait toujours eut raison et aujourd'hui il le sentait, il le savait, et c'était ça qui était important. Le Destin était écrit, à un moment donné ou à un autre il était écrit, et eux, mortels, ne pouvaient que le subir. Mais voir ce Destin n'était pas possible, pas encore, il lui faudrait sûrement travailler plus pour connaître plus avant son destin.

Ceci découvert il devint deux fois plus énergique lors de sa formation, il voulais vite en finir pour en savoir plus sur ce qui l'attendait dans le futur. Mais comme Arpia lui fit remarquer avec sa délicatesse habituel ("Aieuh !") se presser était inutile, pire, dangereux quand cela n'était pas absolument nécessaire. Il apprit donc à se calmer et à utiliser sa colère et ses autres émotions "fortes" lors de sentiments critiques pour décupler son emprise sur la Force.

Suite à cela elle lui appris aussi à manipuler la Force, après l'avoir fait découvrir il lui fallait désormais l'apprendre, utilisation de la Force pour faire léviter des objets, pousser les choses

avec elle, a augmenter sa vitesse, ses capacités de sauts de rapidité et d'autres choses beaucoup plus amusante; Elle lui appris à canaliser sa rage en un point pour faire jaillir de la foudre de ses mains, cet entraînement fut difficile très dur et il du mettre plusieurs mois pour arriver à crachoter un semblant d'énergie électrique, mais c'était suffisant.

Elle lui enseigna aussi l'absorption vitale des êtres vivants via la Force, ceci était une chose des plus utile, lui qui n'était pas très fort, pourrait se ressourcer grâce aux êtres vivants, le fait que ce soit horrible ne l'effleura même pas, pour lui c'était juste nécessaire, implanté dans le Destin.

Enfin le dernier pouvoir qu'elle lui enseigna fut l'étranglement, et, définitivement, celui-ci fut son favoris. Il aimait bien étrangler des êtres vivants, encore une fois, via la Force, il trouvait ça "distayant" ils avait que c'était de la torture horrible, mais il s'en moquait en fait., tant que ça servait le Destin.

Enfin le dernier entraînement fut consacré au sabre laser et à son maniement, après lui en avoir donné un, à double lame car, selon elle, il serait meilleur en tant que bretteur que manipulateur de la Force, pourquoi pas. Bref, après en avoir reçu un, il s'exerça longuement à son utilisation, se servant de tout ses sens afin de le manipuler avec l'aisance d'un vol de mynock. Il se découvrit une affinité étrange avec la forme V, le Djem So, une forme de combat misant tout sur une défense violente. Bref, parfait pour lui, évitons de trop attaquer l'adversaire, laissons le venir et finissons le sauvagement !

Finalement, la formation se finit sur cela, et sur son nom de sith, il était devenu Darth Rhunn et il accompagnais son maître.

## **Description physique:**

Personnel serait le terme qu'on utiliserais pour décrire le style vestimentaire de Velrys. A ses débuts, avant d'être engrené dans ces histoires de Force, de jedi, de sith, de destruction de la galaxie, il portait toujours des vêtements assez amples mais dont la coordination entre les pièces n'était pas respectées. Par exemple il pouvait porté des chaussures de soirée couplé avec un pantalon miteux et, parfois, troué et un veston horrible sous lequel se trouvait un simili de t-shirt blanc ou de débardeur gris, voir vert. En un mot comme en mille : il n'avait aucun goût vestimentaire s'habillant selon son envie du moment et envoyant promener les personnes désirant lui faire des remarques sur son style vestimentaires. Et ça lui plaisait, tant mieux au

passage, c'est-ce qu'il faut, bon, on lui refusait des fois l'accès à certains bâtiments compte tenu de son style particuliers, mais peu importe.

Par contre, ses vêtements respectent une uniformité sombre des plus contrastante avec son "style", si on peut appeler ça comme ça, habituel. Difficile exactement de décrire ses habits sans passer par plusieurs étapes. Au début on dirait un simple haut accompagné d'une jupe noir, mais ensuite on voit le pantalon mais on continue quand même de penser que c'est un jupe. Ensuite on pense que le haut était une sorte de pull jusqu'à ce que l'on remarque les attaches sur les côtés faisant ressembler à une sorte "d'armure" ce qui se trouve sur le débardeur du torse.

Enfin, le dernier point que l'on peut dire, c'est qu'en fait, ses habits, ils ressemblent à une sorte de kimono de combat, mais bon, ça lui plaît donc tant mieux.

Ceci n'était que ses vêtements, ses traits physiques sont déjà plus communs, une taille standard pour un humain, dans les un mètres soixante-quinze, une chevelure noire de jais assez longue toutefois, préférant le laisser pousser, sûrement pour laisser s'exprimer son côté féminin. Allez savoir, par contre, fait amusant, à l'origine, ses yeux sont verts. Sinon côté masse musculaire il est "basique" pour pas dire chétif mais bon, en tant que voleur des rues de Coruscant, on se sert plus de sa vivacité de mouvement que de la taille de ses muscles, sauf quand il fallait demander son versement aux personnes ayant oublié de payer la prime de "protection" des bas quartiers. Tiens, en parlant des bas quartiers, il possède un tatouage sur l'épaule gauche qui vient de son ancien "gang" quand il vivait encore sur Coruscant. Ce tatouage représente le symbole de l'Ombre, qui était aussi son surnom dans ce gang, malgré son extravagance vestimentaire. Mais pour Velrys, on devenait invisible dès lors que l'on portait les habits le plus visible; Ceci explique peut-être son mauvais goût mais j'en doute...

## **Description psychique:**

Détaché et calme serait les deux termes le plus proches de la réalité concernant Velrys. Adepte du fatalisme poussé, pour lui, toute action était prévue par un grand destin "et c'est comme ça et pis c'est tout". Ne cherchant même pas à forcer le destin (ou ce qu'il croit être le destin) il repart les trois quarts du temps de ses vols les mains dans les poches, sans rien avoir pu piquer et le visage en sang à cause des nombreuses roustes s'étant prises, haussant les épaules signifiant que c'était "tans pis". En clair, il ferrait rarement chier face aux événements qui lui arrivent.

Cependant, malgré son calme, plus dû au flegme que véritablement au calme, il peut devenir colérique style caprices de bébé quand vraiment un truc l'emmerde profondément. C'est plus rare et facilement apte à être contenu, mais c'est déjà arrivé. Sinon, que dire de plus sur sa personnalité ? Ah oui, c'est un détail mais un détail important. Comme dit-il est fataliste, mais ce fatalisme ne s'applique pas forcément à tout, je m'explique. En fait, il est

d'accord pour dire que certains de ses vols se passent mal, ou que des gens meurent sans qu'il n'y ait forcément de raison, mais il estime que les Jedi sont au-delà du fatalisme à cause de leur relation avec la Force. Comme ils ont une sorte de fusion, en tout cas c'est toujours comme ça qu'il imagine un Jedi et la Force, entre eux et la Force, ils devraient être au-delà de tout ce qui touche les gens, empêcher tout ce qui se passe, alors qu'en fait, non seulement ce n'est pas le cas mais en plus ils perdent du temps à, à quoi au juste ? Personne ne peut le dire, les Jedi étant tellement secrets.

De ce fait, pour lui les Jedi n'ont aucune excuse dans leurs comportements de "neutralité" il ne comprend pas plus les Sith pour autant mais il pense que, comme eux aussi sont au-delà de la fatalité, ils peuvent agir avec plus d'aisance et donc provoquer ce qui, fatalement, devait arriver.

## 30. Dash Rekkon N°ID: 1588

### Informations:

XP: 500

Niveau: 1

Argent emporté: 6006

Date d'inscription: 26/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 133

Métier: Braqueur de convois

Talent 1: Ombre

Talent 2: Empathie animale

### Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 8 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0



## Histoire:

Comme son frère Naga, Dash est un Tusken ayant vécu dans un quartier esclave de Tatooine.

Appartenant tout d'abord à Barbo (un commerçant Gran opérant près de Mos Espa) Dash apprit les bases de la mécanique, et à force de les utiliser, il exécutait les travaux de plus en plus vite tout en utilisant les outils de mieux en mieux.

Plus tard, Barbo le perdit lors d'un pari de Podracing dans lequel il avait misé son jeune serviteur. Contraint de quitter son frère toujours esclaves de Barbo, Dash rejoint les esclaves de Sardulla à 14 ans.

Là bas il faisait le ménage et réparait toujours quelques droïdes, mais le but de Sardulla était de le vendre étant donné ses capacités en mécanique prometteuse.

Résultat, il fut acheté par le capitaine Neg, Sa tâche consistait essentiellement à nourrir le jeune Rancor de son maître, à nettoyer ses armes et à réparer son vieux speeder.

Dash supportait de moins en moins la vie d'esclave et il finit par saboter le speeder de Neg afin de s'échapper sans risque de la maison de son maître lors de sa prochaine sortie. Neg mouru attaqué par un dragon krayt, et Dash s'échappa avec l'argent de Neg dans la mer des dunes pour ne pas que les gardes de la cité le retrouve. Malheureusement, il se perdit en plein désert et tomba dans un profond coma du à la fatigue et à la faim...

A son réveil, Dash était dans une hutte, entouré d'autres Tusken. Qui s'occupèrent de lui jusqu'à ce qu'il soit rétabli et l'intégrèrent à leur tribu.

Quelques semaines plus tard, ayant vécu auprès du groupe Tusken qui l'avait sauvé, il apprit à se servir des fusils primitifs et à utiliser les batons gaderffii. Chevauchant de plus en plus souvent les Banthas, il se trouva une vraie passion pour les animaux.

Mais sa nouvelle vie prit fin le jour où il eu vent d'une attaque de mercenaires dirigée par une Hutt. Emmené au combat par un chef de guerre, Dash n'eu pas de mal à deviner que la Hutt en question était son ancienne maîtresse : Sardulla. Déterminé à se venger sur son passé, Dash laissa éclater toute sa rancœur au combat. Mais en plein cœur de la bataille, il fut pris en traître par un mercenaire. Etant blessé à la jambe, il se débrouilla comme il le put pour regagner un bantha et se réfugier à Mos Eisley. Ce n'est que 3 mois plus tard qu'il fut totalement guéri de ses blessures.

Toujours à Mos Eisley, Dash veut à présent quitter Tatooine le plus rapidement possible de peur d'être arrêté pour ses nombreux meurtres (Neg, mercenaires,...). Déterminé à se faire oublier pour repartir sur de bonne base, il désire se racheter aux yeux de la société.

## **Description physique:**

Environ 1m80, poids moyen, carrure imposante. Sous ses bandeaux, Dash a des cheveux noirs, une peau légèrement bronzée recouverte des tatouages Tusken de sa tribu, les yeux bleus, deux côtes en mauvais état et un poumon qui ne fonctionne qu'à 50% de ses capacités d'origine.

## **Description psychique:**

Têtu et ambitieux, Dash est quelqu'un d'intelligent, familiariser à la mécanique, et aux animaux, il pense que ces derniers valent mieux que la plupart des personnes. Il regrette d'avoir abandonné son frère chez Barbo et avoir eu recours au meurtre pour se sortir de l'esclavage. Se racheter est son principal objectif. Dash est un esprit libre né dans un corps d'esclave, sa race étant mal vue, il déteste les gens considérant les Tuskens comme de simples barbares.

# **31. Davonn Hunt N°ID: 1416**

## **Informations:**

XP: 750

Niveau: 1

Argent emporté: 22623

Date d'inscription: 05/07/2007

Avertos: 0

Nb messages: 123

Métier: Homme d'affaires

Talent 1: baratin

Talent 2: fine gachette

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 13

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 8 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né dans une famille aristocratique Coruscantii, Davonn n'a jamais manqué de rien si ce n'est d'affection. La haute bourgeoisie n'a pas pour habitude de se montrer tendre et le petit Hunt en fit les frais très tôt. Curieusement, il ne chercha pas à acquérir cette tendresse qu'on lui refusait, car, dès son plus jeune âge, il trouva son bonheur dans l'indifférence des autres. En d'autres termes, plus on l'oubliait, mieux c'était pour lui. Puisque sa famille ne lui apportait pas d'amour, il n'avait, lui, pas l'obligation d'en redonner en retour et cela lui convenait parfaitement. Enfant, Davonn ne fréquentait aucun camarade de classe, car il était pourvu d'un tuteur particulier. Ce dernier était un homme fourbe qui se vantait, même devant Davonn, d'arnaquer ouvertement les stupides aristocrates dont ses parents faisaient partis. En effet, durant les 12 années d'activités de cet imposteur, pas le moindre cours fut réellement dispensé. Mais la famille Hunt était bien trop occupée pour s'en apercevoir. Privé des enseignements fondamentaux, Davonn apprit toutefois énormément de choses durant toutes ces années. D'une part, il admirait son tuteur, Monsieur Gardinsky, qui savait tirer son épingle du jeu en arnaquant à tout vas et sans le moindre scrupule. D'autres part, tout le temps qui aurait dû être consacré à ses cours, Davonn le passa à observer et analyser le monde qui l'entourait. Loin d'être idiot, c'est en regardant les rues qu'il apercevait depuis sa fenêtre, qu'il fit sa propre éducation. En tant que seule famille riche dans un quartier Coruscantii plutôt dépravé, Davonn ne manquait pas de spectacle. Meurtres, trafics en tout genre, affaires obscures et autres, l'œil averti de Davonn était toujours présent. A 16 ans, il quitta le domicile familial sans demander le moindre avis. Il avait su profiter, jusqu'à plus soif, de l'argent et des innombrables choses que lui apportaient ses parents, à présent, il avait besoin de nouveauté et il était inutile de demander l'avis de qui que ce soit pour ça. Quand il voulait quelque chose, il allait le chercher, ça n'était pas plus compliqué que ça. Pour s'assurer un minimum d'avenir, il effectua sa première grande escroquerie. Sachant pertinemment que ses parents détournaient des millions de Dataries républicaines, il leur envoya une fausse lettre annonçant la proche venue d'un contrôle fiscal. Comme Davonn l'avait prévu, pour cacher

leur énorme surplus monétaire, la famille Hunt transféra tout leur argent sur un compte secret. Manque de chance pour eux, le petit génie de la famille connaissait l'existence de ce compte et même son numéro d'accès confidentiel. La double sécurité qu'avait prévus les Hunt pour ce compte pirate se retourna contre eux. En effet, pour éviter, encore d'avantage, les soupçons à leurs égards, ils avaient adressé cette fortune au nom de Davonn, en tant que soit disant héritage. Résultat, l'enfant n'attendit la mort de personne pour se servir. Il se présenta à la banque et interdit, comme il en avait le droit, l'accès de ce compte à toute autre personne que lui, y compris ses parents. Après tout, à qui pourraient t'ils se plaindre de s'être fait voler des millions détournés ? Bref, nous serions donc en droit de penser qu'à 16 ans, Davonn devint millionnaire... mais pas du tout. Le jeune garçon n'avait pas quitté une vie de luxure pour une autre. Cette première arnaque n'était pour lui qu'une simple sécurité pour un avenir incertain. Il ne toucha absolument pas à cet argent et se contenta de se faire tatouer le numéro du compte magique sur la nuque, afin de ne jamais l'oublier. Après cette vie d'observation, il était temps pour lui de passer à la pratique. Fauché, selon son bon vouloir, il se mit au défi de s'enrichir par lui-même en repartant du néant. Il toucha alors à toutes les magouilles et escroqueries possibles et inimaginables, se servant de la stupidité des gens comme gagne pain. Il se jouait de ses contacts et les montaient les uns contre les autres. Il donnait, par exemple de l'argent à Monsieur A pour assassiner monsieur B, et allait ensuite réclamer le double de la somme initiale à ce crédule de B, dans l'optique d'assurer généreusement sa protection. Parfois, il jouait les maîtres chanteurs, menaçant de dénoncer les nombreux trafics auquel il assistait si on ne lui graissait pas la patte. O bien sûr, cela lui valus de nombreux passages à tabac dans sa fin d'adolescence, mais il s'en sortis toujours plus fort, devenant un expert du combat de rue et n'hésitant pas une seconde à « finir » ses victimes, pour se faire respecter. Par la suite, Il se refusa d'abîmer d'avantage ses poings et eu la bonne idée de s'armer, devenant rapidement un excellent tireur. En même tant que son âge, son porte monnaie, son expérience et sa confiance en lui grandissaient de manière exponentielle. La tactique de Davonn devint de plus en plus précise : Pour obtenir tout ce qu'il désirait, il lui fallait un véritable réseau. Connaissant par cœur la nature humaine, il chercha tout simplement quels éléments pourraient lui être utiles et quoi leurs proposer en échanges de leurs services. Il monta alors en secret une grande organisation du crime comptant beaucoup de membres mais dont chacun était un étranger pour l'autre. C'était, selon Davonn, la clé de la réussite. Il convoquait individuellement, l'homme dont il avait besoin, sur le moment, lui prétextait l'idéologie appropriée pour le convaincre d'agir pour telle ou telle cause, et le tour était joué. Chacun avait la sensation de se battre pour les mêmes idéaux que les autres membres alors que c'était très très loin d'être le cas. Rapidement, Davonn se fit lui même appeler « Le Marionnettiste ». C'était là, l'un de ses rares traits d'humour car il s'amusait toujours autant à constater que les gens qui travaillaient pour lui ne se méfiaient même pas de son surnom. Son affaire bien prospère fonctionna à merveille pendant de nombreuses années, mais un jour, il tomba sur aussi malin que lui. Un inconnu répondant au nom de Krant fit mine de se laisser embobiner dans le jeu de Davonn. En réalité, il était un délicat espion, soucieux de faire

sombrer cet escroc de marionnettiste qui faisait beaucoup de mal à toutes les branches commerciales et culturelles de la région. Son affaire fut dévoilée à tout les gangs et mafias locales, et Davonn en pâtit énormément. Il fut torturé par l'un de ses gangs et eu le droit de belles cicatrices sur le dos de chacune de ses mains. Il réussit à s'en sortir mais fut tout de même forcé à prendre la fuite. Il perdit tout ce qu'il s'était acharné à construire et dépensa la quasi totalité de son argent pour éliminer Krant et se venger (chose qu'il ne parvint jamais à faire). A présent, il doit tout recommencer, dans d'autres quartiers mal famés Coruscantii, mais hors de question pour lui de commettre les mêmes erreurs. Cette fois, il emploierait d'autres techniques, se montrerait bien plus vigilant et développerait ainsi un nouveau réseau bien plus important que le précédent, capable d'anéantir tout ses ennemis.

## **Description physique:**

Davonn est grand, élancé et ne manque pas de musculature. Son crane rasé volontairement lui donne un air sévère et son regard assassin n'arrange en rien les choses. Il a un numéro à 8 chiffres tatoué à l'arrière de son cou, mais il le cache soigneusement derrière des cols hauts et personne à ce jour, excepté lui, ne sait à quoi correspond ce numéro. Il a également deux cicatrices sur le dos de chaque main mais là encore, il utilise des toujours des gants noirs pour les dissimuler.

## **Description psychique:**

Comme son nom de famille l'indique, Davonn Hunt est un chasseur. Il ne court pas vraiment après des proies ou l'argent, mais juste après le pouvoir. Il aime tout contrôler et manipuler les gens pour servir ses intérêts. Son comportement s'adapte donc en fonction de ce qu'il attend de sa « cible ». Il sait séduire quand il faut, mais également intimider, menacer, amadouer ou bien encore s'effacer quand c'est la chose la plus judicieuse à faire, c'est un véritable caméléon. Au fond de lui, Davonn est un personnage froid et ambitieux. Il ne s'attache à rien ni personne et ne voit en l'espèce humaine que des pions à déplacer pour gagner sa partie d'échecs.

# **32. Dellat Baos N°ID: 1543**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1  
Argent emporté: 7618

Date d'inscription: 22/11/2007  
Avertos: 0  
Nb messages: 115

Métier: Marchand Commerçant  
Talent 1: Sens de l'observation  
Talent 2: Empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 8 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 8 /  
Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 15 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /  
Rhétorique: 11 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 4 / Natation:  
0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Dellat était issu d'une famille au maigre moyen. Sur Muunilinst, Baos était un peut le pauvre intelligent. N'ayant pas les moyens d'être dans une école de bourse prestigieuse, il fut scolarisé à l'école public se qui ne la pas empêché d'être premier de classe tout au long de ses études. Sa passion était le commerce.

Il aimait côtoyer des gens et faire du commerce avec eux. Pour pratiqué, il se rendait au magasin d'ancienne arme à côté de chez lui. Le vieux gérant était comme un oncle, il passait plus de temps avec lui qu'avec les siens. Il apprit sur le ta, comment vendre, expliquer et argumenter .

Pour pouvoir poursuivre son rêve, il entra dans une école de commerce pendant 4 ans, Il sortit de sa promotion avec le diplôme en poche à l'âge de 23 ans et aider toujours le vieux gérant à faire tourner sa boutique. Pendant les quelques pause il se mettait à concevoir de nouvelle arme, il prenait des carcasses de blaster et assembler le tout.

Un pauvre jour de condition météo affreuses, un cargo se cracha dans la ruelle de Baos. Il était petit mais arriva tellement vite en s'explosant contre la route qu'il créa un cratère

immense. Dans les décombres se trouvaient le marché d'arme ancienne, plus rien n'était récupérable.

Dellat n'avait plus de passe temps possible, ses parents étaient toujours aussi pauvre et il ne pouvait plus espérer reprendre l'affaire de cette armurerie. Il décida d'un coup de tête de se rendre sur une planète plus près du coeur galactique pour y vendre des armes en temps de conflit.

Il prit le cargo une semaine plus tard, ses parents avaient sorti beaucoup de leurs économies pour donner de l'argent et payer le voyage à Dellat.

Quand il arriva sur Kuat quelques semaines plus tard, il était très déstabilisé, il ne savait plus où aller et ne trouvait pas de logement. Se fut dans l'attente, assis sur une chaise, qu'un homme le regarda et lui proposa son aide. Il l'emmena à l'ambassade pour qu'il puisse trouver logement et métier.

## **Description physique:**

Dellat est très grand, il mesure 1,94 mètres. Tout comme sa race il est très maigre et n'a pas un physique splendide. Sa tête ressemble à un ballon ovale croyant qu'il y a deux cerveaux superposés.

Ces yeux sont de couleurs marrons et pour son jeune âge à déjà de terrifiantes rides. L'on pourrait penser qu'il s'agit d'une personne âgée. Et bien que cela lui fait face à de multiples descentes auprès des femmes, il le prend comme un avantage lors de ses entretiens. Son corps peut se comparer à un squelette avec un tissu de chair. Seule sa dentition paraît potable.

## **Description psychique:**

Dellat est très strict envers lui-même, tout ce qu'il possède doit être bien tenu. Sa demeure ou plutôt sa loge est très propre, tout est rangé aux millimètres près. Sa peau est de l'écran pas tout à fait droite à une pointe de poussière sur le sol. Lorsqu'il y a des décisions à prendre, il ne les prend pas à la légère et prend son temps pour décider. Toute chose à faire lui est très importante, si il est face à une illégalité il vendrait sa propre famille pour faire régner la loi. A chaque dépense il a un pincement au coeur comme si on lui enlevait un organe, son argent et le bien le plus précieux.

# **33. Demel Za Bhonn N°ID:**

# 1489

## Informations:

XP: 2700

Niveau: 2

Argent emporté: 24719

Date d'inscription: 11/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 280

Métier: Chasseur de primes

Talent 1: Fine gachette

Talent 2: Agile

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 15 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 18 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 17 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né sur Myrkr, Demel n'eut pas une enfance heureuse, en effet la disparition de son père l'année de ses trois ans le perturba énormément. Le jeune zabrak ne garda que peu de souvenir de ce dernier, seulement qu'il était immense et qu'une balafre courait le long de sa joue gauche. Il façonna intérieurement un personnage pour ce géniteur disparu, c'était un héros, il pouvait à lui seul tenir tête à un demi régiment de pirate et était capable de tuer un nexu à mains nues. C'était son idole, un mythe.

Sa mère, journaliste pour un holonews local, le couva et le protégea pendant toute son



enfance. Mais vers ces douze ans, et après l'apparition d'une réflexion plus poussée, Demel voulut questionner sa mère sur son père mais celle-ci fondit en larmes et il se promit de ne plus jamais aborder le sujet devant elle.

Isolé dans une petite ville de la planète, il se lia rapidement d'amitié avec Elder Shad, un Kiffar d'âge à peu près égal qui survivait seul dans la jungle. Ils se découvrirent de nombreux points communs et firent rapidement tout ensemble et ne se séparaient qu'à la tombée de la nuit pour se retrouver dès l'aube. Ils s'inventaient des histoires dont ils étaient les héros et où ils allaient venger le village d'Elder en exterminant tout les pirates responsable de la destruction de ce dernier ou bien sauver le père de Demel, captif d'une des grandes terreurs du crime. Ils devinrent vite marginaux par rapport aux autres jeunes des alentours qui ne voulaient pas jouer à leurs jeux « enfantins », cette solitude partagée à deux resserra encore plus les liens entre eux. Ils passèrent ainsi quatre années à parcourir les marais, les forêts et les plaines de la région.

Sa mère ne vit pas cela d'un bon œil et peu après les dix-sept ans de Demel elle décida de l'envoyer étudier le journalisme sur Corellia. Il quitta donc pour la première fois sa planète natale, le cœur lourd, très lourd. Ce ne fut pas le baptême de l'espace rêvé, en effet la navette le transportant fut attaqué par des vendeurs d'esclaves armés jusqu'au dents. Ces derniers firent le tri parmi la populace et mirent de côté les personnes pouvant valoir « quelques » dataries, le zabrak en faisait partie, sûrement grâce à sa taille imposante. Le reste fut amené devant les « élus » et tous furent exécutés, sous les cris de désespoir des pères ou des jeunes filles voyant le reste de leur famille disparaître sous leurs yeux. La vue du zabrak se brouilla devant cet effroyable spectacle, il fulminait de rage devant la cruauté et l'horreur de ces êtres.

Demel fut envoyé sur une planète dont il n'entrevit rien d'autre si ce n'est une cellule et « la salle ». Dans cette salle, on lui fit subir un entraînement intensif pour le muscler, il portait des poids toute la journée tout en faisant différents exercices physique et des qu'il s'arrêtait ou bien ratait un exercice on le fouettait jusqu'au sang ou bien on lui mutilait des bouts de peau. Un jour, il tenta de s'enfuir en assommant son garde, mais dès qu'il fut sorti de la salle quatre autres personnes, armées, l'attendaient. Ce jour là, il fut battu toute la nuit et tout le lendemain puis on le laissa croupir sans nourriture dans sa cellule pendant une semaine. Il se rétablit donc lentement et lorsqu'il eut cessé de croire pouvoir un jour remanger et survivre, on le ramena à « la salle » et on lui apprit qu'il serait vendu en tant que garde du corps et que par conséquent il devait apprendre le maniement des armes. On le lui enseigna durant de longues semaines, le soir dans sa cellule on l'instruisait sur la vigilance requise pour son poste. Après avoir passé cinq mois dans ces deux pièces, on lui apprit qu'il était prêt.

Son maître Tiscor, éminent membre d'une grande famille de Falleen, était un homme de pouvoir. Ce dernier étant un être très colérique, il passait ces nerfs sur le zabrak il le traita

encore plus mal que l'avait fait les vendeurs d'esclaves, Demel le haïssait au plus haut point. Depuis cette « rencontre », les hommes politiques ne sont pas placés bien haut dans son estime. Après une quinzaine de mois de ce calvaire, un soir après s'être fait corriger une nouvelle fois, il n'en pu plus et assomma le falleen avant de prendre la fuite. Il se cacha dans les bas fonds de la ville pendant plusieurs jours, se nourrissant seulement des déchets. A la recherche de nourriture, il tomba sur quelques dataries et décida d'aller se restaurer quelque peu. Il trouva une cantina peu recommandable et d'ailleurs peu fréquentée.

Après avoir acheté sa consommation il partit s'asseoir dans un coin du bouiboui, et à son grand étonnement et avec un peu d'appréhension, il vit qu'un des deux autres clients, un frozien, venait vers lui. De peur que la nouvelle de son évasion se soit répandue, il se prépara à s'enfuir en toute hâte. Mais il n'en fut rien, Yuno Kryma, c'était son nom, se révéla vite très amical et après s'être entretenu des nouvelles du monde extérieur, Demel comprit qu'il pouvait faire confiance au frozien, il lui raconta donc son histoire et celui-ci après s'être montré compatissant lui proposa son aide. Ils mirent ensemble un plan qui fonctionna parfaitement, le zabrak se cacha dans les bagages de Yuno et ils partirent pour Myrkr en cargo. Le voyage se déroula sans incidents hormis une dispute entre un wookiee et un trandoshan. Demel remercia grandement le Frozien de toute l'aide qu'il lui avait apporté et ce dernier lui répondit que c'était tout à fait naturel et lui remis en sus assez de dataries pour rejoindre sa mère à la ville.

Quels ne furent pas sa surprise et son désarroi quand il arriva et qu'à la place de sa maison, un immeuble de bureau d'une corporation intergalactique avait poussé et qu'on lui apprit la mort de sa mère, tuée de plusieurs coups de blaster. Les autorités avaient fait le rapprochement entre sa mort et la disparition de son mari mais n'ayant pu trouver d'autres indices avaient laissés tomber l'affaire. Empochant l'héritage mais n'ayant plus d'attache familiale sur Myrkr, il partit rejoindre son ancien ami Elder. Ils parlèrent de ce qu'ils avaient fait pendant ces longues années puis de leur avenir, Elder était plus que jamais remonté contre les pirates et avait ruminé depuis trop longtemps sa vengeance et Demel ne pouvait garder son sang froid en pensant que les vendeurs d'esclaves ainsi que les assassins de sa mère vivaient libre dans la galaxie. Ils décidèrent donc d'un commun accord de partir pour Kuat, le seul autre endroit où ils avaient une connaissance sûre : Yuno. Ils pensaient effectivement qu'ils auraient plus de chance de subsister et peut être d'accomplir leur vengeance sur Kuat qu'ici bas.

## **Description physique:**

Zabrak d'une stature plutôt imposante (1,85m), Demel qui autrefois était de nature chétive se renforça au contact de son ami Elder et surtout lors sa captivité sur Kuat où il subit un entraînement très dur pour se muscler et devenir garde du corps. Il a pourtant gardé la vivacité qui le caractérisait lors des nombreuses courses (gagnées) dans son enfance. Les nombreux

mauvais traitements qu'il a subit ont laisser de nombreuses cicatrices qu'il a recouvertes de tatouages sombres pour lui rappeler la noirceur des êtres lui ayant infligé cela. Il n'a pour le moment pas de tatouages sur le visage et ses cornes ne sont pas très prononcées. Cette absence de tatouage rend son visage peu menaçant par rapport à de nombreux zabraks.

## **Description psychique:**

Demel était un garçon assez ouvert lors de sa jeunesse mais les différents jeux auquel il a joué avec Elder ne l'a pas aider à se faire des amis et ils se retrouvèrent vite deux contre tous, ce sont cependant les récents événements qui ont affirmé une tendance de renfermement sur soi. De fait il n'accorde sa confiance qu'à des personnes qu'il connaît parfaitement où quand il décèle chez eux une certaine bienveillance.

Il est bien sur comme tout Zabrak très fier de lui-même et est né avec l'aventure dans le sang, chose qu'il compris à la suite des longues journées d'explorations de régions inconnues avec son comparse de toujours. Dans ces moments là, Demel se sent heureux, il a l'impression d'être en harmonie avec lui-même ainsi qu'avec la nature qui l'entoure. Ce sentiment de plénitude est une chose à laquelle il attache une grande importance.

Ce sont ces instants de bonheur qui l'ont empêché de craquer quand il était dans sa cellule et que la faim lui tirait le ventre, que ses muscles perclus de crampes et de bleus criaient à chacun de ces mouvements. Seule cette pensée de pouvoir à nouveau fouler d'autres territoires inconnus permit à son cerveau de ne pas lâcher prise.

Si il se donne un objectif, il mettra tout en œuvre pour l'atteindre ce qu'il parviendra sûrement à faire, le seul moment où il se résigna est à l'intérieur de sa cellule alors qu'il avait presque abandonné tout espoir, cela cassa cette envie de réussir qui caractérisait sa race. Mais à force d'être battu et maltraité, un sentiment d'injustice et de déshonneur d'empara de lui, lui faisant retrouver sa rage habituelle. Depuis ce trou où sa volonté fut réduite à néant, il se jura de ne plus jamais faire autre chose que sa volonté propre.

Demel est en général quelqu'un de très calme et posé, il préfère réfléchir avant d'agir, il arrive cependant qu'à la vue d'horreurs ou d'injustice, il perde son sang froid et rentre dans une colère noire où il ne se contrôle plus forcément.

Malgré une bonne éducation, il sait que la parole n'est pas sa première qualité et il ne tentera pas de s'imposer dans un dialogue où un orateur plutôt talentueux discourt, ainsi il sait quand il faut parler et quand il faut se taire pour ne pas avoir l'air sot.

# **34. Dessan Wen N°ID: 156**

## **Informations:**

XP: 24100

Niveau: 7

Argent emporté: 23635

Date d'inscription: 15/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 973

Métier: Chasseur

Talent 1: tueur né

Talent 2: agile

## Caractéristiques::

PUI: 17 / CON: 19 / RAP: 15 / DEX: 11 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 13

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 14 / Vol: 1 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 3 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 8 / Combat à Mains Nues: 14 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Dessan fut laissé pour mort à 6 ans après l'assassinat de ses parents par des esclavagistes. Recueilli par un oncle lointain, le twi lek se débattit deux mois entre la vie et la mort pour finalement survivre. A 10 ans, il fut victime d'une nouvelle rafle des esclavagistes qui tuèrent son oncle et l'emmenèrent en captivité. Le jeune Dessan fut pris d'une folie meurtrière à la vue du corps de son oncle et égorgea un des esclavagistes à coup de dents. Il fallut un rayon paralysant pour le maîtriser et l'enchaîner. Le chef des esclavagistes, un trandoshan du nom de Mahargt Attish, fut amusé par la révolte de Dessan qui ne laissait jamais passer une occasion de mordre ou de tabasser quiconque passait à sa portée. Maharg se mit en tête de briser la résistance du jeune twi lek, sadique, il essaya de nombreuses tortures sur Dessan pendant près d'un an. Ce processus eut l'effet inverse de celui espéré et Dessan fut réduit à l'état de bête sauvage totalement avide de sang et de meurtre.

Au bout d'un an, Maharg repartit pour une nouvelle rafle sur une autre planète. Dessan en profita pour s'échapper et se mit à survivre dans les rues comme il pouvait.

Il débuta sa carrière de chasseur de prime, voulant à tout pris retrouver Maharg et le faire

payer pour toute ses souffrance mais il fut recruté par la Corporation et dut mettre ses projets de coté, le temps d'effectuer plusieurs mission essentielles. Ce fut par hasard qu'il retrouva Maharg sur Yavin IV mais ce dernier lui échappa en prenant un des membre de son équipe en otage. Rendu fou furieux par cet échec, Dessan se remit en traque, motivé par une mystérieuse voix dans sa tête, une voix maléfique et sournoise.

## **Description physique:**

D'environ deux mètres, une taille normale pour un twi lek, Dessan est plutôt mince malgré ses muscles anormalement développés... Le twi lek pèse plus d'une centaine de kilo. Sans avoir une carrure d'haltérophile, il reste tout de même impressionnant. On s'aperçoit vite que le guerrier est couvert de cicatrices d'un ton plus pale sur sa peau sombre. En particulier une cicatrice en travers de l'oeil droit, semblable à un coup de lame. Torse nu, Dessan compte plus d'une dizaine de cicatrices...

Le bras gauche du twi lek est remplacé par une prothèse mécanique noire, pourvue de griffes rétractables. La prothèse est entièrement mécanique car Dessan refuse de cacher sous une synthèsepeau une blessure de guerre.

Les lekkus du guerrier sont entièrement tatoués de divers symboles servant a masquer les horribles marques laissées par la torture de Maharg.

Et pourtant Dessan Wen n'a que 25 ans...

## **Description psychique:**

Dessan ne s'embarrasse généralement pas avec les scrupules, des années d'errance dans les rues lui ont fait abandonner toute notion de pitié ou de sympathie pour ses proies comme il aime a les surnommer. Le twi lek est même poussé au meurtre par une voix désincarnée et mystérieuse logée dans son esprit. Cette face sombre de sa personnalité ne cesse de tenter de lui faire accomplir des actions encore plus violentes que celles qu'il entreprend déjà...

Cependant Dessan ne tuera jamais un innocent, sauf s'il y trouve une utilité (l'ennui avec lui c'est qu'il trouve toujours quelque chose pour vous traiter en tant que coupable) Enfin, Dessan possède par dessus tout une volonté inflexible et parfois terrifiante qui lui permet parfois de surmonter la douleur. Le twi lek est un guerrier sauvage ne connaissant que la haine et la vengeance. Son sens de l'honneur est particulier mais il lui arrive de saluer une prouesse au combat... On peut dire que la partie affective de son être va à sa soeur, qui le rejette depuis un massacre qu'il a commit pour la sauver, et à une jeune orpheline qu'il a recueilli alors qu'elle était sur le point de se faire violer. Mais jamais le twi lek n'entreprendra une action risquée pour autrui, s'il n'y trouve pas son interet.

# 35. Deste Dis al N°ID: 1558

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 6468

Date d'inscription: 15/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 130

Métier: Commerçant

Talent 1: Baratin

Talent 2: Empathie Humaine

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 1 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 1 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 10 / Athlétisme: 1 / Agilité: 0 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 1 / Natation: 1 / Langues: 4 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Deste Dis'al est né sur une planète qui est au delà de la bordure extérieur : Kamino.

Il a été élevé par ses parents jusqu'à 20 ans ou il décida de partir pour Coruscant et être marchand.

Etant enfant, Deste Dis'al suivait des cours d'apprentissage de l'histoire de la galaxie et de sa planète Kamino via un réseau neuronal. Il apprit toute l'histoire Kaminoenne jusqu'à notre époque, la guerre qui opposait le siths et les jedi, les différentes races, planètes....

A sa 14ème année il choisissa de suivre des cours d'apprentissage commerciaux afin d'être marchand dans l'espoir d'avoir un jour son propre Monopole commercial et a terme, devenir

la première puissance commerciale de la galaxie.

De sa 14<sup>ème</sup> année jusqu'à sa 19<sup>ème</sup> année il suivit ses cours commerciaux où il apprit comment marchander correctement. Il apprit aussi les différentes marchandises qui pouvaient rapporter beaucoup d'argent ainsi que les marchandises de contrebande interdites sur Coruscant. Lors de sa 19<sup>ème</sup> à 20<sup>ème</sup> année d'apprentissage, il apprit quels vaisseaux choisir pour faire du commerce ainsi que les meilleures routes commerciales.

Enfin à ses 20 ans, il quitta Kamino pour se rendre à Coruscant pour être marchand. Étant donné le prix du voyage il ne pourrait pas faire le retour tout de suite. Si il ne réussissait pas sa carrière il ne pourrait jamais revoir sa planète ainsi que ses parents.

Comme il n'avait pas beaucoup d'économies, Deste Dis'al dut prendre un transport de fortune qui n'allait pas bien vite pour se rendre à Coruscant. Il pouvait à peine aller à la vitesse de la lumière.

Une semaine plus tard, il était arrivé au niveau de Tatooine, le vaisseau fut attaqué par des chasseurs inconnus.

Deste Dis'al fut le seul survivant du transport. Il avait eu le temps de prendre une capsule de secours et de se poser sur Tatooine.

Il eut la chance de trouver quelqu'un qui voulait bien transporter pour pas cher. Deux jours plus tard il arriva à Coruscant, il paya le pilote qui avait bien voulu l'emmener jusqu'à Coruscant puis il essaya de trouver un appartement et un local bien placé qui ne lui coûtait pas trop cher pour pouvoir y mettre sa boutique de marchand et y stocker les marchandises. Ensuite avec l'argent qu'il lui restait il voulait s'acheter quelques marchandises pour commencer à les revendre. À terme il comptait s'acheter un vaisseau et avoir le monopole commercial et créer une puissance commerciale intergalactique.

## **Description physique:**

Deste Dis'al mesure 2m50. Les Kaminoins sont réputés pour avoir une très grande taille. Il pèse environ 70kg.

Il a des yeux bleus et ronds, de très longues jambes fines ainsi qu'une tête en forme de fraise. Ses yeux sont bleus et d'une forme ronde. Sur sa tête, il n'a pas de cheveux mais une sorte de crête qui se présente chez tous les Kaminoens mâles.

Au niveau de l'avant bras, il porte une cicatrice qu'il eut lors de la destruction de son transport pour Coruscant.

Il en porte également une au niveau de la jambe mais qui ne se voit pas.

Il n'a que 3 doigts à chaque main ce qui ne l'empêche pas de pouvoir manier un pistolet blaster.

## **Description psychique:**

Il a un très bon caractère et aime plaisanter avec les clients avec qui il vend des marchandises.

Il est très rarement énervé et trouve toujours le bon mot pour plaisanter. Il est très réputé pour son caractère plaisantin. En revanche lorsqu'il faut être sérieux il ne fera pas de blagues. Il est aussi bon prêteur il est très sympathique avec ceux qui achètent beaucoup de marchandises. En revanche il ne plaisantera pas avec les personnes qui tentent de voler des marchandises et ne sera gentil avec elle que si ses personnes savent se faire pardonner.

## 36. Dio Nysos N°ID: 1189

### Informations:

XP: 4000

Niveau: 3

Argent emporté: 10900

Date d'inscription: 21/04/2007

Avertos: 0

Nb messages: 127

Métier: Rien

Talent 1: empathie humaine

Talent 2: fièvre de la bataille

### Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 19 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 13

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 14 / Stratégie: 0 / Esquive: 13 / Combat à Mains Nues: 13 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

D'aussi loin qu'il se souvienne, la religion a toujours été fondamentale, pour Dio.

Bon, d'accord, il est vrai que celui-ci n'a pas de souvenirs plus vieux que sa première vision du



portail de bois du seminaire...Il y a 4 ans.

A peine.Une éternité.

Dio s'etait revelé un élève dynamique et prometteur,doué pour transmettre la bonne parole et la foi aux braves gens,pour redonner courage à ses congeneres pris du doute,à convertir l'incredule d'une verve bien senti,et,si cela ne suffisait pas,d'une bonne droite dans sa gueule.

Oui,Dio n'est pas un prêtre comme les autres.En fait,il n'est même pas prêtre.

Il s'en souvient bien,c'etait hier soir,en plein milieu de la nuit...

Dio avait,comme d'accoutumé,accompli son auto-sermon quotidien,qui avait porté sur le pêché que constituait le fait de se laisser tenter par la joli poitrine de ses fideles plutôt que sur la bonne tenue de leur âme.

Il s'etait purifié de ses pêchés à travers sa serie habituel de cinq prieres.

Il s'etait lavé le corps d'une eponge rêche et d'eau benite par le Superieur lui même.

Un homme froid et sec,avare de paroles,et au sermon moralisateur facile.

Tout l'opposé de Dio,et il n'avait fallu longtemps pour que ces deux personnes ne se detestent mutuellement.

En effet,Dio Nysos a une conception toute particuliere de la foi,de la vie,et du Saint esprit.

Son ordre religieux n'est pas des plus strictes,mais prône un detachement relatif aux choses de ce monde pour se purifier l'âme,à travers des rituels sacrés et une participation active à la société.

Mais Dio n'avait pu se satisfaire longtemps de cet Etat de fait,se sentant ainsi frustré à vivre au milieu de tant de gens avides,à n'en pas douter,de s'abreuver de la sainte parole.

Et il avait fallu ce rêve,celui d'un pasteur aux pieds nus,qui tirerait son enseignement de ses quelques connaissances et sa vie parmi la population,pour le convaincre de quitter à la clarté la lune la chaleur tiede du seminaire de pierres blanches.

De plus...

Il trouvait la nourriture fade et l'eau trop souvent presente à sa table...Et rien ne le faisait plus jubiler que ses permissions mensuelles de plusieurs jours à l'exterieur du couvent.

C'est en effet qu'il se sentait le plus en phase avec lui même,en dehors,evidemment,des moments de communion avec Dieu,sentiment indescriptible et jouissif au possible le reveillant parfois en pleine nuit à l'occasion d'un voyage onirique se terminant parfois par une legere grimace d'allegresse.

Mais la sensation bien moins spirituelle et tout aussi delectable d'un bon steak,le goût exquis d'un vin rouge sur son palais,le plaisir charmant de jolis demoiselles.Les plaisirs de la table,de l'alcool et du sexe n'etaient pas proscrits pour son statut,mais deconseillé à tout prêtre voulant faire carriere dans la profession...

Peu importe.Il n'etait plus prêtre...Il etait pasteur aux pieds nus!

Seule une chose gênait encore notre ami...Il avait trouvé des réponses,au séminaire...  
Mais pas à celle qui le tourmentait encore...Qui était il,avant de rencontrer Dieu?  
Un vil païen,sans doute.Mais peut être cela expliquerait il son aspect  
chaleureux,jovial,hedoniste,ses brusques poussées d'inspiration et ses serments effrénés,chose  
bien rare chez des prêtres plutôt modestes et ternes...  
Et aussi,des choses moins avouables,pour un homme de foi...  
Comme ces sentiments honteux,à l'approche d'un twi'lek,cette race dégénérée dont les  
représentants sont des putains vulgaires ou des tueurs sans âme...  
Et l'âme...C'est ce que Dio Nysos veut toucher,en ce monde,à travers le plaisir de vivre et de  
rencontrer...En y mêlant son expérience théologique,il est persuadé de pouvoir améliorer ce  
bas monde...

Mais il lui faut aussi analyser cette tendance parfois exagéré aux plaisirs de la vie,et d'autres  
tendances moins avouables,et opposés à sa vision d'un homme de vie...  
Son passé de non-initié lui cachait de nombreuses choses,encore.  
Mais à l'heure où le claquement de ses sandalettes resonnaient sur les cailloux et l'herbe  
fraîche des collines de Naboo,et qu'une petite brise fraîche faisait se soulever ces longs  
cheveux,Dio était résolument tourné vers l'avenir...Un avenir d'un monde de foi,et un monde  
vivant...

Et surtout,un monde avec des putains de steacks,d'énormes pintes de vins et des demoiselles  
prête à se faire initier...Uhuhuhuhu....Pasteur aux pieds nus,c'était le pied.

## **Description physique:**

Dio Nysos est beau,attirant,charismatique.Son visage marqué et est agréable.Et ce,malgré la  
barbe rongéant ses joues quelques peu emaciés du séjour rigoureux du séminaire.  
Il s'est fait un point d'honneur à se maintenir en forme,associant ainsi le culte du corps à celui  
de l'esprit-Et la bière donnant du ventre,il fallait bien compenser ses virées pour ne pas attirer  
l'attention du Supérieur.-,et peut se targuer d'une musculature complète et sèche,chaque  
muscle étant visible sous sa robe de prêtre.  
Des vêtements bruns,la plupart du temps.Une bonne vieille soutane des familles.  
Il porte les cheveux longs,ses longues mèches brunes et soyeuses étant le prolongement de  
son physique agréable à regarder,lui donnant un air plus inspiré et élancé,mais il n'a pas  
vraiment besoin de tant d'agréments: Ses yeux exaltés suffisent à convaincre de la sincérité de  
son discours,ses beaux yeux d'un marron sombre,dont la pupille cache avec difficulté un  
amour de la vie et une flamme spirituelle intense.  
Il suffit de le voir admirer une courbe,un sein,un arbre,pour croire en ses propos.

Mais Dio ne se contente d'être orateur. Quand on passe ses permissions dans des tavernes, on prend l'habitude de se retrouver au milieu de rixes où parfois de sages paroles ne suffisent plus à calmer les esprits échauffés et alors peu enclins à se delecter de l'enseignement du Seigneur.

Dio se voit alors contraint de donner plus de poids à son message, en y allant plus physiquement, et s'est révélé étonnamment doué à cet exercice, se permettant même d'y briller. Sauf quand il était bourré. Là, il était juste dangereux.

## **Description psychique:**

Dio Nysos aime la vie. Il aime les gens, aussi, et prend un malin plaisir à les rencontrer, les palper, les écouter, et les quitter avec un petit sermon ou une parole bien sentie...

C'est un exalté, toujours à fond dans ce qu'il entreprend, quelque soit la tâche. Il ne regrette jamais ce qu'il fait, car il vit la vie à fond, aime ce qu'il est, aime ce qu'il fait.

Il fait ce qu'il a envie de faire, tout simplement.

Il est enclin à la plaisanterie, adore la compagnie des femmes et des fêtards de toute sorte.

Pour lui, la violence est justifiable pour se défendre, ou comme un moyen de détente, comme un jeu, alors.

La vie est une fête, pleine d'amour, de folie, de joies, d'expériences à accomplir et de gens à découvrir. Et au milieu de tout ça, demeure l'amour inconditionnel qu'il reçoit de son Dieu, un Dieu qu'il aime à faire découvrir aux ignorants de la justesse et de la générosité de cette divinité si décriée par ces jedis rebouteux.

Car la foi reste l'une des constantes de sa vie, mais une foi à l'aspect humain, une foi populaire, une foi souple et aimante.

Une relation.

Mais malgré tout. Demeure la violence et la haine, comme en tout un chacun.

Dio porte l'alcool mauvais, et seule l'endurance et l'expérience l'empêche de se montrer trop violent et agressif à chaque beuverie... Que faire, quand on adore le vin?

Et s'in n'y avait que cela.. Mais il y a aussi ces foutus twi'leks, avec leurs tentacules pendant comme des testicules, sortant de leur tête comme des membres atrophiés d'une race perverse...

En fait, il ne savait pas... Mais la réaction de dégoût et de colère qu'il ressentait, lui, homme d'instinct, d'inspiration et de foi, n'était à en pas douter dû à quelque message divin quant à la valeur de cette race!

## **37. Donovan N°ID: 149**

## Informations:

XP: 6200

Niveau: 4

Argent emporté: 25000

Date d'inscription: 13/04/2006

Avertos: 3

Nb messages: 396

Métier: Mort

Talent 1:

Talent 2:

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 12 / RAP: 11 / DEX: 11 / INT: 12 / DIS: 11 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 12 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 2 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 1 / Athlétisme: 3 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 5 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Donovan est un clone créé par les Kaminoen. Tout du moins, c'est ce qu'il croyais arriver vers l'age de 6 ans, il se rendis bien compte que ces camarade, eu paraissais être presque majeur. Plus qu'une différence d'age, les clones ce développaient intellectuellement plus vite et donc Donovan ce retrouvais chaque année sans amis sur qui conter. Il suivis quand même les cours que suivais les autre clones, à un moment de sa scolarité, il choisit comme seconde langue, le Mandalorien. C'est une langue qu'il trouvait jolie à entendre et facile à écrire. Une fois majeurs, Donovan avais enfin trouver un amis qui était comme lui, élever parmi les clone mais c'était un humain non modifier comme lui, seulement voila, son amis voulais être tireur d'élite, leurs chemin ce séparèrent donc et Donovan ce retrouvait une nouvelle fois seul. La solitude commençais à peser sur Donovan, il décidât donc de faire ses bagages et il partit vivre sa vie...

## Description physique:

Donovan est un garçon bien formé, d'un poids de 80 kg, il mesure 1m80, il a les yeux marron, les cheveux noir foncer. Il a le teins légèrement mat. Donovan est assez muscler grâce aux entraînement physique que lui fessais faire les Kaminoen. Il porte souvent des habit sombre et rouge en même temps ou que des couleurs sombre suivant son humeur.

## Description psychique:

Donovan est assez sympathique mais très peux patient. Pour se qui est de sa bravoure, elle est bien la l'or d'un combat; mais si celui ci peux être éviter, il l'évite. Il n'aime pas que les personnes l'agresse car il s'emporte vite et cela peux assez facilement mal finir.

Il est intelligent, mais est tout de même plus porter coter obscure que coter claire quoi que dans chacun des deux, il y a du bons et du mauvais.

Donovan essaieras de faire quel que blague l'or des moment qui ne s'y approprie pas du tout, il essaye d'être le plus possible positif.

# 38. Dort Dagon N°ID: 1540

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 11000

Date d'inscription: 17/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 13

Métier: Rien

Talent 1: Ombre

Talent 2: Volonté de Vivre

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 5 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 5 / Natation: 7 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Dort est né sur la planète Mon Calamari, au sein d'une communauté de pêcheurs habitant un village isolé et pour tout dire fort traditionaliste. Hors il advînt, que suite à une bagarre de Dort avec le fils du chef de la tribu, leur deux pères soient obligés de s'affronter lors d'un duel judiciaire.

> Le chef de la tribu, expert en combat au trident, eût le dessus, et épargnât le père de Dort dans un geste de mépris. Toute la famille était déshonorée. Son père ne lui en voulait pas tellement, mais ils durent quitter le village pour la ville et il tombât dans la consommations de drogues euphorisantes qui lui ôtèrent vite toute prestance. Petit à petit, toute la famille s'enfonçât, mais le père de Dort continuait à ne pas lui en vouloir, il était de toute manière perpétuellement dans un état second de béatitude qui ne lui permettait aucune pensée négative. En revanche le reste de la famille, à commencer par sa mère, ne pouvait plus supporter sa simple présence et il dût partir.

> Il travaillât dans une cantina abjecte, et finit par avoir assez d'argent pour quitter Mon Calamari.

> Mais le jour de son départ, il fût bien surpris, car son père était également du voyage, ayant appris par une indiscretion, le projet de son fils. Ainsi le vieil Homme déshonoré mais désormais insouciant, ne pouvant plus voir la sale tête lugubre du reste de la famille, désirait suivre ce fils qu'il n'avait jamais cessé d'aimer.

> Les deux compères arrivèrent sur Alderaan. Et tandis que le père, freinant un peu sa consommation, trouvait un travail peinarde de garde dans un parc naturel, son fils, avec qui il partageait une petite maison, décidât de devenir chasseur de primes, dans le but de vivre intensément.

## Description physique:

physique: 178 cm, peau orange-rouge, tentacules pâles, yeux bleus très sombre, corps trapu. Il porte une large balafre en travers du visage(dont il est très fier), partiellement cachée par un masque de protection. Il apprécie les tenues complexes, et ne peut s'empêcher de les parsemer d'indices qui donnent des doutes quant à sa profession. Il porte ainsi généralement une ample cape inquiétante rejetée sur ses épaules et un turban compliqué, le tout de couleur rouge sombre.

## **Description psychique:**

Passionné depuis toujours par le concept de jeu, Dort l'a très vite assimilé à prise de risque. Il est donc de nature aventureuse et n'apprécie rien tant que l'adrénaline que lui procure une chasse dangereuse. Il pêche par fierté et manque de prudence car il aime s'afficher et même inquiéter les badauds. Quelques mésaventures ne l'ont pas assagi. Pourtant, il est conscient que son attitude finira par lui coûter cher, mais il considère que le panache est un style de vie. En revanche ce qui le laisse bien moins serein, ce sont les insultes envers son honneur ou celui de sa famille. Cela réveille son sang Quarren et se résume par un accès de violence qui, lui, manque définitivement de style.

## **39. Duròn Akzâm N°ID:**

# **1580**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 10953

Date d'inscription: 10/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 27

Métier: Rien

Talent 1: Sens de l'observation

Talent 2: Barratin

### **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 10

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 3 / Rhétorique: 7 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 5 / Langues: 10 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 5 /

## Histoire:

Issu d'une famille modeste de la planète Sembla, planète au climat et au changement terrestre, le jeune Akzâm se rendait souvent au parlement de la planète voir les débats autour du développement de la planète. D'ailleurs le parlement était le seul endroit développé de la planète, il avait été financé par le sénat, un jour à l'âge de 17ans, il quitte la planète clandestinement à bord d'un vaisseau qui convoyait des sénateurs venant de Coruscant. Quand il arriva sur Coruscant, il chercha immédiatement du travail dans les bas fonds de la ville, il fut engagé dans un bar car il avait de grandes facilités avec les langues. Il écoutait beaucoup ce qu'il se passait politiquement à Coruscant, se qui continuait à enrichir sa culture. Plus tard il rencontra une humaine quand il monta rendre visite à ses amis du Sénat. Il entreprit une discussion, et ressentit un nouveau sentiment, ils passèrent de nombreuses heures ensemble, leur relation prit une certaine ampleur, l'année suivante, les deux s'installèrent dans un appartement avec vue sur le Sénat. La femme se nommait Ju-Mila (je me permet de reprendre le nom de cet Jedi de l'épisode 6 de la série Clone Wars, ainsi que son physique). À l'approche de ses 22ans, Ju-Mila, la compagne d'Akzâm disparue, les rumeurs des bas fonds disaient qu'elle aurait été enlevée par des bandits de Tatooine. Deux mois plus tard, il se dirigea vers le Sénat, il démêla un conflit par la diplomatie, se conflit opposait des sénateurs (dont celui de Kamino) à des anarchistes de Naboo. Il parvint à stopper les tensions, probablement que les gens étaient autant impressionnés par sa taille que par ses mots. Le sénateur de Kamino le félicita. Akzâm reparti vers le sénat à grands pas.

## Description physique:

Akzâm mesure 2m14 cm (4cm de plus que la moyenne pour son espèce) il pèse entre 120 et 130 kilos (selon la période de l'année), sa peau est d'un gris légèrement verdâtre, et chose quasi extraordinaire pour son espèce, il a des yeux d'un bleu foncé. Évidemment pour un Vurk il voit à 360°. Ses habits sont classiques, une tunique noire, ornée de blanc, ainsi qu'une cape à capuche marron très foncée. Sur sa crête ses écailles sont plus brillantes que sur le reste de son corps.

## Description psychique:

Il a un caractère très variable, mais pas au point d'être lunatique, toute fois ce caractère c'est



résorber quand il a rencontré Ju-mila qui a su apporter l'équilibre à ses sentiments. Il est plein d'humilité, et ne supporte pas les gens qui disent des choses sur lui dans son dos. Il a un comportement agressif dès qu'on s'attaque à des gens de son entourage, sinon il sait garder son sang-froid et réfléchir posément. Il dispose aussi de la capacité de détecter un problème assez rapidement, mais on ne sait pas d'où cela vient.

## 40. Dysken Olan N°ID: 1627

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4763

Date d'inscription: 19/05/2008

Avertis: 0

Nb messages: 18

Métier: Rien

Talent 1: Adroit

Talent 2: Sens de l'observation

### Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 8 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

C'est dans les bas-fonds de la cité tentaculaire de Nubia City que Dysken Olan est née. Sa mère morte lorsqu'il n'avait qu'à peine un an, c'est son père qui l'éleva malgré les grandes

difficultés rencontrées. Son père, Dorek, était le second de Garhan, l'un des nombreux chefs de gangs pullulant sous la cité. C'est donc naturellement très tôt que Dysken apprit à se battre pour sa survie dans ce milieu inhospitalier où à chaque coin de rue on pouvait être attaqué par un membre d'un gang rival. Selon Garhan, il était devenu à 6 ans le plus jeune membre de son gang ce qui n'allait pas pour plaire à son père. Dorek aurait préféré une autre vie moins dangereuse pour son fils afin de lui éviter le même sort que sa mère, morte à cause d'un stupide désaccord de droit de passage avec un autre gang... Des années plus tard, Dysken se demandait toujours pourquoi son père ne prit jamais la simple décision de partir et de vivre autre part avec lui. Mais Garhan était un humain très persuasif et rempli de ressources, il savait se faire respecter par n'importe quel moyen...

A l'âge de 8 ans la vie de Dysken changea du tout au tout lorsqu'un soir un jeune Twilek de son gang (Twit) entra brutalement dans sa chambre en lui annonçant qu'il se tramait quelque chose. Le jeune Besalisk s'habilla très vite, et se rendit aussitôt dans la grande salle où la grande majorité du gang s'était rassemblé. Etant de petite taille il se faufila assez facilement entre les membres, passant inaperçu malgré les membres lui barrant le passage mais il n'arriva pas à sortir de cette foule compacte. Alors que Dysken tentait de voir plus précisément ce qu'il se passait en montant sur les épaules du jeune Twilek quelqu'un le saisit violemment par derrière, c'était un ami de son père gravement blessé à l'œil. Malgré cette handicap, Dysken aperçut des larmes mélangées à du sang coulant sur ses joues, il ne comprenait vraiment pas ce qu'il se passait, et le pire c'est qu'il n'arrivait pas à trouver les mots pour demander ce qu'il se passait. Une voie roque et puissante se fit entendre malgré les bruits venant de toute part. On fit sortir Dysken de la grande salle, il ne tenta pas de résister et fut conduit dans les appartements de Garhan. Ce qu'il vit le marque toujours aujourd'hui, à côté de la poutre centrale Garhan agenouillé près d'une civière, en se rapprochant davantage il vit son père allongé tenant avec trois mains Garhan puis une seconde après il vit ces trois mains retombés maladroitement sur le sol. Garhan se releva, Dysken put voir la blessure que la quatrième main de son père compressait. Garhan ne se retourna pas lorsqu'il lui annonça que son père était mort. Dysken n'arrivait toujours pas à parler, il ne comprenait toujours pas ce qu'il se passait, des larmes se mirent à couler puis il pleura à chaude larme. Il fallut de nombreuses et longues minutes avant que quelqu'un ne réussisse à parler. Garhan lui expliqua que lui et des membres de son gang étaient partis durant la nuit pour négocier une paix avec un autre gang ennemi, mais qu'en arrivant au point de rendez-vous c'était des hommes en arme qui les attendaient. Son père fut blessé en prenant un tir de blaster à sa place. Après lui avoir raconté cela il lui dit qu'il avait juré à son père de veiller sur lui à sa place, ce qu'il comptait réellement faire.

Il fallut des années à Dysken pour se remettre de la mort de son père comprenant ce que celui-ci avait ressenti à la mort de sa mère. Devenu le protégé de Garhan, il devint un membre à part entière du gang. Il était devenu un expert dans le maniement du blaster, bien qu'il savait utiliser d'autres méthodes pour survivre. En même temps, le gang fut rebaptisé les « Maalraas », Garhan gravissait rapidement les échelons du pouvoir et devint l'un des chefs de gangs les plus puissants et les plus craints de la cité basse. Cependant, à ce niveau les combats étaient plus rudes et il ne fallut pas beaucoup de prétextes pour qu'une guerre de gangs ne se déclare. Afin d'éviter d'être détruit, Garhan rentra en alliance avec un autre gang, celui qui avait tendu une embuscade à Garhan et au père de Dysken... Contre cette alliance, trois autres gangs rivaux, mais seulement l'un d'eux était important : les « Kraits rouges ». L'alliance dirigée par Garhan remportait de nombreuses victoires, mais ce n'était pas suffisant, il fallait éradiquer le camp ennemi ou l'absorber. Un plan fut mis en place consistant à tendre une embuscade aux Kraits rouges alors qu'ils attendraient une livraison d'armes près du grand spatioport de la ville, le contrat serait conclut par le chef du gang ennemi lui-même. Le plan était simple, et il fut décidé d'envoyer les meilleurs hommes afin de tuer leur chef, JJJJJ (un Chagrien) et ses lieutenants. Garhan chargea personnellement Dysken d'infiltrer le spatioport, lui et d'autres membres, afin d'éviter qu'un ennemi puisse s'échapper par l'une des nombreuses portes de sortie. Mais rien ne se passa comme prévu, quelqu'un avait mouchardé, Garhan et ses troupes furent massacrées par des droides de combats devant Dysken, tandis que les bases des deux gangs alliés furent attaquées simultanément et détruites... Dysken était dans le spatioport avec d'autres membres du gang lorsqu'il apprit cela. Certains préférèrent se rendre mais ils furent froidement abattus par les Kraits et leurs droides. Il ne restait plus que Dysken et son vieil ami Twit. Le Twilek conseilla à Dysken de partir au plus vite, le mieux étant de se séparer pour éviter de bêtement se faire tuer tous les deux. Ils s'infiltrèrent rapidement vers l'embarcadère, avant de partir les deux amis se jurèrent de se venger lorsque le moment serait venu. Mais pour l'instant mieux valait partir, vu la puissance de feu possédée par les Kraits rouges...

La dernière vision de Dysken avant de rentrer en hyperspace c'était de voir le vaisseau cargo avec Twit partir vers Nar Shaddaa. Quant au Besalisk, il se dirigeait vers Coruscant le meilleur endroit de la Galaxie pour se faire descendre ou pour bâtir une nouvelle vie...

## **Description physique:**

Dysken mesure 1m92 pour « seulement » 120 kg, ce qui est fait de lui un Besalisk de très grande taille mais relativement maigre selon les standards de son espèce ! Malgré sa taille et son poids, Dysken n'en demeure pas moins une personne rapide et adroite lorsque la situation le demande. Il sait aussi se fondre dans la foule, ce n'est une personne très charismatique ni physiquement très impressionnant, ce qui peut être un avantage lorsque l'on veut rester discret. Sa peau est d'un jaune très pal, et la crête osseuse au-dessus de son crâne est rouge.

## **Description psychique:**

C'est un être taciturne, calme et reposé, prenant le temps avant de prendre une décision au lieu de foncer tête baissée vers les ennuis. Ce n'est pas le genre à vouloir commencer une bagarre, néanmoins, s'il voit qu'on essaye d'attenter à sa vie (ou de le rouler !) il n'hésitera pas à se défendre. C'est enfin une personne très sociable, malgré son manque de conversation, n'hésitant pas engager une conversation si le besoin s'en fait ressentir. Finalement, on peut voir Dysken comme un Besalisk plutôt débrouillard, s'adaptant très facilement à n'importe quelle situation.

# **41. Eiden Shan N°ID: 1598**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 6843

Date d'inscription: 28/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 69

Métier: Rien

Talent 1: Medecin

Talent 2: Charmeur

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 9 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 0 / Natation: 1 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 7 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

La navette avait quitté Bepin avec un léger retard. « Contrariant » songea le jeune homme : « Père apprécie l'exactitude... »

Confortablement assis, Eiden appréciait le paysage au décollage. Il avait enfin terminé ses études de médecine. Il était à présent docteur ! C'était une double réussite pour lui : sortie premier de sa promotion, diplômé avec les honneurs, il avait aussi dû se battre contre sa famille pour s'engager sur la voie qu'il avait choisi. Cette dernière avait, de génération en génération, formée parmi les diplomates les plus efficaces qu'Alderaan avait connu. Son talent pour la rhétorique, ses facilités à lier des contacts dans la Galaxie et son charisme impressionnant avait permis à la famille Shan d'Alderaan de se tailler une place de choix dans la vie politique de la Galaxie. Le père d'Eiden était même reconnu comme l'un des meilleurs ambassadeurs de la République que celle-ci ait connue. Cependant, Bastien Shan, était atteint d'une maladie qui lui interdisait toute forme d'effort. Aussi, il avait été contraint de se retirer de la vie politique au grand damne du gouvernement d'Alderaan qui avait perdu là un de ses plus efficaces défenseurs.

L'hôtesse passa une fois de plus proposer une collation au jeune médecin. Il lui sourit et refusa poliment. L'attraction quasi animal qu'il exerçait sur la gente féminine et le charme indéniable qu'il possédait ne lui étaient pas inconnu, mais il s'était promis d'être sage au moins le temps d'entrer à l'école militaire.

Encore une décision qu'il avait prise sans consulter sa famille. Il le savait déjà : son père serait furieux.

Le voyage s'était bien passé. Après une correspondance, Eiden avait repris une navette pour Alderaan où il rejoignait sa famille pour la première fois depuis un long moment. Quand il sortit du spatioport, il reconnut sa mère, venu le chercher avec un domestique.

« - Eiden !

- Mère !

- Il y a si longtemps que je ne t'ai vu ! Quel splendide jeune homme tu es devenu ! » Eiden sourit. S'il avait bien une seule alliée au sein de sa famille, c'était sa chère mère.

Discrètement, sans sourciller, elle l'avait encouragé à suivre ses rêves et à devenir médecin. « Tu as enfin obtenu ton diplôme ! Dois-je t'appeler docteur Shan à présent ? » Le sourire d'Eiden s'élargit :

« - Vous me taquinez mère. Comment va Kyria ?

- Ta sœur est devenue une superbe jeune femme, aussi butée que son frère à présent !

- Je vous fais confiance pour lui prêter main forte !

- Ca ne sera pas de trop : ton père n'apprécie pas vraiment ce vent de rébellion qui souffle dans sa famille... »

Un voile effaça le sourire d'Eiden. La répartie lui avait cruellement rappelé son passé houleux avec son géniteur :

« - Père... » Souffla t'il pensif... « Comment se porte t'il ?...

- Bien... Si l'on excepte les quelques crises de colère qui l'épuisent et qu'il nous fait régulièrement... Mais parlons d'autre chose, » le voile qui avait obscurci le visage de son fils n'avait pas échappé à cette mère aimante, aussi passa t'elle du coq à l'âne : « quels sont tes projets maintenant ?... Vas tu t'installer ici pour exercer ? Ca me ferait tellement plaisir !

- Je regrette mère : je pense aller sur Arkania. Ce sont des scientifiques dont les connaissances dans le domaine médicale sont très poussées, j'y apprendrais sûrement plein de chose. Mais avant ça, j'ai un projet que je compte mener à bien...

- Un projet ?...

- Oui et j'aimerais vous en parler... Je crains que père ne fasse une crise de folie furieuse lorsqu'il l'apprendra... »

La mère haussa un sourcil. Elle hocha la tête douloureusement et attendit les explications de son fils.

La somptueuse maison des Shan s'étala soudain devant les yeux d'Eiden. Voici bien longtemps qu'il ne l'avait vu. C'était resté tel que dans ses souvenirs. Là bas les quelques arbres où il se cachait de sa sœur quand ils jouaient, ici le bosquet qui l'effrayait tant quand il était petit... Non, rien n'avait changé.

Il déchargea ses bagages quand il entendit une course effrénée derrière lui :

« - Eiden !

- Petite sœur ! »

Il l'attrapa dans ses bras et la serra si fort qu'elle manqua d'étouffer.

« - Attention gros balourd ! Tu vas me tuer !

- Hé ! Je suis médecin à présent ! » Répondit il en desserrant son étreinte : « je peux m'occuper de toi en cas de besoin ! » Elle sourit :

« - Idiot !

- Laisse moi te regarder ! » dit il en faisant un pas en arrière. Il siffla d'admiration : « Hé bien ! Tu dois en faire tourner des têtes en ville !

- Hé bien je ne laisse pas indifférente c'est vrai » répondit la jeune fille en jouant la fausse modeste.

Ils éclatèrent de rire.

« - Cela dit, on nous a rapporté quelques unes de tes escapades à l'école des infirmières... Il paraîtrait que toi aussi tu as un sacré succès...

- Qui ça ? Moi ??? » Ils se remirent à rire :

« - Allons, ne reste pas là. » Elle lui prit le bras et l'entraîna vers l'intérieur : « Avec ton physique je peux te caser avec n'importe laquelle de mes amies !

- Tu crois vraiment que j'ai besoin de toi ? » S'écria t'il en jouant les offusqués :

« - Hé bien Mère semble être d'accord avec moi...

- Il est vrai que tu ne nous as ramené personne... » Répondit cette dernière en levant les yeux au ciel.

Ils franchirent le perron, riant à gorge déployé.

C'était à présent l'épreuve douloureuse. Son père l'attendait dans son bureau. En dehors de sa mère et de sa sœur, une grande partie de la famille était réunie en ce week-end printanier, dans la maison de son enfance. Et chacun des regards qui se portait sur lui ne traduisait que de l'indifférence, voire du mépris. Chez les Shan on est diplomate ou on est pas. Lui n'était pas. Juste le mouton noir de la famille.

Il frappa à la porte du bureau. Un « entrez » vigoureux lui donna le signal.

« Père... »

Eiden venait d'apercevoir sa mère dans un coin de la pièce. Elle lui sourit pour l'encourager.

« - Je suis heureux de vous revoir...

- Vraiment ?... Moi qui croyait que tu ne voyait en moi qu'un vieil imbécile têtue et borné...

- Chéri ! » Intervint son épouse.

Il toussota et se racla la gorge.

« - Ta mère a tenu à assister à notre première rencontre depuis longtemps... Je dois avouer que cela me laisse perplexe... » Il l'observa d'un regard perçant. Après toutes ces années, il n'avait rien perdu de sa sagacité... Il devinait que quelque chose se tramait. « - Tu as confié quelque chose à ta mère... Tu as une idée derrière la tête mon garçon... Entrons dans le vif du sujet... » Il s'adossa confortablement dans son fauteuil.

Eiden était impressionné : « Evidemment... On ne devient pas l'un des meilleurs diplomates de l'Histoire sans des dons de ce genre... »

« - C'est exact père... J'ai définitivement choisi ma carrière... »

- Vraiment ?... »

Eiden jeta un œil à sa mère. Cette dernière avait baissé les yeux au sol.

« - Oui... »

- Et peut-on savoir quel décision imbécile mon fils a t'il encore prise ?... » La mâchoire d'Eiden se crispa. Encore ! Comme toujours ! Sans même savoir ce qu'il projetait de faire, son père avait déjà qualifié ses intentions « d'imbéciles. »

« - Décidément vous n'avez pas changé ! » Il respira pour retrouver son calme et annonça froidement : « j'ai décidé de m'engager dans l'armée de la République. »

Son père suffoqua. Son visage devint tout rouge, ses yeux exorbités. Reconnaisant ici et là les symptômes d'un malaise à venir Eiden entra en action, laissant sa formation de médecin prendre le pas sur ses rancœurs personnelles.

« - Mère ! De l'eau ! Vite ! »

Elle se précipita. Le fils prodigue détacha les boutons de ceinture et du col pour permettre de laisser passer le sang et la respiration. Il fit allonger son père, et suréleva les jambes. Le choc vagal devait passer avec ces seuls soins.

« - Moi... Moi vivant !... Jamais ! Tu m'entends ?! Jamais ! » S'écriait le père entre deux suffocations et respirations difficiles.

« - Calmez vous ! Vous êtes en train de vous mettre en danger ! Où sont vos médicaments ? »

Bastien Shan n'avait pas le choix : il avait mal, il n'était pas bien, et la seule personne en l'état actuelle des choses était son fils. Ce fils qu'il avait aimé et choyé, et qui l'avait trahi,



d'un coup de couteau dans le dos, choisissant une carrière à laquelle il n'était pas prédestiné.

Eiden avait trouvé les médicaments sur les indications de son père. Il lui administra quelques doses, avec un savant mélange.

« - Tout cela est peut être un peu fort pour vous Père... Dans tous les cas, vous devez vous reposer. »

Grâce à l'aide des domestiques, il fit conduire le patient dans sa chambre. Un peu de repos lui ferait le plus grand bien.

Ils étaient réunis dans le salon. Toute sa famille. Une assemblée de regards accusateurs. Eiden était tranquillement assis, les yeux rivés sur la fenêtre. Lassé de son attitude, l'un des invités finit par intervenir :

« - On peut dire que tu as réussi ton coup ! Ton père a failli mourir à cause de toi !

- Vraiment ? J'ignorais que vous aviez des connaissances médicales Oncle Hyartius. Ayant moi même suivi des études de médecine je pensais pouvoir vous assurer que ce n'était là rien de plus qu'un banal malaise, mais je m'en remets à votre expertise mon Oncle... » Répondit narquois le jeune homme.

« - Et tu trouves ça drôle ?! » S'exclama t'il.

L'oncle Hyartius était aussi un diplomate. Le frère cadet de Bastien, de moindre talent, mais tout aussi passionné par son métier, il était reconnu pour sa certaine efficacité, et pour les rares cas délicats qui se présentaient à lui, il n'hésitait pas à faire appel à son frère pour des conseils. Actuellement en poste au gouvernement d'Alderaan, il avait rendu visite à son frère pour accueillir son neveu de retour d'un long voyage.

« - Pas vraiment non. Pour tout dire, je ne comprends vraiment pas que dans une famille aussi « raffinée » que la notre, sur une planète aussi « civilisée » il reste des parents pour interdire à leurs enfants le droit de choisir eux même de leur avenir ! » Il avait répliqué d'un ton sec.

Kyria se tenait en retrait, craignant une explosion de colère. Elle n'avait pas encore atteint l'âge où elle pouvait tenir tête à sa famille.

« - Espèce de petit...

- Oui ?...

- Eiden !

- Mère ! »

Elle était redescendu de la chambre, où elle avait installé son époux. Prenant soin de s'occuper de lui correctement.

« - Ton père veut te voir.

- Bien.

- Tâche de ne pas le tuer cette fois-ci... » Raila son oncle alors qu'il emboîtait le pas à sa mère.

« - Oncle Hyartius ! » S'exclama Kyria révoltée.

Eiden avait suivi sa mère jusqu'en haut des escaliers. Il la pris par le bras et l'arrêta : « avant d'entrer, dites moi... Les crises de pères se sont-elles stabilisées immédiatement après son traitement ?

- Oui bien sûr pourquoi ?

- Qui le lui a prescrit ?

- Le docteur Bastali...

- Ce bon vieux docteur... » Eiden sourit. Il devait déjà être à la retraite quand lui même était un petit garçon, mais la dévotion qu'il avait à l'égard de ses malades le lui avait toujours empêché. Néanmoins... « Retournez le voir, dites lui que le traitement me paraît trop fort, normalement les crises de père aurait dû s'arrêter petit à petit. Pas d'un seul coup comme ça. Il faut diminuer les doses...

- Tu en es sûr ?

- Absolument. On l'a étudié en classe, c'est une erreur courante chez les vieux médecins. La médecine change tous les jours, il faut le savoir et se tenir au courant. Au besoin, demandez un second avis. »

Laisant là sa mère interloquée, il pénétra dans la chambre de son père. « S'il est capable de voir ça après seulement quelques minutes passées avec son père... Il deviendra un médecin formidable ! »

« - Père... » Chuchota Eiden. Il lui fit signe d'approcher:

« - Je ne peux pas t'empêcher de faire ce que tu veux. Tu n'en fais toujours qu'à ta tête. Tu veux devenir un médecin militaire ? Partir pour les champs de bataille au lieu de servir la République comme notre famille le fait depuis des décennies ? Et bien soit ! Fais ce que bon te semble, vas donc récolter des médailles pour ta petite gloire personnelle, jusqu'au jour où tu te feras tirer dans le dos... Et là il n'y aura personne pour te sauver ! Mais sache ceci : » Le visage de Bastien était déformé par la colère et une flamme de haine venait faire briller son regard : « Je te renies ! A partir de maintenant tu n'es plus mon fils ! Tu n'es plus le bienvenu ici ! Mon fils est mort ! MORT ! TU M'ENTENDS ?! SORS DE CHEZ MOI !

ETRANGER !! »

Une violente quinte de toux vint interrompre la litanie de ce père acariâtre. Eiden se releva, une boule dans la gorge, des larmes vinrent obscurcir ses yeux. Sans un mot, il traversa la pièce et sortit.

« - Eiden ? J'ai entendu ton père crier ! Que c'est-il passé ?

- Rien Mère... Rien du tout... Je... Je dois partir... Je suis déjà inscrit à Naboo pour suivre une formation militaire, je ne puis rester...

- Déjà ?!... Mais que c'est-il passé à l'intérieur ?

- Rien vous dis-je... Pensez à ce que je vous ai dit au sujet du traitement de père. »

Il descendit les escaliers en courant. Ses bagages étaient encore dans le hall. Il traversa la pièce et se rendit dans le salon. Sous le regard médusé des invités, il marcha d'un pas vif vers sa sœur et la serra dans ses bras. « - Je dois partir. Naboo m'attend pour ma formation...

- Dé... Déjà ?...

- Oui. Sois forte petite sœur. Je t'aime ! »

Sans vraiment comprendre pourquoi, des larmes coulèrent le long du visage de la jeune fille. Elle savait juste que quelque chose de grave c'était produit, et elle sentait que si elle laissait son frère partir maintenant, elle ne le reverrait peut être plus jamais.

« - Ne pars pas... » Supplia t'elle dans un sanglot.

« - Je n'ai plus place ici. Penses à ce que je t'ai dit. »

Il traversa le hall une nouvelle fois, saisissant son sac et sortit. « A l'astroport ! » Dit il au domestique qui l'attendait là.

Flegmatique ce dernier dit : « Ce fut court monsieur... »

Le trajet le fut tout aussi. Au moment de prendre sa navette vers Naboo, le domestique parla à l'attention du jeune Eiden : « Si monsieur me permet, je dois lui dire que je trouve monsieur son père profondément injuste avec lui. Et que, bien que brève, sa visite me fit vraiment plaisir. »

La remarque toucha profondément le jeune docteur :

« - Merci... Merci du fond du cœur... Est-ce que... Est-ce que je peux vous demander un grand service ?

- Naturellement monsieur.

- Pourriez vous veiller sur ma mère et ma sœur ?

- Je l'aurais fait sans que vous ne me l'ayez demandé monsieur. Je crois que la navette de monsieur est sur le départ. Vous pouvez partir sans crainte. Docteur ! »

Le jeune homme signifia sa gratitude par un signe de tête. Les mots seraient morts dans sa gorge s'il avait tenté de les prononcer.

Il s'installa près d'un hublot et laissa les larmes couler le long de son visage jusqu'à son arrivée sur Naboo.

## **Description physique:**

Eiden est un homme d'environ 1m80 pour 74kg. De nature plutôt élégante, la mine avenante et sympathique. Il a des cheveux châtain, un bouc de même couleur, des yeux marrons. Plutôt musclé suite à son entraînement de soldat. Malgré son côté noble et sa démarche altière, hérités d'une famille très aisée et influente d'Alderaan, il reste un homme accessible au charme indéniable.

## **Description psychique:**

Eiden est un idéaliste. Mais pas naïf : conscient des problèmes que rencontre la République, il souhaite aider celle-ci dans la mesure de ses moyens. C'est pourquoi, contre l'avis de sa famille (influente au sein d'Alderaan) il décide de finir ses études de Médecine et s'engager dans l'armée en tant que Médecin Militaire.

Son état d'esprit est d'aider les autres dans la mesure de ses moyens. Il n'est pas un vrai soldat, mais un médecin doué des meilleurs intentions du monde. Il sert la République parce qu'il croit en ses objectifs et souhaite participer à l'établissement d'une paix durable dans la Galaxie.

Idéaliste mais quelque peu cynique puisqu'il notera : « au moins dans une guerre, mes éventuels échecs passeront inaperçus ! » (Il possède un certain sens de l'humour).

# **42. Ellion Kayerd N°ID: 1188**

## **Informations:**

XP: 3675

Niveau: 3

Argent emporté: 12388

Date d'inscription: 21/04/2007

Avertos: 0

Nb messages: 247

Métier: Roi de Naboo

Talent 1: baratin

Talent 2: leader né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 14 / PER: 10 / CHA: 14

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 21 / Stratégie: 12 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 2 /

## Histoire:

Ellion est né sur Kuat il y a trente-cinq ans, dans une riche famille de la planète. Être influent, enrichi par la construction de bâtiments de guerre, notamment pour l'Empire, son père, Irbin Kayerd, faisait parti de la noble et haute aristocratie dirigeante de la planète. Jusqu'aux quinze ans d'Ellion, Irbin se chargea d'inculquer à son fils unique les bases de la politique. Il lui apprit à parler, à se comporter en public. L'art oratoire était une chose qu'Irbin respectait énormément, et il employa les meilleurs orateurs de la planète pour son fils.

À quinze ans, la planète venant de passer sous domination impériale après les accords qui lièrent l'Empire et la Fédération du Commerce, Ellion fut envoyé dans une Ecole Impériale, où on lui enseigna la discipline, la droiture, l'ordre. Il apprit aussi bien à obéir qu'à faire preuve d'autorité. Là-bas, en plus de la politique, il se découvrit une passion pour l'Armée et l'organisation militaire, et s'il n'était pas un stratège dans l'âme, il savait se débrouiller avec des troupes. Et puis il avait acquis, avec le travail de son père, une solide connaissance sur les vaisseaux et les bâtiments.

Il sortit, à vingt ans, deuxième de sa promotion politique et onzième de sa promotion militaire, juste quelques semaines avant que l'Empire ne s'effondre. Ce fut une période très

difficile pour la famille Kayerd. La chute de l'Empire avait entraîné le retour à la République qui fut mauvais pour les affaires, les immenses bâtiments de guerre n'ayant plus besoin d'être construits en masse. Les hautes familles, privées de leur pouvoir peu démocratiques, furent ruinées. Ses diplômes n'ayant plus de valeur légale, Ellion, durant les cinq années qui suivirent se débrouilla comme il pouvait, subvenant aux besoins de ses parents qui, malgré leur jeune âge, furent touchés par la maladie. De cette époque, Ellion conserve encore aujourd'hui un goût amer envers cette République, qu'il considère comme responsable du décès de ses parents.

À ses vingt-cinq ans, les nouvelles élections planétaires virent la victoire d'un ancien aristocrate, qui se chargea de redonner aux antiques familles leurs pouvoirs d'autant, tout en laissant un soupçon de démocratie pour éviter d'être stoppé par la République. Ce nouvel administrateur proposa un petit poste à Ellion, comme sous-responsable des Forces de l'Ordre de la Capitale, à cause de ses antécédents scolaire. Remplissant sa mission avec brio, il monta petit à petit dans la hiérarchie planétaire. Fidèle à l'administrateur et compétent, il devint rapidement son bras droit et s'occupa de la Sécurité de toute la planète.

À trente-deux ans, lors d'une simple balade dans le parc du palais avec l'administrateur, un individu armé d'un blaster artisanal attentat sur la vie de l'administrateur. Ellion se précipita alors pour le protéger et arrêter le malfaiteur. Mais au cours de la lutte, un tir lui détruisit une partie de ses voies respiratoires. Très gravement touché, il ne devait sa vie qu'à la médiocrité du blaster utilisé et à la rapidité de l'unité médicale. Désormais une machine remplaçait son poumon brûlé et, ce qu'il considérait comme la marque de sa loyauté envers celui à qui il jurait fidélité, le condamnait à se reposer souvent, et à ne pas effectuer de travaux manuels trop importants ou de courses rapides.

Il y a quelques semaines, son administrateur venant de décéder de vieillesse, Ellion partit de Kuat. Il en appréciait les plaines, les forêts et les jardins, mais voyait en grand, en beaucoup plus grand. Il s'en alla, donc, pour tenter la politique ailleurs. Il avait entendu parler de Naboo, dont les plaines et la verdure pourraient lui être familiers. Il avait une autre idée en tête. Un pouvoir parallèle à la République s'était levé, ressemblant bien plus à l'idée qu'il se faisait d'un régime. Et il comptait bien aider ce régime du mieux qu'il pouvait. Il ne supporterait pas, de toute manière, de travailler pour cette République qui l'avait tant maltraitée.

## **Description physique:**

Ellion est grand. Il mesure près d'un mètre quatre-vingt quinze et possède une carure due à l'activité physique intense qu'il pratiquait avant l'attentat. Il apporte un grand soin à son physique et à ses vêtements, uniquement des habits de la haute aristocratie Kuat. Egalement,

une fois de temps en temps, sa respiration sifflote voir peut même s'emballer s'il accomplit un effort important.

## **Description psychique:**

Ellion est calme, respectueux. Bien éduqué. Toujours réfléchi en public, il a un profond sang froid et un haut sens de l'honneur. Il est très fidèle et dévoué. Il sait aussi bien obéir que commander. Toutefois, il est ambitieux. Son éducation aristocratique l'a rendu cupide et ignorant des problèmes du peuple. Et en privé, il peut perdre rapidement son calme et entrer dans de sombres colères. Il est également opposé à la République et a, contre elle, une féroce aversion.

# **43. Enaal Keenas N°ID: 1466**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 39246

Date d'inscription: 29/08/2007

Avertos: 0

Nb messages: 80

Métier: Rien

Talent 1: Agile

Talent 2: Sens évolué (goût)

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 12

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 6 / Agilité: 8 / Rhétorique:

0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 17 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Née parmi les esclaves d'un trafiquant zabrak, Enaal ignore tout de ses parents. A vrai dire, elle a même longtemps ignoré le concept de parenté, n'ayant été élevée que pour servir.*

*En effet, lorsqu'on avait prévenu le zabrak de la grossesse de sa dernière acquisition, il avait décidé d'en tirer son parti. Partant du principe qu'un être ignorant l'existence de la liberté ne pouvait la rechercher, il pensait pouvoir créer ainsi l'esclave parfait, obéissant, dévoué, fidèle...*

*Il avait espéré obtenir l'homme de main idéal, un type surentraîné qu'il aurait pu envoyer en toute confiance sur les missions les plus délicates, et fut donc déçu par le sexe de l'enfant. Il décida néanmoins de la garder, pour l'expérience.*

*Il fut ainsi interdit d'évoquer le monde extérieur auprès d'Enaal, interdit de parler autre chose que le basic, de lui raconter des histoires ou de lui chanter des chansons. Interdit de lui montrer une quelconque preuve d'affection.*

*Elle apprit donc, durant ses premières années, comment se prosterner devant celui qu'on devait appeler "Maître", comment se comporter devant lui, s'adresser à lui si jamais on l'y autorisait, comprendre et réagir aux ordres qu'il donnait, souvent d'un simple mouvement de l'œil. Elle apprit également, voyant ses camarades, et parfois elle-même, se faire battre par les hommes du trafiquant, que l'erreur, l'échec et la faiblesse n'étaient pas tolérés.*

*Elle apprit surtout la spécialité des esclaves twi'leks : la danse. La souplesse de son corps d'enfant se prêtait fort bien aux danses sensuelles de son peuple, et les exercices quotidiens qu'on lui faisait répéter avec acharnement accentuaient encore ses possibilités de contorsion.*

*A seulement huit ans, elle fut jugée apte à présenter au Maître les fruits de son travail. Aussi légèrement vêtue que peuvent l'être ses aînées, elle exécuta, seule avec les musiciens, une œuvre qui, comme beaucoup dans ce répertoire, n'était pas dénuée d'une sérieuse*



*connotation érotique.*

*Ce fut un déclic pour le zabrak, plus que quarantenaire, qui non content de ne pas percevoir l'obscénité de la scène, en conçut pour la fillette un ardent désir. Dès lors elle dut revenir lui présenter de nouvelles pièces, de plus en plus souvent, jusqu'à ce qu'il finisse par la faire venir dans son lit, au grand dam de ses concubines du moment.*

*Les entraînements s'espacèrent et Enaal découvrit une nouvelle vie. Le "monde" de son Maître était très différent de ce qu'elle avait connu jusque là, mieux éclairé, décoré de tentures, soieries, coussins... une fois, le trafiquant l'avait même invitée à partager son repas, et même si elle avait à peine osé y toucher, ses papilles gardent encore le souvenir de ces mets raffinés.*

*Elle ne tirait aucun orgueil de cette ascension, se disant que ç'aurait pu être le lot de n'importe qui d'autre. D'ailleurs, à sa puberté, le zabrak se lassa d'elle, dégoûté par la naissance de ses formes de femme. Ne voyant plus grand intérêt à garder la jeune twi-lek, il l'offrit -d'autorité- à un chasseur de primes, en récompense de ses services.*

*Cette fois encore, le changement fut radical. L'humain rejetait toutes ses marques de déférence, et exigeait qu'elle l'appelle par son prénom, Erik. Il fallut beaucoup de temps pour qu'elle parvienne à se débarrasser de ses automatismes et à le traiter en égal, comme il le lui demandait. Il lui parlait avec ferveur d'indépendance, de liberté, concepts tout nouveaux pour Enaal, qu'elle eût beaucoup de mal à saisir.*

*En revanche, elle se découvrit davantage d'affinités avec les bases de calcul, lecture et écriture qu'il lui enseignait, et dévora de grandes quantités de romans. Jamais autant cependant que des sucreries, gâteaux, viandes qui se rapprochaient un tant soit peu de ce qu'elle avait goûté à la table du Maître.*

*Patiemment, Erik parvient à lui apprendre à reconnaître ses envies, à écouter et suivre sa volonté. A avoir des opinions, et à les exprimer.*

*Et il faut croire qu'il ne réussit pas trop mal sur ce dernier point, puisque leurs avis divergèrent assez pour qu'Enaal quitte l'homme, suite à une dispute.*

## **Description physique:**

*Sa peau est d'un bel ocre roux, ses yeux très noirs. Sa passion pour la nourriture lui vaut*

*quelques rondeurs, qui viennent adoucir la musculature de danseuse qu'elle n'a jamais vraiment perdue. Jamais perdus non plus, ses gestes souples, et ses attitudes qui peuvent paraître empruntées. Dans l'ensemble, un charme certain, malgré ce qu'elle peut trouver à redire sur la taille de sa poitrine. Préférant porter dès qu'elle le peut des vêtements plus qu'aérés, elle se couvre davantage en public, de toiles légères et amples, afin de ne pas être réduite à son apparence.*

## **Description psychique:**

*Enaál recherche la compagnie, et s'intéresse toujours à l'avis des autres, à condition toutefois que l'on respecte le sien. Elle est curieuses des mœurs des peuples qu'elle rencontre, surtout de leurs habitudes culinaires, étant donné sa gourmandise. Si elle s'est familiarisée avec ses envies, ce n'est pas encore le cas des sentiments, elle a donc avec les autres un comportement très pragmatique, voire juste utilitaire. Signe particulier : elle n'a aucune gêne vis-à-vis du sexe et n'hésiterait pas à en jouer pour parvenir à ses fins.*

# **44. Ergo Ruftor N°ID: 1419**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 1260

Date d'inscription: 10/07/2007

Avertos: 0

Nb messages: 60

Métier: Rien

Talent 1: baratin

Talent 2: leader né

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 15 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 15 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Ergo Ruftor vivait autrefois avec sa grand mère. Jeune Twi'lek dont les parents vivaient sur deux planètes différentes et dont ils étaient sénateurs, ils ne voyaient que très peu leur fils. Fils qui était autrefois si gentil. Si généreux. Il aidait tous ceux qu'il pouvait, sans même demander la moindre chose en échange. Il aimait donner du bonheur aux gens et les voir sourire. C'était un petit homme qui rêvait déjà de devenir grand politicien, tout comme ses parents. Il rêvait même plus, devenir Chancelier Suprême. Etre placé sur le plus haut rang de la politique. Il regardait donc beaucoup les informations au niveau de la politique. Et depuis son plus jeune âge, sa grand mère lui apprenait à se tenir à la manière d'un politicien. Elle ne pouvait pas supporter qu'il adopte une posture banale. En grandissant, il commença également à apprendre différentes langues afin de pouvoir plus tard dialoguer avec les différentes races. Pour lui, son destin était tout tracé. Mais sa vie bascula un jour...

C'était un matin comme les autres. Ergo se levait péniblement pour aller petit-déjeuner avec sa grand mère. Mais c'est alors qu'un coup de téléphone interrompt les salutations matinales. Un coup de téléphone qui allait tout changer. La grand mère de Ergo fondit en larme en entendant les paroles du droïde. Elle prit Ergo dans ses bras et lui chuchota tout bas. Lui aussi fondit en larmes. Ses parents étaient morts. Morts assassinés par des chasseurs de prime, tous deux. Alors pendant plusieurs semaines consécutives la tristesse reigna dans la maison. Mais les semaines passèrent, et ce fut à la grand mère de Ergo de décéder d'une maladie due à la vieillesse. Le jeune Twi'Lek avait alors 13 ans, et il se retrouva dans la rue. Il se livra seul à ce dur monde, en essayant de miser sur la gentillesse des gens. La gentillesse? Ils en étaient tous démunis. Ergo était abassourdi. Tant d'évènements qui se succédaient, il ne savait plus quoi faire. Alors pour vivre il commença à voler. A mentir. A tromper les gens. Au fur et à mesure qu'il grandit, il continua dans cette voie en adoptant un fort pouvoir de persuasion par les mots. Il devint atroce. Méchant, égoïste, traître, menteur, trompeur. Toutes les pires qualités qu'on puisse trouver. Il vécut le plus longtemps de sa vie de cette manière. Et aujourd'hui, à 23 ans, il souhaite entrer dans l'école de politique d'Alderande et devenir Chancelier Suprême. Son autre rêve est tout autre, devenir seigneur sith...

## Description physique:

Ego est un Twi'Lek possédant un très grand charisme. Il est également magnifique. Sa manière de ce tenir, se façon de se poser, tout cela on lui enseigna lorsqu'il était très petit. Il a donc tout d'un politicien. Il a la peau de couleur bleue nuit. Ses yeux sont d'une magnifique couleur vert émeraude et son visage est plutôt fin. Son corp n'est ni trop ni trop peu musclé. Mais cela il n'en a que faire. Seul sa posture impressionne les personnes aux alentours. Il possède un physique étrangement séducteur.

## **Description psychique:**

Ergo est infecte. Méchant, cruel, menteur et trompeur, il souhaite le mal de tout le monde, et n'a d'estime que pour lui. Tout le contraire de ce qu'il était lorsqu'il était jeune. Il a également appris à tromper les gens par ses paroles. Il a donc un don de persuasion et n'hésite pas à se faire des amis pour les tromper à la dernière minute afin d'atteindre son but. Les amis, il n'en a que faire. Il n'a besoin que de collaborateurs pour parvenir à ses fins et ensuite lâchement les trahir. Et cela lui fait plaisir. Ses deux rêves, devenir Chancelier Suprême et Sith...

# **45. Estreo Valonn N°ID: 158**

## **Informations:**

XP: 13050

Niveau: 5

Argent emporté: 5310

Date d'inscription: 15/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 596

Métier: Commerçante

Talent 1: Empathie humaine

Talent 2: Baratin

## **Caractéristiques::**

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 13 / DEX: 18 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 14

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 1 / Armes de Tir: 1 / Médecine: 0 / Discrétion: 7 / Vol: 5 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 15 / Athlétisme: 5 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 8 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Une gosse des rues, crasseuse et voleuse par dessus l'marché! Voilà ce qu'on aurait pu dire d'elle il ya seulement quelques années de cela.. Pur produit des bas fonds de la capitale, père inconnu et mère de plus en plus droguée à toute les saloperies qui traînent dans la galaxie; on ne peut que se demander comment cette enfant s'en est sorti sans trop de heurts. Une chose est sure c'est qu'elle doit sa survie à la bande de copains qui vivaient dans la même misère qu'elle, et à un vieux revendeur douteux qui leur prenait sans discussion et contre de quoi vivre toutes les choses qu'il était possible de dérober. Un véritable réseau en version miniature qui se retrouvait le soir autour d'un feu, dans un vieil immeuble délabré qui leur servait de toit. La journée, autant dire qu'il était plutot dangeureux de s'aventurer sur leur territoire si vous aviez quelque chose de valeur dans les poches.. Quand aux droïdes de surveillance, il y avait bien longtemps que la gosse et sa bande avaient appris à éviter les rares épaves encore en état de fonctionner.

Bien sur il y avait bien des descente des forces de sécurité de la ville parfois mais les gamins connaissaient le lieu par coeur et n'avaient aucun mal à se planquer en attendant que le calme revienne.. Dans le fond, ils se débrouillaient plutot bien dans cette jungle que la vie leur avait donné pour maison.

Au fur à mesure qu'elle grandissait, la gamine s'était lié d'amitié avec le vieux revendeur et lui servait souvent de coursier pour aller livrer de la marchandise.. Mais un soir assez tard, alors qu'elle revenait d'un district éloigné où elle venait de livrer (ou plutot de refourger habilement) un lot de vieilles pièces de vaisseau bricolées, le sifflement d'une sirène parvint à ses oreilles.. Elle pressa le pas et au fur et à mesure qu'elle avançait une odeur de brulé se mêlait à la puanteur ambiante.. Arrivée au coin de la rue, l'enfant s'arreta net, abasourdie par la vision qu'elle avait sous les yeux.. Plusieurs vaisseaux de sécurité étaient regroupés dans la rue et des droïdes extincteurs tournaient en tous sens autour de l'immeuble dont il ne restait plus que des décombres noircis et quelques pans de mur encore en flamme.. Leur pièce commune, l'entrepot des marchandises, la boutique du revendeur, tout était parti en fumée.. et les autres..

Soudain, une main se posa sur son épaule, c'était Jiin, un des plus grands de la bande même

s'il n'avait pas plus de quinze ans.. Il regarda l'enfant sans un mot et des larmes coulaient sur ses joues.. lui qui ne pleurait jamais.

Les deux enfants se laissèrent tomber au sol et restèrent là, prostrés durant de longues heures, à regarder l'agitation autour de ce qui restait de l'immeuble, avant de finalement s'endormir..

Le lendemain matin, il ne restait plus que des cendres et des gravats, alors ils décidèrent de partir..

Le petit paquet d'argent qu'Estreö avait gardé de ses ventes de la journée leur permis de tenir quelques temps, puis ils leur fallut travailler, lui surtout arrivait à gagner assez pour les nourrir. Et de petits boulots en petits boulots, la gamine finit par se faire enroler comme 'mousse' dans un vaisseau commercial de long courrier.. Jiin bossait comme aide mécano à l'astroport de la capitale, Estreö serait bien restée avec lui mais elle ne pouvait pas toujours vivre à ses dépend.. Les adieux furent difficiles mais ils se promirent de se revoir des qu'ils le pourraient..

Durant deux années entières, Estreö vécut au rythme de la navette commerciale, l'agitation était constante et la gamine allait et venait en tout sens, du ménage des cabines au service de cuisine où à différentes taches qu'on lui confiait lors des escales, il y avait toujours quelque chose à faire.. C'est ainsi qu'elle connu la magie de l'aventure et des voyages interstellaires, et c'est également pendant cette période que naquit son gout pour le commerce. Elle s'intéressait beaucoup aux affaires et adorait jeter un coup d'oeil sur ce que faisait le groupe de marchands qui dirigeaient le vaisseau lors de leur réunion hebdomadaires. Malgré son manque d'éducation, l'enfant apprenait vite et l'un des négociants qui l'aimait bien lui appris même quelques rudiments du métier pendant ses heures de pause..

Un jour qu'ils effectuaient une livraison sur la petite planète de Tatooine, Estreö se promenait dans la zone commerciale de la plateforme où le vaisseau était arrimé, profitant de quelques instants de liberté qu'on lui avait accordé. Vers le fond de la rue principale, une petite boutique attira son attention. L'entrée légèrement en retrait par rapport aux autres commerces était fermée par un rideau constitué de poils étranges de couleur bleu nuit, mais ce qui frappait le plus le regard était la grande armure intégrale noire et luisante, placée à droite de l'ouverture qui tranchait de façon nette avec le beige poussiéreux des rues et des habitations de la planète. On aurait presque dit qu'elle allait se mettre à bouger et darder l'air de son épée d'argent incrustée de pierres émeraudes. Estreö n'avait jamais vu quelque chose beau et d'aussi impressionnant..

La curiosité l'emporta, l'enfant descendit les deux marches qui menaient à l'entrée et se glissa derrière le rideau.. Il lui sembla entrer dans un autre monde, à l'intérieur, tout était extrêmement propres. Un pan de mur entier était recouvert d'armures toutes plus lustrées les unes que les autres et des flacons de potions de toutes les couleurs brillaient sur les étagères

du fond, près d'une porte qui devait donner sur l'arrière boutique. Estreö jeta un coup d'oeil sur la gauche vers le comptoir en bois, il n'y avait personne, mais une grosse bestiole poilue était étendue de tout son long au pied du comptoir. L'enfant s'approcha et s'accroupit près de la bête endormie pour lui caresser la tête, mais à peine avait-elle posé sa main sur la fourrure rêche que la chose se retourna brusquement avec un grognement sonore.. de gigantesques crocs sortaient de sa gueule et elle n'avait pas l'air commode. Peut-être était-ce de l'inconscience pure mais l'enfant ne bougea pas d'un poil, fixant la bête dans les yeux, elle avança à nouveau la main timidement et petit à petit se rapprocha de l'animal..jusqu'à derrière les oreilles pointues qu'elle flatta doucement.. La bête se laissa faire et sembla même plutôt content si l'on en croit la sorte de ronronnement qui remplaça le grognement sourd.. Soudain une voix de vieillard se fit entendre..

"Oh là! Mais n'est-tu pas folle! Eloigne-toi de là! Tu veux y laisser une main ou quoi?" Estreö tourna la tête vers l'homme. Il avait l'air particulièrement vieux et s'appuyait sur une canne pour avancer puis il eut un temps d'arrêt, une lueur d'étonnement dans le regard..

"Tu as réussi à caresser Zonki?" Un sourire se dessina sur son visage, dessinant quantité de petites rides autour de ses yeux..Apparemment il s'agissait là d'une grande prouesse..

C'est ainsi que l'enfant rencontra celui qui devait devenir son nouveau patron.. L'homme cherchait depuis longtemps un repreneur pour son magasin afin de pouvoir prendre sa retraite mais il n'avait encore jamais trouvé quelqu'un qui lui convienne. L'enfant revint plusieurs fois voir le vieux marchand durant la semaine, s'intéressant particulièrement aux potions qu'il vendait, posant mille et une questions sur ce commerce qui lui plaisait beaucoup.. et la veille du jour où elle devait repartir, il finit par lui proposer de lui servir d'assistante comme vendeuse si cela lui convenait.. Estreö ne repartit jamais avec le vaisseau commercial et s'occupe désormais de l'Armurerie Galactique depuis que le vieillard lui en a confié le soin.. un beau matin, le jour de son treizième anniversaire..

## **Description physique:**

Une jeune demoiselle tout juste entrée dans l'adolescence, 1m 50 et quelques 45 kilos tout mouillée.. Elle est en général vêtue d'habits amples dans des tons beiges, à l'aspect usé par le temps.. mais peut-être est-ce simplement la couche de poussière mélangée de sable de

Tatooine qui leur donne cette couleur fanée.

Son visage fin garde encore les traits de l'enfance, et sous quelques mèches de cheveux inégalement coupés, il est difficile de ne pas remarquer ses jolis petits yeux noirs, qui peuvent être aussi bien rieurs et taquins qu'attentifs, ou sérieux lorsqu'il est question d'affaires. Une fine tresse, nouée sur le côté de sa tête, retombe sur son épaule.

## **Description psychique:**

Toujours le sourire aux lèvres, aimable avec les clients de sa boutique, enjouée et taquine avec ses amis, Il ne fait pas de doute qu'Estreö est d'un naturel joyeux et sociable. Mais comme la plupart des adolescentes, elle a aussi besoin d'un peu de solitude et de reveries. Ce qu'elle aimerait le plus au monde? sûrement avoir son propre vaisseau.. Ne serait-ce que pour pouvoir visiter le plus de planètes possible, et admirer sur chacune un coucher de soleil différent à la tombée de la nuit...

# **46. Ewan Divini N°ID: 95**

## **Informations:**

XP: 11700

Niveau: 5

Argent emporté: 10563

Date d'inscription: 19/03/2006

Avertos: 0

Nb messages: 507

Métier: Vice Chancelier

Talent 1: baratin

Talent 2: charmeur

## **Caractéristiques::**

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 13 / DIS: 16 / PER: 10 / CHA: 15



## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 1 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 9 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 19 / Stratégie: 1 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 12 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Issu d'une grande lignée de Comte sur Naboo, Ewan a toujours voulu aider les autres. Lorsqu'il y avait une petite querelle entre ses camarades de classe, il n'hésitait pas à se mettre entre eux pour essayer de comprendre le pourquoi de cette querelle et de trouver un terrain d'entente entre les deux élèves. Ses professeurs et ses parents remarquèrent ce penchant pour la diplomatie plutôt que la violence et décidèrent, avec lui, de le faire entrer dans l'école de politique de Theed, afin qu'il devienne politicien. Cette décision lui plut et fit tout son possible pour obtenir les meilleurs résultats possibles. Il décrocha son diplôme sans grandes difficultés et entra de plein pieds dans ce monde de politique et de diplomatie dont il avait tant rêvé.

Une mission diplomatique lui fit découvrir la planète Alderaan et charmé par les paysages de cette planète, il décida d'y rester pour y vivre. Il contacta un certain Nomos, alors Vice-Roi de la planète, et fut nommé Sénateur d'Alderaan. Ce travail était vraiment tout ce dont il rêvait, à savoir le fait de débattre sur des projets de loi concernant la République. Il prit connaissance d'un début de projet d'Ecole Diplomatique qui lui plut énormément car il permettait aux nouveaux Sénateurs de mieux connaître l'art noble et complexe de la Diplomatie et de la Rhétorique. La poursuite de ce projet lui valut sa nomination au poste de Vice-Directeur de l'Ecole de Diplomatie Républicaine. De plus, son travail, sa persévérance et son sens pour la diplomatie portèrent leur fruit car il fut nommé Vice-Roi d'Alderaan ainsi que Ministre des Affaires Etrangères, puis de Ministre des Finances de la République. Se sentant prêt, il se présenta alors au poste de Chancelier Suprême de la République qui dura pendant deux mandats.

C'est durant ces mandats qu'il constata que la République n'était pas aussi forte qu'il croyait et que certains de ses Sénateurs étaient corrompus ou n'avaient plus foi en ce régime. Cependant, cela lui permit d'accroître sa foi en la République et était résolu à en faire un système juste et solide.

Lors du sommet Corporation/République, il reçut des nouvelles de sa famille. Cela faisait plusieurs années qu'il n'en avait pas eues et malheureusement pour lui, ce furent de tristes nouvelles : père, le Comte Norwin, venait de décéder et la Comtesse Elana, sa mère,

souhaitait qu'il revienne sur Naboo pour assister aux funérailles. Ewan y alla sans hésiter. Son père qu'il aimait tant venait de partir rejoindre ces Ancêtres. Une fois les funérailles passées, Il décida de rester quelques temps sur Naboo, car il n'avait jamais eu le temps de vraiment décompresser depuis sa nomination au poste de Chancelier. Puis il pris la décision de retourner vivre sur Alderaan. Cette planète lui manquait énormément car elle était totalement différente de Naboo et Coruscant. De plus, après ces deux mois de mandats sur le devant de la scène galactique, il souhaitait revenir à une vie moins stressante. Son coeur penchait pour deux postes : Sénateur ou Vice-Roi d'Alderaan ? Mais ça, seul l'avenir le lui dira.

## **Description physique:**

Le Comte Ewan est de taille moyenne, ses cheveux sont châtain et ses yeux bleus. Il porte toujours des vêtements de couleur beige ainsi qu'une cape marron.

## **Description psychique:**

Diplomate et droit, il a une grande foi en la République et espère de tout son cœur qu'elle réussira à devenir grande, juste et forte. Son caractère assez réservé a laissé place à un fort charisme, ce grâce à sa prise de confiance en lui-même lors de ses mandats de Chancelier.

# **47. Fallyn Andrea N°ID:**

# **1604**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5560

Date d'inscription: 30/03/2008

Avertos: 0

Nb messages: 27

Métier: Chasseur de primes

Talent 1: Fine Gachette

Talent 2: Pickpocket

## Caractéristiques::

POU: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Falynn est né sur Coruscant dans les Bas fond de la cité, sa Mère était danseuse dans une Cantina et son Père était une petite frappe.

Il avait mis enceinte sa Mère "par hasard" et n'avait pas cherché à connaître son fils, aussi Falynn a vécu seul avec sa Mère durant toute son enfance.

C'était un enfant turbulent et sa Mère qui parvenait tout juste à le faire vivre avec son salaire avait du mal à tenir son garçon, aussi le jeune Falynn eut très vite de mauvaises fréquentations.

À l'adolescence il suivit malgré lui les traces de son géniteur en intégrant une bande de jeunes malfrats des bas quartiers, rapidement racket et autres menus larcins firent partie de sa vie de tous les jours.

Puis un jour, alors qu'ils étaient en train de traîner à la recherche de quelque chose à voler, ils tombèrent sur un règlement de compte, un chasseur de primes venait de capturer un homme pour l'emmener et récupérer sa prime... ce fut une révélation pour le jeune homme, il allait devenir chasseur de primes, une vie à risque mais remplie d'aventure et surtout de Dataries... Du moins le pensait-il.

À partir de là cet objectif devint pour lui une obsession, il voulait sortir de son trou et devenir quelqu'un, aussi il entreprit d'apprendre tout ce qu'il pouvait sur le métier de chasseur de

primes et aussi sur le pilotage pour qui sait avoir peut être un jour son propre vaisseau.

Il compris vite qu'il n'aurait aucune chance en restant sur Coruscant, l'endroit ou il fallait être c'était Nar Shadda, la lune des contrebandiers toute proche de Nar hutta, siège de l'empire Hutt qui est comme tout le monde le sait une des plus puissantes organisation criminelle.

Dès lors il commença a réunir des économies grâce a ses activités pour pouvoir se payer le voyage et commencer sa nouvelle vie.

Pour pouvoir réunir rapidement l'argent il commença a faire de plus en plus parler de lui dans les bas fonds et il se mit pas mal de gens a dos, notamment chez les bandes rivales qui voyait d'un mauvais œil qu'un petit jeune empiète sur leur territoire.

Les choses s'accéléchèrent alors pour lui, se faisant de plus en plus remarquer il en vint a arriver a un point de non retour.

Ses amis ne pouvaient rien pour lui, son arrêt de mort était signé et bientôt ses bourreau seraient a sa porte. Il devait partir.

N'ayant pas réuni la somme suffisante pour aller jusqu'à Nar Shadda, il décida de partir pour Tatooine, lieu rêvé pour qui veut fuir un passé trouble...pourtant cette planète de la bordure extérieure n'est pas sans dangers, loin s'en faut, mais l'heure n'est plus au doute ou aux interrogations...

Il avait aussi entendu parler d'un certain Jabba, un Hutt qui dirigeait les "affaires" sur Tatooine...Peut être y aura t'il du bon a tirer de cette fuite...

C'est ainsi qu'il se dirigea jusqu'à l'astroport, seul, pourchassé et un peu paniqué et qu'il s'embarque pour une nouvelle vie.

## **Description physique:**

Falynn est un jeune homme d'une vingtaine d'années qui mesure 1m 85 et pèse dans les 80 kilos. Il est athlétique et on peut voir a sa démarche qu'il est assez agile et lesté.

Ses traits sont doux et encore assez enfantins, mais on peut lire dans ses yeux verts beaucoup de détermination. Une cicatrice orne son menton et durci un peu son visage de jeune homme pouvant parfois le faire paraître plus âgé.

Il a les cheveux noirs et longs, le plus souvent noués dans une demi queue basse.

Ses vêtements sont discrets, classiques, il porte le plus souvent un simple pantalon noir avec une tunique grise et une veste longue grise elle aussi.

## **Description psychique:**

Falynn est un jeune homme ambitieux qui veut réussir et qui est prêt à tout pour y parvenir. Il espère gagner rapidement assez d'argent et devenir quelqu'un d'important.

C'est un homme déterminé, inflexible, opportuniste, joueur, provoquant mais parfois irréfléchi et plein de fougue, ce qui lui a déjà valu quelques problèmes par le passé.

Il n'aime pas qu'on le prenne à la légère et il sera prêt à écarter tout ce qui se mettra sur son chemin, d'une façon ou d'une autre...

Il veut devenir le meilleur chasseur de primes de la galaxie.

# **48. Feyd Rautha Seleydan**

## **N°ID: 1441**

### **Informations:**

XP: 1300

Niveau: 2

Argent emporté: 17363

Date d'inscription: 10/08/2007

Avertos: 0

Nb messages: 199

Métier: Consul de Kuat / Ministre de l'Economie

Talent 1: Barratin

Talent 2: Leader Né

## Caractéristiques::

PUI: 9 / CON: 9 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 12 / DIS: 14 / PER: 10 / CHA: 13

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 18 / Stratégie: 5 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 7 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Feyd'Rautha est né sur Farrfin, dans la ville planétaire de Geltyu. Son père était Haut Conseiller du gouvernement Farrfin avant de prendre sa retraite et de se consacrer à ses passions, les jeux et sa femme. Femme qui avait fait de sa vie une grande, impressionnante peinture dont elle avait été sans cesse l'architecte. Elle avait suivi son mari dans l'ombre, l'aidant à accéder à des postes qu'il n'aurait pu atteindre sans le soutien bienvenu de cette avenante farghul, tout en conservant sa volonté de se révéler par elle-même. En effet, elle était Maître pyropicturale dans une école artistique d'un quartier de Jahhnu. Et dans cette vie palpitante, elle ne trouva le temps d'enfanter qu'une seule fois. Feyd'Rautha grandit entre precepteurs et nourrices qui lui donnèrent une éducation noble et clairement orientée dans les idées farghuls : la vie, le jeu, la connaissance, l'indépendantisme et surtout, l'art de paraître.

Sa famille étant renommée et, qui plus est, membre d'une maison politique majeure jouissant d'une grande influence sur la planète, la richesse avait été présente et abondante durant son enfance. Aussi il pu s'initier à nombres de jeux, nombres de cultures, et nombres d'arts. Il fit des études à l'université de Farlhu et devint sous-membre de la commission diplomatique du système Farghul. Il fut envoyé sur Endor pour prendre contact avec la civilisation Ewok. Aussi Feyd'Rautha, alors âgé de 24 ans, avait-il prit soin d'apprendre les bases du vocabulaire Ewok, il avait également commandé à son tailleur une tenue d'Ewok coupée à l'actuelle mode galactique. L'elegance était de mise et on ne pouvait préparer un tel sommet à la légère, même malgré son importance toute relative. Il fallait paraître tout en sachant jouir des bienfaits de la vie.

L'entrevue sur Endor se passa sans anicroches, le jeune Feyd'Rautha fut promis à une grande carrière politique. Il decida cependant de prendre le temps de vieillir quelque peu avant de se lancer avec ferveur dans la direction qui serait la sienne. Durant quatre années, il étudia la diplomatie, les langues des principales espèces de la galaxie. Mais il poursuivit aussi sa culture artistique et le développement poussé à l'extrême du raffinement et de l'elegance.

Aimant tout autant s'amuser que se cultiver, il prenait le temps de sortir jouer quelques jeux de hasards dans les établissements locaux. Il savait discuter autant avec un contrebandier qu'un dirigeant territorial. Sa manière de se vêtir, sa manière d'agir, de penser, de parler, de sourire, révélait tout autant que son aspect physique son origine farghul.

Lors de sa 26<sup>ème</sup> année il hésita quand à son avenir notamment à cause d'une importante décision qu'il avait à prendre. La femme de son oncle décéda et ce dernier voulu se retirer de son métier de propriétaire de cantinas. Le jeune Feyd'Rautha était tout désigné pour reprendre l'affaire. Aussi ses parents et sa famille assemblée avaient cherché à le pousser dans cette voie. Mais comme ils s'y attendaient, le jeune Farghul refusa, surprit qu'une telle attitude puisse être prise et maintenue à son égard. Refusant l'oppression, ne daignant pas se soumettre à l'autorité des siens, il finit par prendre un transport pour Alderaan. Il savait, là bas, une prestigieuse école de diplomatie par laquelle il devrait passer pour entrer en politique galactique. Peu préparé à ce voyage, son arrivée le mit mal à l'aise, mais il s'habitua rapidement à la mode Alderaanaise, toujours mêlant mode locale, mode farghul, et principe d'élégance pour lier le tout. Ainsi il était sûr d'être accepté, d'être reconnu, et de rester savoir bien séant.

Alderaan l'accueillit deux années durant lesquels il poursuivit ses études, profitant de la proximité de la bibliothèque galactique. L'actualité étant riche, la montagne d'information n'en était que plus impressionnante. Naboo faisait secession, l'Aube Sanglante tuait, L'Union Galactique naissait ; autant d'informations qu'il lui fallait minutieusement moduler, différencier, rapprocher, et classer dans son esprit.

Puis vint le lourd bombardement de la planète causant moult ravages sur Alderaan. Son entrée à l'école s'en trouverait sans aucuns doutes retardée, mais qu'elle importance face aux vies humaines. Il vécut là une nouvelle forme d'oppression, à plus grande échelle mais plus diffuse que l'autorité familiale. La guerre était là et ce du fait futile d'un fou. Les meurtres de personnalités s'étaient enchaînés et on en était arrivé au désastreux ravage d'une planète. Que faisait la République ? Quelle réaction serait la bonne ? Feyd'Rautha savait que la présence d'une autorité était nécessaire mais il n'aimait guère cela. Devoir se plier à des ordres n'entraînait pas dans les lignes directrices de ses coutumes et bien au contraire. En bon Farghul, l'indépendance était souvent la nécessité première de Feyd'Rautha.

Il lui faudrait à présent trouver un emploi sans qualification, aucune, ou bien patienter jusqu'à la reconstruction d'une académie diplomatique...

Puis, un beau jour, alors qu'il suivait de près l'actualité, il tomba sur un article concernant l'ouverture d'une école sur Kuat. Kuat ? Cette planète ne lui parlait guère. Il s'empressa aussitôt de se rendre à la Bibliothèque galactique consulter les articles appropriés. Une planète en pleine expansion, une très grande demande de main d'œuvre, énormément de postes à pourvoir. Pourquoi ne pas tenter la chance, rares étaient les planètes offrant le plein emploi. Bien sur il y avait partout des propositions d'emplois mais en ce lieu, les possibilités

paraissaient plus grandes qu'ailleurs. Alors soit, Le Farghul partirait sur Kuat découvrir ce monde. Il prépara ses bagages, se trouva des habits adaptés au voyage et à son arrivée et quitta sa maisonnette Alderaannaise et le luxe qu'il avait prit soin d'y installer au cours des deux dernières années et prit une navette en direction de Kuat, nouveau monde.

## **Description physique:**

Feyd'Rautha mesure pres de 1m85. Il arbore un pelage brun aux reflets flamboyants. Il est maigre, félin et , comme ceux de son espèce, jouit d'une condition physique de qualité. Ses atours changent bien souvent, mais son style reste dans les mêmes tons. Son oreille gauche est percée de 19 anneaux de platine, age de sa majorité. Il porte aussi bien souvent un léger saphir monté sur une bague d'un métal rare et précieux à la main gauche qui lui vient de son père. Il aime les vêtements clairs et lumineux, doux et soyeux autant au regard qu'au touché. Mais d'une manière générale, il suit les modes, l'élégance et l'apparence priment sur le jugement personnel.

## **Description psychique:**

Feyd'Rautha est doux, calme et gentil lorsqu'il se sent en confiance, il aime rire et partager. Il sait se tenir et accorde beaucoup d'importance à son apparence, aussi il soigne autant ses atours que sa culture et sa connaissance. Cependant, il connaît et maîtrise l'art et la manière des faux semblants et de la suspension. Il aime son indépendance et c'est là un domaine sacré pour lui comme pour les siens. Il tolère mal l'autorité et en méprise la plupart des signes ; c'est de là, bien souvent, que lui vient son attitude hypocrite envers les uns et les autres.

# **49. Feyn Declann N°ID: 943**

## **Informations:**

XP: 7300

Niveau: 4

Argent emporté: 21912

Date d'inscription: 01/11/2006

Avertos: 0

Nb messages: 251

Métier: Mercenaire/Contrebandier



Talent 1: Fine Gachette

Talent 2: Pilote Né

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 13 / RAP: 11 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 11 / PER: 11 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 10 /

Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 7 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /

Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 0 / Natation: 0

/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Il était ce que l'on pouvait appeler un « gosse de riche », enchanter de ce qu'il avait il trouvait néanmoins sa vie morne, alors, a l'âge de 13 ans le plus souvent il traînait dans les coins mal famées de Coronet pour des raisons qui lui échappait à lui-même. A force de traîner las bas il se fit connaître d'une bande de petits rebelles, et voleurs qui portait le nom de « panthère des rues », Feyn n'a jamais sus si cela avait quoi que ce soit avoir avec la panthère des sables des plaines de Corellia, il ne leurs a jamais poser la question. En tout cas il commença à voler les gens et dépouiller les commerces en leur compagnie, qu'il trouvait génial. Ses parents n'ont jamais rien sus de ses activités, étant tous les deux très occupé par leurs travaux respectifs de marchand intergalactique et de politicienne au sénat. En tout cas il continua son train de vie après l'école sans que personnes ne le sache, il était rusé et intelligent, ses professeurs lui avait d'ores et déjà prédit un très grand avenir, et Feyn lui, ne voulais pas passer sa vie à étudier pour finir par commencer à travailler à l'âge de 40 ans, donc il continuait son train de vie extrême, échappant tous les jours à la CorSec jusqu'à ses 18 ans, cette année là tout se finit. Une bande rival se forma, et cette bande la ne respectait pas la devise des Panthère qui était jamais d'armes, jamais de blessés. Eux donc s'étaient fait un gigantesque arsenal et comptait déjà le tester sur eux. Ainsi donc, un jour la bande rival sortit sur leurs territoires, et tira dans le tas, ils s'étaient donc procurer des blasters à pas très chers et ont commencer à répliquer à leurs attaques, le trait laser volait dans tous les sens, et personnes n'était épargnés, passant, commerçant et les deux bandes, ses amis tombais en tout sens, et c'est là que après en avoir tué deux, Feyn vit la CorSec arriver, ils ont capturer quasiment toute la bande sauf Feyn qui réussit à échapper à l'arrestation géante des deux bandes qui fut dissoute. Il rentra ensuite chez lui, pour entendre ses parents se plaindre de la délinquance des rues de Coronet sans qu'ils ne surent jamais que leur propre fils y avait généreusement participé, un virus avait d'ores

et déjà atteints Feyn durant ces cinq ans dans la bande, il avait vu à quel point il aimait l'action, le risque, et ses parents refuserait de cautionner pour lui un train de vie dangereux, il devait donc partir pour réaliser sa destinée. En tout cas, ses parents lui avaient trouvé une très grande école sur Naboo pour étudier les sciences et l'ingénierie dont il n'aurait aucun mal à l'intégrer il avait ses résultats largement au dessus de la barre d'admission. Mais il n'était plus possible pour lui de devenir un rat de bibliothèques, l'action l'avait dominé et charmer, et il en redemandait de l'actions. Alors il prit ses petites affaires et quitta ses parents sans autre mot que « Adieu », il mit son sac sur son dos et alla vers Coronet. Sur le chemin il repensa à ce qu'il venait de faire à ses parents, c'était affreux ce qu'il avait fait, mais il n'était pas comme eux, il était devenu au fils des ans un homme d'actions, assez intelligents et totalement dingues de l'argents. Il n'était pas fait pour étudier toute sa vie, dépérissant dans ces rayons de banques de données intergalactiques remplit de savoir scientifique. Il prit donc l'argents qu'il avait amassé jusque là et en amassa encore un peu et à 20 ans il avait gagné 10 000 Dataries, le voyage pour Coruscant lui en coûterait 5000 mais il devait faire ce voyage car il voulait avant tout voir le noyau, et c'est ainsi que débiterait sa nouvelle aventure.

## **Description physique:**

Feyn a des traits assez marqué au niveau du visage, ce qui est assez atypique au vu de ses 20 ans, il a aussi le visage carré et musculeux, le regard perçant d'un aigle, et des yeux de couleurs bleu océan. Il est doté d'une légère tignasse de couleur noir à reflet bleu nuit dont la plupart du temps des mèches lui tombe sur le front. Il garde toujours la même barbe naissante du fait qu'il ne se rase que très peu, ce qui lui donne un look de vieux soldats ou de mauvais garçons. Il est doté d'une assez grande musculature acquise par des années de fuite devant la CorSec et dus aussi au fait que dans leurs planque l'un de leurs jeux favoris était de savoir celui qui était le plus sportif, il en retire aussi de cette expérience une bonne agilité qui a tout de même un peu diminuer avec l'âge. Il est plutôt grand du haut de ses un mètre quatre vingt dix pour un poids de quatre vingt cinq kilo ce qui fait qu'il a une bonne carrure et qu'il est impressionnant et imposant.

## **Description psychique:**

Il est de ces personnes qui apprennent vite ce qui lui est d'une grande utilité, il a un esprit vif et arrive à faire une abstraction complète de ce qui l'entour lors d'une profonde réflexion. Il est aussi pas mal cultivé par le fait qu'il est fréquenté une grande école. Il en a d'ailleurs garder une soif de savoir qui éveille la curiosité permanente enfouis dans sa tête, en fait le savoir, la curiosité et la sagesse qui en découle son quelques unes de ses armes. Il apprend aussi de ses erreurs, et tente de faire de chacune d'elle un bond vers l'avant pour enrichir son expérience personnel. Il est doté d'un esprit aventureux et libre qui ne cherche que de nouvelles quêtes à réaliser ou des missions ou sa vie est très souvent en danger, c'est ce qui

rend son quotidien vivants, ce mélange d'adrénaline et de danger. Il lui arrive aussi d'avoir un esprit justicier, pas le genre de justicier qui vont tenté des trucs impossible pour sauver le plus grand nombre mais de ceux qui tente d'aider un opprimé ou de protéger une demoiselle. Il est malgré ses airs, assez amicale et qui plus est de bonne compagnie, seulement gare à ne pas se le mettre a dos, car il est dur de remonter dans son estime après coup. Enfin son caractère principal, sa passion qui le dévore complètement est celle des vaisseaux, dont il est dingue. Etant née sur Corellia, patrie de l'hyper-espace, des voies intergalactiques et des pilotes d'exceptions, il en retire une passion sans fin pour les vaisseaux, leur mécanique et leurs pilotages.

## 50. Fonctionnaire Coruscant

**N°ID: 1434**

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 23/07/2007

Avertos: 0

Nb messages: 0

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

### Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:

0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **51. Fonctionnaire d'Alderaan**

## **N°ID: 871**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 22/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 24

Métier: Assitante au Palais Royal

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **52. Fonctionnaire de Bepin**

## **N°ID: 870**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5064

Date d'inscription: 22/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 571

Métier: Fonctionnaire de Bepin

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **53. Fonctionnaire de Corellia**

## **N°ID: 883**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 08/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 181

Métier: Fonctionnaires Corelliens

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **54. Fonctionnaire de Kuat**

## **N°ID: 1435**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1  
Argent emporté: 0

Date d'inscription: 23/07/2007  
Avertos: 0  
Nb messages: 11

Métier: Fonctionnaire Consulaire Kuati  
Talent 1:  
Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **55. Fonctionnaire de Naboo**



# N°ID: 872

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 22/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 202

Métier: Secrétaire Royal

Talent 1:

Talent 2:

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

## Description physique:

## Description psychique:

# 56. Fonctionnaire de Télôs

**N°ID: 894**

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 15395

Date d'inscription: 20/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 87

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **57. Fonctionnaires de l'U.G.**

## **N°ID: 1311**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 05/06/2007

Avertos: 0

Nb messages: 21

Métier: Administration.

Talent 1:

Talent 2:

### **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Piloteage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

**Histoire:**

**Description physique:**

**Description psychique:**

**58. Galder Wesker N°ID:  
1545**

**Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 15995

Date d'inscription: 22/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 139

Métier: Rien

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Intimidation

**Caractéristiques::**

PUI: 11 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 1 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 5 /

## Histoire:

Galder est né sur la belle et grande Mandalore, planète plus considéré comme un mythe que comme une véritable planète.

Il y vivait paisiblement avec ses parents et son frère. Passant son temps à chasser le Kath ou à parfaire sa formation de guerrier avec son frère et son père.

Puis, six ans après sa naissance, de violents combats opposèrent les Mandaloriens aux Jedi.

Les parents et le grand frère de Galder participèrent comme bon nombre des membres de leur culture aux combats. Et comme une grande partie des jeunes enfants mandaloriens, le jeune Wesker se retrouva bien vite orphelin de guerre. Fort heureusement la famille Heldwinn, originaire de Concord Dawn, était de passage sur Mandalore et le prirent avec eux pour l'emmener sur Naboo.

La famille Heldwinn était composé de Jag, le père, Ryl'Jun, la mère, Jill, la fille, et Lorthann, le fils. Arrivé sur Naboo, Jag et Ryl'Jun adoptèrent Galder dans leur famille. Après tout, comme dit le proverbe Mandalorien : "Aliit ori'shya tal'din" (La famille ne se limite pas aux liens du sang). Néanmoins Galder conserva son nom de famille en souvenir de ses parents biologique.

Lorthann et Galder devinrent d'abord de grands amis, puis au fil du temps ils se considèrent vraiment comme des frères, s'appellent mutuellement "Ner Vod" (Mon frère). Lorthann avait un oncle avec qui les deux jeunes passaient pas mal de temps : Trann Skirata. Ce dernier était un vieux baroudeur, vétéran de pas mal d'affrontement contre divers peuples. Il leurs appris énormément de chose en matière de combat, et sur la culture Mandalorienne elle même.

Mais les Heldwinn n'était pas la seul famille Mandalorienne à venir sur Naboo pour échapper à la mort. Ainsi Kais Darigane, qui avait cinq ans de plus que Galder devint très vite leur grand ami. Tous les trois fondèrent leur petite bande, les "Mandalore's Dragon". Des trois, Kais avait toujours était le plus fort, Lorthann le plus intelligent, et Galder était un subtil mélange des deux. Kais avait toujours joué le rôle de protecteur, de grand frère pour les deux jeunes, et ils remportèrent pas mal de bagarres grâce à lui.

A ses 17 ans, Galder passait le plus clair de son temps à trainer dans les rues avec ses deux amis, en buvant de la bière Tarisienne, squattant les parkings à speeder et draguant les jeunes Nabooiennes. Ils commencèrent également la fabrication de leur propre armure Mandalorienne. Projet long et ambitieux mais qui fut couronné de succès. Chacun se fit aussi

tatoué sur le biceps gauche l'emblème Mandalorien, en signe d'amitié qui ne serait jamais brisé... Leur petit clan comptait maintenant une dizaine de membres, des non-Mandalorien pour la plupart, dont un certain Draven Tarkin qui venait de Coruscant qu'il avait quitté à cause de problèmes familiaux, et Gald', Kais, et Lorth' choisirent de porter des lunettes de soleil comme signe d'"identification" en tant que fondateur de leur groupe pour se distinguer des autres.

Quelques années plus tard, le jour des 26 ans de Galder, le trio parti, direction Tatooïne. Tous les trois avaient envie de voir un nouveau paysage, n'importe quoi, mais autre chose que du vert, pourquoi pas du beige ? Ce fut après une soirée bien arrosée dans une cantina du coin que Lorth' et Gald' firent la connaissance de Jaunhe Malkovich. Dans une ruelles sombre et très peu fréquenté cette homme menaça les deux Mandaloriens avec un objet ressemblant fort à un sabre laser. Jaunhe voulait leurs dataries. Lorthann répondit "Tu veux pas plutôt nous laisser tranquille ?" et Galder enchaina avec "Ouais c'est ça et moi j'suis sobre...". Et les deux jeunes Mando'ade (pas totalement clean mais encore bien conscient de leurs actes) dirent en cœur : "Fout le camp !".

Un combat débuta mais Malkovich eut bien vite raison d'eux. Lorthann se prit un coup de sabre à la tête qui perça son casque, le coup de sabre, heureusement, ne fit qu'une légère ligne verticale à côté de son œil droit mais il dut retirer le casque pour y voir de nouveau quelque chose. Galder quand à lui prit un coup dans le torse qui taillada son armure et laissa une longue ligne sur sa poitrine. Alors que cette homme allait les achever, Kais passa derrière lui et planta sa vibrolame dans le foie de l'individu qui tomba à terre et mourut noyé dans son propre sang. Malchance : le sang gicla dans les yeux de Lorth' et Galder. Depuis, lorsqu'ils entrent dans une grande colère leurs yeux deviennent jaune, cerclé de rouge et les pupilles deviennent verticales, mais les yeux reviennent à la normal une fois calmé. Kais emporta avec lui comme trophée de guerre le sabre laser à lame jaune de Jaunhe Malkovich.

Un an passa, les trois hommes, allant d'aventure en escapades sur Tatooïne, eurent chacun un projet différent. Kais voulait aller sur Corellia pour bosser pour on ne sait quel caïd en capturant un tueur. Lorthann lui voulait obtenir son diplôme à l'académie militaire de Naboo et s'engager dans l'armée, Galder quant à lui voulait explorer la planète Corulag. Les trois hommes se séparèrent, en se jurant qu'ils se retrouveraient, boiraient et raconteraient leurs aventures. "Gal, ori'skraan, riduur, yaim' dab'ika" (Bière, boustifaille, bonne compagnie et retour au camp) comme ils disaient.

Deux mois après, Galder, fraîchement arrivé à Naboo, fût informé par Draven de la mort de Kais sur Corellia. Puis très peu de temps après, celle de Lorthann. Les circonstances de leurs mort étaient assez floue, mais d'après la police de Corellia, Kais se serait fait démembré par un noghri. Lorthann, qui avait quitté l'école de diplomatie d'Aldérann juste après le sauvetage

de survivants, était aller sur Corellia retrouver le tueur noghri. Ce qui se passa par la suite est un mystère (sauf pour les personnes présentes) mais Lorthann se serait fait tué au scalpel par le barbare sanguinaire Roek Nalbar. En apprenant la nouvelle, Galder fût pris de rage et foutu tout ce qui était à portée de mains en l'air, les yeux devenant jaunes et rouges..

Ce fût la première fois que le jeune Wesker connut la souffrance et la peine. Et la haine. La haine envers ce fameux Roek, et ce noghri.

Galder passa un long moment seul dans la forêt, au pied d'une vieille statue Gungan, à méditer sur ce qu'il allait devenir seul. Kais, Lorthann et Galder avaient toujours tout partagé comme des frères et maintenant il se retrouvait seul. Qu'allait-il faire ?

Après une journée qui parut durer une éternité il décida qu'il deviendrait le plus grand chasseur de prime de la galaxie. Tous les trois avaient eu ce rêve ambitieux étant jeune.

Galder se dit que ce n'était pas une mauvaise idée, seulement une idée un peu folle. Il rassembla ses affaires -quelques vêtements, et 5000 dataries qu'il avait accumulé depuis Tatooïne- et décida de partir pour Aldérann. Lorth' avait un appartement là-bas. Wesker irait loger là-bas, chez son frère.

## Description physique:

Galder est ce qu'on pourrait appeler un "gars baraqué", mesurant 1m87 pour 90 kg. Il est assez musclé -comme la plupart des Mandaloriens, d'ailleurs...- dû au fait qu'il a appris les arts du combat et qu'il a commencé à s'entraîner dès son septième anniversaire.

De nombreuses cicatrices recouvrent son corps, la plus grande partie sont assez anciennes, d'autre plus récente, notamment une longue blessure faite au sabre laser sur sa poitrine. Ses cheveux brun sont toujours plaqués en arrière sur sa tête et ses yeux bleu sont masqués par une paire de lunettes de soleil noir. Il ne les retire pas souvent, la plupart du temps juste pour dormir et se laver. Ce n'est pas vraiment par style qu'il les garde, mais plutôt en l'honneur de ses amis morts.

Un emblème Mandalorien est tatoué sur son biceps gauche, couvert de temps en temps par les vêtements pour éviter de s'attirer des ennuis.

Niveau vestimentaire, son armure mandalorienne étant détruite, il porte presque tout le temps (sauf pour les grandes occasions) des pantalons militaires gris foncé ou noir, des rangiers et des mitaines. Souvent torse nu, il porte aussi un vieux gilet de combat sans manches bleu foncé entre-ouvert au niveau de la poitrine et fermé en dessous, laissant apparaître ses muscles et la cicatrice faite à la lame de plasma. Un mot, devenu presque indéchiffrable avec l'usure, est inscrit en blanc dans le dos au niveau des omoplates. On ne distingue désormais que quelques lettres séparés par des points : " S.T\*\*\*R.S ". Il possède également à sa ceinture un long couteau d'une lame longue de vingt bon centimètre, le fourreau est placé à l'horizontale dans son dos au niveau des hanches. De sorte qu'il n'ai qu'à donner un coup de bras pour le dégainer et égorger son ennemi.

## Description psychique:

Galder était, du temps où il était un peu plus jeune, assez bavard. Passant des heures interminables à bavarder de tout et de rien avec ses amis. Maintenant il compense son manque de conversation par une grande intelligence. N'ayant pas souvent l'envie de converser avec d'autre, il se contente d'observer ce qui l'entoure, d'analyser et d'apprendre. Il arrive tout de même des moments où il se lâche un peu, qu'il vide son sac et qu'il commence à faire la causette avec ceux qu'il considère assez intéressant ou utile pour lui.

Il dit toujours ce qu'il pense (sauf lorsqu'il ment, et seulement quand il a quelque chose à y gagner), quitte à devoir blesser les autres, mais souvent compensé par un grand charisme qu'il dégage et qui motive ceux à qui il parle. Devoir perdre de l'argent inutilement est l'une des rares idées qui à le don de le mettre en colère.

Mais attention, il a appris à bien cacher ses sentiment, passant pour quelqu'un de tout à fait normal, mais il ressent au plus profond de son cœur une grande souffrance et une haine incroyable. La souffrance d'avoir perdu beaucoup d'amis, et la haine envers leurs meurtrier, des psyco pour la plupart... Mais il contient tous ses sentiments bien enfermés au plus profond de lui même. Ne les libérant qu'en de rares occasions, en face des ses pires ennemis par exemple. Le fait de se maîtriser ainsi lui a appris à toujours rester calme quel que soit la situation, à ne jamais paniquer. Restant calme, glacial avec les autres et assez calculateur, ne disant aux autres uniquement ce qu'ils ont besoin de savoir, quand ils ont besoin de le savoir. Avant, le jeune Wesker était assez soucieux du devenir de ses amis, maintenant que la plus grande partis sont morts il n'attache plus d'importance qu'à lui même et à ses 2 meilleurs amis encore en vie, les 2 autres restant (Kais et Lorthann) étant mort. Plaçant le code d'honneur Mandalorien au dessus de tout, suivit de très près par l'argent.

## 59. Garek Irions N°ID: 1578

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4760

Date d'inscription: 08/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 3



Métier: Rien

Talent 1: Agile

Talent 2: Pilote né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 4 / Natation: 2 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Garek Irions est natif de Serenno, planète verdoyante proche du système Yavin, cet enfant fut un des plus paisibles et intelligents qu'il soit durant son enfance et son adolescence, il fut diplômé de la faculté à ses 23 ans, malheureusement, ses parents, en visite, furent victimes d'un attentat terroriste sur Commenor. Le jeune adolescent dû se débrouiller par lui-meme apres avoir fait son deuil, il rechercha du travail, mais il n'arriva a rien, malgré ses efforts ...

Finissant par etre désespéré, il finit par être engagé par un contrebandier du nom de Tolan Argentés, contrebandier réputé de son temps, il fut formé au métier, à ses cotés positifs, et aussi à ses cotés très négatifs ..., il effectua divers voyage avec son patron, mais celui-ci fut éliminé par un Chasseur de prime quand il eu 27 ans ... Dès ce jour, il travailla en general en solo, effectuant les livraisons diverses a tout types de clients ...

Par la suite, le jeune homme rencontra un Jedi qui lui parla un peu de lui, et que une possibilité de formation pouvait s'envisager, bien que devenir Jedi est son plus grand rêve, le jeune homme déclina, préférant continuer son métier et de peur des nombreux conflit Galactique du moment. le Jedi lui proposa de se rendre au Temple Jedi de Coruscant pour des tests quand Garek serait enfin pret ...

Aujourd'hui, Garek a 34 ans et travaille toujours dans la contrebande, et travaille pour divers Seigneurs du crime, Il se rend actuellement sur Tatooine afin de demander a Jabba le Hutt si celui-ci a des livraisons discretés a accomplir ...

## **Description physique:**

Garek a des cheveux de couleur châtain, souvent en bataille. Il n'est pas très musclé et pèse environ 85 Kilo. Il porte des vêtements simples le protégeant de la chaleur des mondes arides et du froid des mondes glaciaux lors de ses livraisons "spéciales".

## **Description psychique:**

Quoi qu'on en dise, Garek hait la brutalité des autres, il se défend contre les agressions, et même si c'est un contrebandier, il vient toujours en aide aux opprimés et pauvres si il peut faire quelque chose, le jeune homme est assez intelligent pour se sortir de situations périlleuses, enfin, avec des limites... Il ne refuse jamais un verre et apprécie sans problèmes des bonus au paiement initial...

# **60. Gilad Castle N°ID: 119**

## **Informations:**

XP: 24900

Niveau: 7

Argent emporté: 93500

Date d'inscription: 09/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 775

Métier: Président de Corellia Prisonnier modèle

Talent 1: leader né

Talent 2: volonté de vivre

## **Caractéristiques::**

PUI: 14 / CON: 14 / RAP: 16 / DEX: 16 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 9 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 31 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 4 /

## Histoire:

C'est sur la sulfureuse Corellia que Gilad Castle vit le jour, au sein d'une famille moyenne, simple et sans prétention, dont le père était sergent de la CorSec, et la mère, femme au foyer. Gilad avait déjà un frère, âgé de six ans de plus que lui. Mais leur chemin se séparèrent bien vite. L'aîné des deux frères, attiré par le crime et les gangs, qu'il considérait comme sa véritable famille, quitta bien vite la maison pour suivre une vie de débauche, régie par le crime et le meurtre, tandis que le plus jeune, Gilad, suivit les traces de son père, croyant en la justice, tout comme ce dernier. Après une adolescence passée à l'académie militaire, où il s'efforça de se surpasser en vue d'être plus efficace quand le moment serait venu pour lui de faire respecter la loi, le Corellien rejoignit les rangs de la CorSec, où il fut rapidement remarqué par sa dévotion, sa témérité, son agilité au tir, et son esprit méticuleux et planificateur. Nommé lieutenant puis capitaine, Castle eut pour mission de traquer les pirates des environs à l'aide d'une flottille sous ses ordres. Assisté du lieutenant Brandt, un officier qui devint un ami proche et fidèle, il sortit victorieux de la majorité de ses escarmouches. C'étaient certes de petites batailles, mais elles montraient déjà le don de Castle pour la tactique militaire. Ce fut aussi à cette époque qu'il rencontra sa future épouse, une jeune Corellienne nommée Dalianne. A l'aube de ses trente ans, Castle se maria. Un mariage qui se solda par la naissance de deux enfants. Une fille, et, trois ans plus tard, un garçon. C'est alors que le taux de criminalité ne cessa de grimper sur la planète. Soudain galvanisés par une obscure raison, les contrebandiers et autres pirates reprirent du poil de la bête. Une lourde campagne de répression fut alors menée par le gouvernement, à laquelle le Capitaine participa activement. L'opération fut un franc succès, en dépit des pertes humaines. Cependant, après avoir failli y rester à plusieurs occasions, et vu mourir plusieurs de ses collègues sous le feu ennemi, Castle commença à hésiter, envisageant une demande de mutation. Il ne serait plus au cœur de l'action, mais dans un bureau, dans la paperasse. C'était peu digne de lui et de son talent inné pour commander, mais sa famille était bel et bien sa priorité. Ce n'en fut que plus difficile quand, par le plus grand des hasards, ou par la plus sanglante des machinations, le malheur le frappa, de la pire manière possible : indirectement. Un malheur qui prit les formes d'un borgne à la solde d'un puissant criminel. Fuyant les autorités planétaires après une transaction illégale qui n'était autre qu'un piège de la CorSec, Kobayashi et un comparse trouvèrent refuge chez Castle, alors que celui-ci ne s'y trouvait pas. Il en fut autrement pour sa femme, sa fille, et son fils. Quand le capitaine rentra peu après, et que la porte coulisça, ce ne fut que pour être plongé en enfer. Malgré le sang qui tachait les murs, et les corps qui gisaient au sol, la seule chose que put faire Castle, fut de sentir son corps trembler et des larmes lui couler le long de la joue. Ses dernières. Surplombant le macabre spectacle, le meurtrier, d'abord

surpris, afficha un sourire, une arme à la main, braquée sur l'ancien père de famille, une lueur cruelle scintillant au fin fond de son seul œil. Ce fut le dernier souvenir que garda Castle de cette sombre soirée, quelques secondes au plus, mais quelques secondes qui marquèrent la fin d'une ère. Quand il se réveilla après un coma de deux mois, ayant été gravement blessé au torse par les tirs de blaster, il ne tarda pas à fuir ses cauchemars, à fuir Corellia, à fuir son passé, qui pourtant jamais ne le quittera. Ce fut aussi sans surprise que sa vision de la justice changea radicalement. L'étape finale n'était plus une cellule bien trop confortable pour une crapule, mais l'enfer. Et ce n'était pas à la CorSec qu'il pourrait poursuivre cet idéal. En foulant le sol de Tatooine, il déclara la guerre à la vermine. Une guerre qu'il savait sans fin. Mais une guerre qui devait être combattue néanmoins. Son premier mouvement fut de se mettre au service de Jabba le Hutt. Comment mieux buter des criminels qu'en bossant avec eux?

## Description physique:

Grand, gras et musclé. Trois mots qui définissent très bien ce colosse de chair et de sang. Avec les années, et les combats, le Corellien vit son dos se plier, à force de transporter des armes lourdes. Depuis, Castle est un géant au dos courbé qui s'impose par sa largeur, due autant aux muscles, hérités d'un passé de militaire, que la graisse, cadeau d'un manque de soin envers sa personne. Castle, en effet, se néglige, sauf quand cela peut l'aider dans sa mission. Parfois, il laisse pousser un bouc de jais, qui cerne sa bouche, lui donnant un air menaçant supplémentaire. Ses yeux sont bruns, et ses cheveux, noirs. Sa peau alterne, allant du teint blafard quand il s'enferme des mois sous une armure, ou brun clair, quand il opère à découvert, sous un soleil ardent. Castle porta des lunettes pendant longtemps pour masquer l'expression meurtrière qui ne le quittait point depuis le drame de Corellia, comme si ses yeux n'avaient jamais quitté cette scène. Avec le temps, ce sentiment se dissipa pour laisser place à une froide résolution, et son visage est à présent inexpressif, mais visiblement dur et froid.

## Description psychique:

Les défauts de Castle à ce niveau sont nombreux. Paranoïaque, au point de planifier la moindre de ses actions dans des proportions qui dépassent l'entendement même lorsqu'il s'agit d'une simple opération; psychotique, capable de réaliser des massacres sans précédent; cyclotimique, pouvant être calme pour crier de rage l'instant d'après; asocial... ne voyant pas le moindre intérêt à une quelconque amitié... Castle n'est pas le modèle même d'un esprit sain dans un corps sain. Après le drame de Corellia, seul la vengeance hantait son âme. Une vengeance que Castle tenta de masquer sous une croisade pour la justice qu'il se devait d'entreprendre. Avec le temps, il accepta de voir ce chemin sanglant comme il était vraiment : un assouvissement de ses pulsions meurtrières. Le meurtre de sa famille servait-il d'excuse? Quoiqu'il en soit, après se l'être avoué, il lui devint dès lors bien plus facile de se

contrôler, gagnant en lucidité. Mais il n'en fut que plus déterminé. Alors qu'autrefois il répugnait à blesser le moindre innocent, leur sacrifice lui apparaissait maintenant comme souvent nécessaire pour arriver à l'idéal qu'il s'était fixé : une galaxie juste et unie. Gilad a poursuivi ce but dans différentes organisations, pour être à chaque fois désillusionné. Dans le fond, il ne cherche que le bien galactique, une paix stable... un monde où ceux qui n'ont rien à se reprocher n'auraient rien à craindre. Mais pour cela, des sacrifices devront être accomplis. Ce but, cette Mission, est pour lui une obsession. Et c'est ce qui le rend dangereux. Tout ce qui se trouve sur son chemin, bon ou mauvais, se verra instantanément détruit, si cela l'empêche de mener ses plans à bien.

## 61. Goguerde N°ID: 430

### Informations:

XP: 11225

Niveau: 5

Argent emporté: 18513

Date d'inscription: 25/05/2006

Avertos: 0

Nb messages: 448

Métier: Sergent des FAR

Talent 1: fine gachette

Talent 2: baratin

### Caractéristiques::

PUI: 14 / CON: 14 / RAP: 13 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 2 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 3 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 3 / Commerce: 5 / Athlétisme: 1 / Agilité: 1 / Rhétorique:

0 / Stratégie: 4 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 2 / Natation: 1 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 2 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Goguerde était un enfant qui est né sur coruscant. Il a toujours vécu au centre de la capitale. Mais lorsqu'il arriva au collège galactique, il rencontra quelqu'un qui était proche à un jedi. Goguerde entendit sans arrêt les histoires de ces jedis qui combattent les ennemis de la république. Goguerde était émerveillé par ces héros aux plasma. Il avait toujours voulu les rejoindre mais ce n'était que rêves. Il décida de fonder un petit commerce pour rencontrer d'autres personnes et en attendant qu'il trouve quelque chose d'autres

## **Description physique:**

Cheveux noir, taille normale.

## **Description psychique:**

Bon, aime bien diriger mais seulement avec l'avis des autres

# **62. Grawn Harhan N°ID:**

# **967**

## **Informations:**

XP: 4900

Niveau: 3

Argent emporté: 20634

Date d'inscription: 21/11/2006

Avertos: 0

Nb messages: 575

Métier: Commandant

Armée Bepin

Talent 1: empathie mécanique

Talent 2: tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 13 / DIS: 11 / PER: 11 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 9 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 5 / Stratégie: 9 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Provoquant souvent la méfiance, Grawn Harhan n'a pas eu une existence facile ... Ses yeux rouges et sa peau bleu ont souvent provoqué la méfiance du peuple le plus répandu dans la Galaxie, les humains.

Pourtant, malgré cette défiance vis à vis de lui, il réussit tout de même à montrer ses capacités.

A son adolescence, il se tourna vers une carrière militaire, révélant ses capacités techniques et morales. La planète Kuat fut choisie par ses parents, à cause de son prestige militaire, mais aussi parce que le jeune Chiss se révéla passionné par la mécanique... Les différents vaisseaux spatiaux, ainsi que les véhicules, qu'ils soient légers ou lourds, construits ici, l'avaient toujours attiré. Les rares discussions avec les Ingénieurs de la caste des Kuat avaient renforcées son attrait pour les machines de combat.

Avec une arme en main, il montra ses capacités pour le tir à distance, mais ce qui frappa le plus ses instructeurs, ce fut sa grande force de caractère. Lors d'un exercice réel, son Officier Supérieur fut blessé. Il prit naturellement le commandement, et réussit à sortir son groupe de cet exercice.

Mais malheureusement, le racisme ambiant l'empêcha de pouvoir continuer toujours plus haut. Il fut rétrogradé, et finalement, il quitta l'Ecole et le monde l'Armée, et alla tenter sa chance, seul, en prenant le premier Cargo dans l'immense Astroport le plus proche. En espérant que ses capacités seraient découvertes ailleurs... L'aventure peut commencer...

## Description physique:

Etant de la race Chiss, ses yeux rouge et sa peau bleue ne laissent en général peu ou pas indifférent. Ayant vécu dans un camp d'entraînement militaire, il ne redoute pas l'effort, et son corps d'1.80 et de tout juste 20 ans ne rechigne pas devant celui-ci.

## Description psychique:

Harhan a un don naturel avec les machines. En quelques coups d'œil, il sait tout de suite où est le problème, et de quelle manière le résoudre.

Stressé dans les moments difficile et intense, c'est sûrement cela qui le pousse a se surpasser.

Sans stress, pas de volonté ...

Il adore aussi mener les hommes, et ses talents de meneur de troupe, qui applique les bonnes décisions, sont très appréciés.

Enfin, c'est un idéaliste, et son rêve est une Galaxie où on ne jugerait pas les gens selon leur race, mais selon leurs capacités ... Pour lui, l'égalité ne se trouve pas dans les bureaux des Sénateurs, mais elle est faite par le peuple et les différents soldats la représentant.

# 63. Griff Arkano N°ID: 1553

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 10500

Date d'inscription: 06/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 9

Métier: Rien

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Fine gachette

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11



## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 2 / Mécanique: 4 / Pilotage: 7 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 4 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Griff est un Twi'lek originaire de Ryloth a la peau bleu. Son pere etait le chef d'un reseau de contrebande de femmes twi'lek sur Ryloth. L'année de ses 17 ans, son pere fut assassiné par un chasseur de prime suite a un different avec les hutts.*

*Ne pouvant compter desormais que sur lui meme et n'etant plus le bienvenue sur Ryloth, il prit un cargo qui l'emmena en direction de Nar Shaddaa. C'est sur cette planete qu'il apprit réellement le metier de contrebandier. Il travaillait au debut pour des petites organisations criminelles comme recelleur. Puis, il apprit à piloter un vaisseaux, et commença a louer ses services comme contrebandier, faisant tres souvent la route Nar Shaddaa - Tatooine. Sur Nar Shaddaa, il passa la plupart de son temps a la cantina du coin, et sa reputation au pazaak n'etait plus a faire.*

*Néanmoins, il eut un jour quelques ennuis avec le cartel des hutts, car il avait largué dans l'espace toute sa cargaison afin d'echapper au controle d'un vaisseau de la republique. Nar Shaddaa etant devenu trop dangereux pour lui (certaines personnes avaient trouvé suspect qu'il gagne aussi souvent au pazaak) et les hutts ayant mis sa tete a prix, il decida de se faire oublier quelques temps et partit avec son vaisseau en direction des mondes du noyaux.*

*La chance tourna, et il fut intercepté non loin de Coruscant par tout un groupe de vaisseaux mercenaires. Son vaisseau fut gravement touché au cours de la bataille, et il s'echappa de justesse grace a la capsule de sauvetage qui alla s'ecraser sur Coruscant. Nayant plus de vaisseau, Griff est contraint desormais de louer ses services au plus offrant...*

## Description physique:

*Griff est un twi'lek de 24 ans à la peau bleue. Ses yeux sont de couleur vert, et il mesure environ 1m 85 et pese 75 kilo. Son passé de vols, arnaques ect... l'a rendu tres vif et tres agile. Il a une vilaine balafre sur la joue droite et il lui manque un doit (l'index) a la main gauche.*

## Description psychique:

*Griff est quelqu'un ayant beaucoup d'humour, loyal envers un ami, et se laissant facilement avoir par les charmes feminins. Mais son passé a fait que c'est aussi quelqu'un de tres mefiant, n'ayant foi qu'en lui. Griff est plutot quelqu'un de simple, ne se souciant guere de la politique actuel, du moment qu'on le laisse tranquille. Il n'a aucune tendance jedi/sith, pour lui c'est du pareil au meme...*

*Griff tient beaucoup a son honneur et est plus tetu qu'une mule.*

# 64. Han Solo N°ID: 123

## Informations:

XP: 14400

Niveau: 5

Argent emporté: 6372

Date d'inscription: 09/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 516

Métier: Contrebandier/Chasseur de primes

Talent 1: pilote né

Talent 2: fine gâchette

## Caractéristiques::

PUI: 15 / CON: 12 / RAP: 13 / DEX: 12 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 14

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 2 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 3 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Han solo ,ou le jeune voyou de corellia, fut élevé dans une famille modeste.Il passa son enfance à vagabonder dans les ruelles de corellia , et réussit à survivre dans un environnement hostile grâce à sa malice et à ses capacités à se débrouiller.il travailla un temps dans un cargo de contrebandiers , vestige de la guerre des clones , pour finalement gagner une certaine notoriété dans le système de corellia pour ses talents de pilotes.

Dès qu'il eut assez d'argent , il décida à son adolescence de s'engager dans la marine impériale.Malgré son excellent niveau de pilotage , il devient très vite hors la loi.en effet il refusa de maltraiter un wookiee du nom de chewbacca et fut dès lors exclu de l'ordre impérial.le wookiee décida de vouer sa vie à protéger solo:c'est la dette de vie , une vieille coutume wookiee.Ainsi le jeune Solo , malgré sa neutralité au sein de la galaxie , avait un coeur , et c'est pour cela qu'il n'aurait pas pu poursuivre sa route au sein d'une institution autoritaire comme l'empire.Il aimait trop sa liberté.

Par la suite han parcouru la galaxie avec son compagnon , des chantiers navals de corellia aux nuages de gaz de bespin.c'est d'ailleurs contre le future administrateur de bespin , Lando Calrissian, que solo joua au saabak et remporta ce qui allait devenir son atout son bijoux personnel sa raison de vivre bref l'objet de ses rêves:le faucon millenium.un cargo de type YT-1300 mais complètement modifié par les soins de Solo.en effet ce cargo fut amélioré de fond en comble pour devenir l'un des vaisseaux les plus rapides de toute la galaxie.

Il continua son aventure sur tatooine ou il fit de la contrebande et joua les chasseurs de primes pour le compte de jabba le hutt.ses nombreux boulots lui apportèrent des amies comme des ennemies à travers toute la galaxie c'est pourquoi son habilité au blaster n'est plus à démontrer.il doit sans cesse sauver sa peau.

Il fit la connaissance de Seth kae , un ami très cher à ses yeux , et plus récemment il fit équipe avec un chasseur de primes du nom de Kakett lah en qui il a trouvé un excellent coéquipier et ami.Après un échec amoureux avec une dénommé Organa , il devint administrateur de tatooine durant plusieurs années et prépara en secret un projet avec kakett , lequel réussit brillamment sa

mise en place d'une corporation. Il resta un temps chasseur de primes , enchaînant les missions, et passa un séjour dans les prisons géonosiennes dont il a un très mauvais souvenir puisque les géonosiens l'ont torturé jusqu'à ce que la république lui vienne en aide. Il intègra par la suite la corporation et prouva qu'il savait utiliser la parole à la place des armes lorsque la situation l'imposait.

Aujourd'hui Han Solo aspire à une vie plus paisible mais avec un petit brain d'action par laquelle il retrouve tous ses talents et sa joie de vivre. Il parcourt désormais la galaxie seul , mais s'est établie sur Corellia , une sorte de retour à la case départ , par ailleurs il n'hésite pas à rendre visite à des amis sur Coruscant , et à travailler pour le compte de la corporation. Sachant que Han aime être libre de faire ce qui l'entend et qu'il adore les petites embrouilles à l'autre bout de la galaxie , il ne serait pas étonnant de le voir à nouveau arborer le blason des contrebandiers en "solo" et ainsi offrir ses services aux clients les plus offrants.....

## **Description physique:**

Han a 26 ans , mesure 1m68 pour 60 kilos , les cheveux bruns. Son enfance mouvementée a fait qu'il a un corps très résistants.

## **Description psychique:**

Il affectionne sa neutralité et sa liberté d'action , mais de part ses épreuves passées , il a un penchant républicain. Volontaire et courageux , il n'hésite pas à braver les dangers pour aider ses amis.

Il n'apprécie guère les droïdes mais aime être au contact d'êtres vivants loyal comme les wookies, et quelques rares humains. La loyauté est la valeur la plus chère à ses yeux.

De plus il aime séduire et être beau , et il est un peu trop orgueilleux , en effet il aime avoir raison et décider ce qui représente son principal défaut.

# **65. Hash Arin N°ID: 1590**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 10500

Date d'inscription: 09/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 5

Métier: Rien

Talent 1: Ambidextre

Talent 2: Haine tenace ( contre les humains )

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 2 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Hash Arin est un tusken de la tribu des plaines cendreuse de Tatooine.

Son père, l'un des chasseurs les plus malchanceux de la tribu tua accidentellement son Bantha un soir....

Il fut exilé et parti la recherche d'un autre Bantha, depuis personne ne l'a jamais revu.....

Hash fut donc élevé par sa mère, une jeune femme discrète et travailleuse.

Tout les jours après ses entrainements au combat et à la chasse, Hash aidait sa mère aux travaux du village, faire le repas , nourrir les Bantha etc...

En grandissant il devint l'un des meilleurs chasseur, et le chef le prit en affection, ce qui énerva les autres Tusken de son âge. Ainsi il avait souvent a en découdre avec ses confrères qui ne l'aimait guère, en effet Hash n'avait pas d'amis et les gens se moquait de son père qu'il n'avait pas connu.

Il devint taciturne et hostile a toute forme d'amitié, sauf avec le chef du village qui en quelque sorte , remplaçait son père.

Les années passèrent et Hash se fit accepté a son juste titre dans sa tribu.

Cette tribu pas très connue des Tusken eux même se trouve loin dans le désert.

Hash y jouait le rôle d'enseignant en quelque sorte , il servait de professeur aux jeunes Tuskens qui avaient pour vocation la protection du village et des ses alentours.

Bien que le désert semble être le principal ennemi des Tuskens, il n'en est rien. Les tribus vivent en harmonie avec celui-ci et les autres habitants de Tatooine sont une menace bien plus insidieuse....

Les Hutts, ces horribles larves énorme et puantes, sont depuis longtemps les ennemis des Tuskens.

Ainsi comme dans chaque tribu, les Tusken, dès qu'ils avaient l'âge de marcher, apprenaient a se battre. Et ceci depuis des générations, les « enseignants » étaient souvent proches des chefs de tribu et Hash ne dérogeait pas à la règle, il était même devenu le confident de celui-ci...

Un soir , le conteur de sa tribu fit une faute dans son histoire..... Le chef ,courroucé par cela, ordonna a Hash d'amené le conteur dans le désert et de lui trancher la gorge selon l'ancien rituel du « sabre noir ».

Ce que Hash ne fit pas, bravant ainsi les plus anciennes coutumes Tusken, il laissa la vie sauve au vieux conteur et lui dit de ne jamais revenir.

Quelque temps plus tard, le vieux revint, et le chef décida de punir Hash en le provoquant en duel.

Les deux Tusken se battirent toute une nuit , et quand vint le premier soleil de tatooine, seul Hash était debout. Il était effondré de chagrin et pendant deux lunes il pleura.

Le reste de la tribu décida de le bannir, il partit donc , mais il avait décidé de dormir dans les environs du village.....

En effet Hash avait repéré des rochers derrière une immense dune et il décida de camper ici. Beaucoup de récit Tusken font mention de " la nuit écarlate", mais peu d'entre eux disent la vérité . En fait Hash Arin décida de tuer le vieux Tusken car il était revenu et ainsi faillit a sa

promesse, mais Hash enivré par le sang sombra dans une douce folie destructrice et égorga une partie de son village dans la nuit.

Au matin les survivants virent une silhouette se détacher sur les dunes de Tatooine...

Il avait dépecé une bonne partie de son village et avait décidé de vendre les peaux a Mos Esley, il fit une bonne affaire ce jour là, les vendant pour 5 000 Datari.  
Ainsi commença la légende du "Dépeceur du désert".

## **Description physique:**

Hash et un grand tusken, il porte toujours la combinaison qui est associée a son peuple. De ce fait , personne ne connait son visage. Il est grand et fin, mais pas ... maigre.

D'aucun disent que sa corpulence viens du fait qu'il vit dans le désert. En effet, vivre seul dans le désert gigantesque qu'est Tatooine reviens a signé son arrêt de mort, mais Hash survit dans ce lieu hostile et ne désire pas vivre ailleurs.

## **Description psychique:**

Hash est complètement fou, ses yeux sont deux abysses insondable emplie de mélancolie mais aussi de colère.

Peu de gens connaissent sa voix car il reste discret , toujours plongé dans une sorte d' oubli de tout ce qui l'entoure , les yeux dans le vide, il ne parle qu'en de rare occasions.

De plus il s'enfonce petit à petit d'un une paranoïa destructrice pour lui même.

# **66. Hirad Tarkona N°ID: 928**

## **Informations:**

XP: 6000

Niveau: 4

Argent emporté: 12370

Date d'inscription: 16/10/2006

Avertos: 0

Nb messages: 187

Métier: Sergent des FAR

Talent 1: Ambidextre

Talent 2: Tueur Né

## Caractéristiques::

PUI: 14 / CON: 10 / RAP: 14 / DEX: 14 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 11 / Armes de Tir: 20 / Médecine: 0 / Discrétion: 16 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 4 /

Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 8 / Combat à Mains Nues: 11 / Vigilance: 1 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Hirad Tarkona a vécu jusqu'à présent sur Rhen Var dans le Secteur Méridien, autrefois une colonie créée par des Jedis. Maintenant devenue une planète presque abandonner du système, Hirad a vécu une enfance paisible sans grand conflit avec la galaxie. Vestige du passé l'éducation qu'il a suivit est basée sur les principes et règles d'un Jedi. Dès son plus jeune age Hirad a commencé à appliquer ces principes du mieux possible malgré son adolescence.

Devenus une planète presque morte, Hirad devenu maintenant jeune homme voudrait aller sur Coruscant et suivre une formation de Jedi si possible sinon une formation de soldat, tout en appliquant le code Jedi...

... Aujourd'hui...

Tout juste arrivé sur Coruscant Hirad se sens tout petit et pas très important sur cette si grande et si belle, mais il se dit que plus tard il sera utile à la Galaxie... Et désormais que la vie continue...

## Description physique:

Jeune homme d'environ 1m80, de 67kg au cheveux brun coupé cour avec deux mèches : une derrière et une sur le côté droit. Des yeux marron vert dépendent de la clarté du soleil, avec ce qu'il faut de muscle.



## Description psychique:

Hirad est quelqu'un de joyeux (pas déprimé ni triste), il est serviable et attentif aux autres et ne se laisse pas dominer l'esprit, et applique le code des Jedis.

# 67. Iki Seldon N°ID: 1584

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4634

Date d'inscription: 18/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 15

Métier: Rien

Talent 1: Empathie humaine

Talent 2: Sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 12 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Nul ne sait pourquoi Ira Fraj a fui son travail, sa planète, sa vie, sauf Ira Fraj. Au consulat d'Alderaan, personne ne pouvait deviner qu'elle ne reviendrait pas de sa mission sur Myrkr.

Lorsque la nouvelle tomba, prenant de court ses ex-collègues, subordonnés et connaissances, on pensa d'abord que la vie itinérante qu'elle menait jusque lors ne lui convenait plus. Puis, comme elle ne donnait pas de nouvelles, on supposa que la belle et talentueuse diplomate cachait des choses dont elle avait honte, ce qui l'empêchait de revenir ou même de renouer le moindre contact avec son 'ancienne vie'. Certaines grandes bouches allèrent jusqu'à prétendre qu'elle avait depuis longtemps prévu de "trahir" le Corps en allant revendre certains secrets d'Etat à des groupuscules à légalité douteuse. On était allé vérifier, on ne l'avait pas retrouvée, et un an plus tard, la plupart des gens l'avaient oublié.

Peut-être avait-elle tout simplement trouvé l'amour là-bas, sur Myrkr, en la personne bien composée de Jon Seldon, Alderaanien lui aussi et 'convoyeur de fonds' pour le compte d'une 'entreprise' locale. Un métier qui lui rapportait d'ailleurs suffisamment pour qu'Ira se laisse aller aux douceurs du farniente dans sa nouvelle demeure, juste aux abords de la jungle. A partir de là, elle ne se remit réellement au travail que deux fois, à deux années d'écart : on nomma le premier résultat Olia et le second Iki.

L'enfance d'Olia et d'Iki se déroula comme au paradis. Les rejets ne manquaient ni d'affection (Jon en avait à revendre tous les soirs en rentrant du travail), ni de liberté (leur territoire de jeu ne connaissait pour limite que l'heure des repas), ni d'éveil (leur mère avait le bagage requis pour assurer leur éducation). La chute n'en fut que plus rude quand à 10 ans, Iki tomba soudainement malade.

Le diagnostic des médecins du coin était tout sauf rassurant : ils avaient découvert que le sang du jeune garçon assimilait mal le fer et certaines vitamines. Comme le problème n'avait pas été détecté suffisamment tôt (Iki et Olia ne sortaient que rarement du 'domaine', et les services de santé de Myrkr ne faisaient de toute manière pas autorité dans la galaxie), la situation s'était aggravée d'elle-même. On dut procéder à des transfusions, et Iki garda le lit quelques mois, à ingérer des pilules sans goût et se faire injecter des suppléments de toute sorte. Comme son corps ne pouvait plus courir et jouer comme avant, son esprit s'adapta. Il en profita pour lire et développa rapidement un intérêt pour les peuples, leurs différences et les relations inter-ethniques.

La situation n'évolua que peu en trois années, et tandis qu'Olia basculait entre crise d'hystérie et je-m'en-foutisme (donnant ainsi à l'adolescence une valeur tout à fait universelle), Iki, beaucoup plus stable mentalement, alternait séjours à l'hôpital, périodes d'alitement prolongés et moments d'accalmie. Parfois, il pouvait se promener une après-midi entière dans le 'jardin'. Une ou deux fois, il déjoua même la vigilance de sa mère pour s'aventurer dans le village voisin, au prix de formidables remontrances. Il aimait de plus en plus discuter - et sa mère était l'interlocutrice idéale : cultivée, sensée et compétente en dialectique, elle lui racontait ce qu'elle faisait avant, ce qu'elle avait pu voir et comprendre, sans jamais lui expliquer pourquoi

elle avait tout laisser tomber pour venir se réfugier sur Myrkr. Il avait tout de même sa petite idée.

Les pilules étaient le pain quotidien d'Iki, Ira sa cuisinière, infirmière et gardienne. Malgré l'inépuisable source de conversation qu'elle était, la bonne volonté d'Iki faiblissait au fil du temps. Lui se sentait de mieux en mieux, et il avait toute une galaxie à observer de ses propres yeux, pas à travers des bouquins, des dialogues et des histoires. Il se sentait cloisonné et inutile, et ça ne lui convenait pas.

Dans sa treizième année, ses parents trouvèrent enfin le courage de lui avouer ce qu'eux savaient depuis longtemps : sa maladie était une forme rare, et malgré les périodes de relative bonne santé récentes et à venir, il avait très peu de chances d'atteindre l'âge adulte. Ce qu'ils ne lui dirent pas, mais que le garçon comprit tout de même, c'est que cet avis était seulement celui des médecins locaux. Après quelques journées de mutisme absolu, Iki décréta qu'il partait pour Bepin. Sa mère s'opposa fermement au projet, et comme elle ne voulait rien entendre, il tenta de convaincre son père, argumentant que son dernier séjour à l'hôpital datait de plus de six mois, qu'il se sentait en forme, et que s'il avait une chance de s'en sortir, il voulait la saisir.

On arrangea donc son départ discret - Jon était certain qu'Ira s'arracherait le cœur plutôt que de voir partir son fils. Il s'assura qu'Iki possède suffisamment d'argent, de conseils et de médicaments pour son petit périple, et fit promettre à son dernier rejeton de les contacter dès que possible. Il était particulièrement inquiet de le laisser partir sans accompagnement, mais lui avait son travail et son aînée de fille ne voudrait jamais aller si loin. En plus, quelque-chose dans le regard d'Iki criait qu'il avait besoin, pour une fois dans sa courte vie, de toute son autonomie.

## **Description physique:**

L'interdiction de faire trop d'efforts a minimisé le développement et la croissance physique d'Iki. Pas particulièrement grand, il n'a pour ainsi dire que la peau sur les os, et très peu de muscles. Revers de la médaille, sa taille et sa minceur lui donnent une grande souplesse, et il est très habile de ses doigts.

Au-dessus de lèvres charnues, un nez légèrement prononcé sépare deux yeux d'un bleu profond. Au front, des mèches brunes se laissent tomber. Un grain de beauté près du menton complète le tableau d'un visage encore enfantin.

Son teint pâle, rouge ou maladif selon les circonstances le fait paraître faible aux yeux des autres, mais son regard ardent - où le désir de survie est palpable - et sa voix jeune mais bien

contrôlée forcent un certain respect.

## **Description psychique:**

On pourrait croire que son passé comme son futur promis poussent Iki au fatalisme, mais la plupart du temps il n'en est strictement rien. Le jeune adolescent est conscient que son temps peut être limité, et il compte bien l'utiliser au maximum. Curieux de tout, il préfère l'observation discrète et silencieuse au devant de la scène. De par son physique, il prône bien évidemment la non-violence et tend à supporter la vision politique de la République (du moins ce qu'il en a lu), même s'il n'est pas d'accord avec toutes les actions entreprises par cette dernière.

Gentil et serviable, il se renferme toutefois lorsqu'on évoque son teint pâle ou sa maladie. Il cache d'ailleurs ses faiblesses autant qu'il le peut, et prend ses médicaments en catimini.

Qu'il le veuille ou non, son enfance et son confinement ont fait d'Iki une personne sensible à tout stress extérieur, positif ou négatif. Il semble naturellement doué pour reconnaître et comprendre la souffrance des autres.

# **68. Illidan Traisto N°ID:**

# **1169**

## **Informations:**

XP: 3500

Niveau: 3

Argent emporté: 16429

Date d'inscription: 03/04/2007

Avertos: 0

Nb messages: 384

Métier: Mercenaire

Talent 1: baratin

Talent 2: agile

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 14 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 9 / Armes de Tir: 17 / Médecine: 0 / Discrétion: 12 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 2 / Agilité: 6 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 2 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

An 0, je né sur Tatooine, la planète des sables. Mes parents sont des gens que l'on peut trouver sur ce genre de planète facilement. Ma mère tenait un commerce d'arme qui servait de façade aux activités de contrebande de mon père. Je crois que mes parents s'aimaient beaucoup et ils faisaient toujours leurs coups ensembles. Mon père traitait avec les Hutts, ces espèces de grosses larves se traînant sur le sol et pourtant qui impressionnaient tous le monde...

An 5 de ma vie, je gambadais dans les champs de dunes du désert à la recherche d'un ami imaginaire qui serait l'esprit du désert. Les deux soleils de Tatooine ont réchauffé et accompagné cette jeune enfance. Ma mère m'avait déjà appris comment tirer avec un blaster tandis que mon père m'avait déjà appris la plupart des jeux de carte tel que le Sabacc et le Pazzak.

A l'âge de 8 ans, je jouais souvent aux jeux de cartes célèbres avec des amis Rodiens qui étaient devenu ou plutôt qui étaient nés esclave. On s'imaginait parier leur liberté et on s'imaginer voyager de partout dans le monde à la recherche d'un monde où tous les êtres seraient égaux. Je commençais à tirer à peu près bien au blaster et mon père me parlait de son boulot en espérant qu'un jour, je sois come lui. Et à vrai dire, à cet âge là, c'est ce que je rêvais de faire mais à plus grande échelle.

An 10, une petite sœur m'arriva comme une fleur. Je connaissais les joies d'avoir une sœur pour s'en occuper et l'observer. Dès les premiers jours, je l'adorais et faisait tout pour pas qu'elle pleure.

An 12, j'entendis parler des Jedis, ces chevaliers de la république qui devaient œuvrer pour l'ordre, la paix, et l'égalité. Je rêvais maintenant d'en faire partis. Mon père m'expliqua que c'était impossible et qu'il fallait que je devienne contrebandier. J'abandonnais l'idée pour le moment mais jurais qu'un jour, je le deviendrais.

An 14, je participais à ma première mission avec mon père. Or, l'affaire qui devait être sûre, tourna en fusillade et grâce à ce que m'avait appris mon père, je m'en sorti indemne et tua mes premiers hommes. Mes parents me dirent que c'était nécessaire et qu'il fallait tuer toujours et

seulement si on ne pouvait faire autrement. Mais ils eurent si peur lors de cet épisode que je reparti en mission qu'à l'âge de 15 ans.

An 16, j'ai fait un bon nombre d'échanges, de marchandages, de combats et de querelles de bar. Je commençais à devenir un petit contrebandier à l'image de son père. Ma petite sœur, elle, grandissait vite et avait déjà 6ans. Elle était mignonne comme tout et parlait rarement. Mais quand elle parlait, ce qu'elle disait était délicieux et elle choisissait déjà ses mots comme il le fallait.

An 17, c'est ici que tout bascula. Mon père eu un problème de contrat avec un Hutt. Et comme chacun sait, les Hutt ne donnent pas de seconde chance. Et pout preuve, un chasseur de prime compétant essaya de nous liquider, mes parents, ma sœur, et moi. On en réchappa de peu et c'est moi qui tuai le chasseur de prime. Mes parents, apeuré par de plus fortes représailles encore prirent une décision importante. Ils envoyèrent ma sœur âgé de 7 ans dans une famille amis en espérant que personne la reconnaitrai. Eux décidèrent d'aller chez le Hutt régler le problème. Et moi, ils voulurent m'envoyer loin de cette planète...

Au final, c'est ma sœur qui s'en sortait le mieux. Elle restait sur Tatooine avec ses copines et son innocence. Mes parents, je ne me faisais aucune illusion, allaient surement mourir, pour notre chance de liberté. Ils se sacrifiaient pour nous. Quant à moi, je me sentais lâche, mais mes parent m'avait obligés. Je rumine maintenant ma colère dans le cargo qui partant de Tatooine, allait vers Corellia...

Une chose est sûre, j'allais enfin découvrir le monde et devenir ce que je voulais... mais à quel prix...

## **Description physique:**

Je suis un jeune homme de 17 ans, presque 18...Je mesure environ 1m80 pour quelques 75Kg. Ma peau est brunée par les deux soleils de Tatooine. Mes cheveux sont noirs comme ceux de mon père et mes yeux verts comme ceux de ma mère. Ce contraste de couleur me donne souvent un air un peu fou et étrange. Mais il existe tellement de diversité dans la galaxie que ce petit air passe finalement bien souvent inaperçu.

## **Description psychique:**

Je sais que tous les hommes ne sont pas bons et sont souvent loin de l'être. Mais j'ai gardé mon rêve de gamin sur les jedis et compte toujours en rencontrer et faire parti un jour de l'ordre; et même si je suis contrebandier dans l'âme et voyageur dans les rêves de mon enfance. Je suis sinon quelqu'un qui croit en la paix et l'égalité, enfin, qui y croit... qui y rêve encore et qui suit ce chemin malgré tous ce que la vie réserve comme surprise...

# 69. Iris Ryl Mio N°ID: 1452

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 3448

Date d'inscription: 16/08/2007

Avertos: 0

Nb messages: 104

Métier: Médecin

Talent 1: Ambidextre

Talent 2: Sens évolué : Ouïe

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 3 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 7 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 8 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 4 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Le père d'Iris, Noldor Ryl' Mio pratiquait la médecine, et à ses heures perdues il effectuait des recherches sur les limites physiques des diverses races peuplant le secteur dont fait partie Mirial. Sa mère Yuna Ryl' Mio quant à elle s'était donnée corps et âme à la musique et au dessin. C'est lors d'un des voyages de Noldor qu'ils se rencontrèrent : il devait aller consulter des archives, pour ses recherches personnelles, dans la ville où résidait Yuna. Une fois arrivé dans la cité, Noldor se dirigea vers le palais où se trouvaient les archives. Il passa dans un immense jardin d'intérieur et y vit Yuna peindre la nature protégée des grands froids de Mirial. Il décida alors de rallonger son séjour d'une dizaine de jours et, finalement, il repartit

avec la belle artiste du jardin. Ils s'installèrent tout deux dans une autre ville au nord de Mirial. C'est donc de ce couple neuf qu'Iris naquit.

Elle passa son enfance sur Mirial, son père lui apprenant les fondements de la biologie, du moins ce qu'une enfant pouvait en comprendre, sa mère lui enseignant les bases de la musique et des rythmes en étroite liaison avec les techniques du dessin et la sensibilisation au monde des arts. L'un l'initia à la logique, l'autre lui ouvrit les portes de la fantaisie, ses parents ayant chacun une vision différente de ce qu'il fallait apprendre à une enfant. Quoiqu'il en soit, ils lui enseignèrent les croyances des Mirilans en ce qui concernait la Force. La petite ne saisit pas tout de suite la subtilité du sujet, mais compris en grandissant que chacun de ses actes influencerait sur les événements futurs et qu'elle se devait de respecter toute forme de vie.

Quelques temps après son quatrième anniversaire, un frère vint rejoindre la petite famille qu'était devenue le couple du beau jardin. L'arrivée du petit nouveau ne créa pas de jalousie de la part d'Iris, c'était son frère, elle l'aimait. Ils suivirent alors ensemble les enseignements des leurs parents se complétant régulièrement. Iris ayant quelques affinités supplémentaires avec la médecine et son frère avec les arts, les parents y trouvèrent finalement leur compte.

Ainsi dura la douce enfance d'Iris, jusqu'à ses 15ans, lorsqu'elle rencontra un bel Mirialan...Inorys... elle en tomba éperdument amoureuse...pendant un an et demi elle vécut les moments les plus beaux de sa vie. Puis un jour, alors qu'Iris et Inorys étaient partis se promener près des grands lacs gelés au nord de la cité où ils résidaient, ils virent un vaisseau atterrir une centaine de mètres devant eux. Ils décidèrent donc de se mettre à couvert...ils eurent raison, des esclavagistes Trandoshans débarquèrent. Une partie des impressionnants reptiliens commença à inspecter les lieux tandis qu'une autre s'affairait à installer un campement. Iris et Inorys étaient du même avis, il le savaient, sans même se parler, il fallait avertir la cité. Au moment où ils quittaient leur cachette un groupe de six Trandoshans leur tomba dessus...Inorys dit à Iris de fuir et de prévenir la cité, ce qu'elle fit. Elle courut sur une bonne centaine de mètres, puis se retourna, et vit Inorys se battre contre les Trandoshans. Le pauvre adolescent n'était pas de taille face à ces mercenaires endurcis par les différentes traites et missions qu'ils avaient déjà effectuées. Le jeune Mirialan tomba sous les coups qu'on



lui portait, les Trandoshans l'achevèrent comme un vulgaire Mynock. Dès cet instant quelque chose s'était brisé en Iris...une grande déchirure se fit...elle se rappela néanmoins les dernières paroles de son bien aimé disparu...elle fini sa course jusqu'à la cité et avertit les habitants. La milice partit vers le campement et surprit les esclavagistes qui furent forcés de décoller et de partir.

La milice ramena le corps sans vie d'Inorys...Iris pleura longtemps...elle se souvint des enseignements de ses parents sur ce qu'ils appelaient la Force, et surtout le précepte essentiel stipulant que les actes de chaque individu pèsent sur leur destinée...elle ne voyait pas dans tout ce qu'elle avait vécu ce qui aurait pu causer un tel évènement. Elle mit donc en doute une bonne partie de ces dogmes, et se renferma brutalement sur elle même, n'acceptant plus la communication qu'avec les membres de sa famille...se laissant mourir de son désespoir, de la destruction de sa moitié. Cela dura quatre mois...

Puis un matin, son père vint la chercher dans sa chambre, lui demanda de s'habiller et de le suivre. Elle ne pensa même pas à savoir la cause de cette précipitation, cela n'avait plus d'importance, Inorys ne serait plus jamais là. Noldor emmena sa fille vers la cantina de la ville, y entra et alla rejoindre un vieux Mirialan.

Ce dernier était assis dans l'ombre, de l'autre côté de la table. Noldor après l'avoir salué lui demanda de former sa fille: il fallait qu'elle puisse se débrouiller seule, dans n'importe quelle sorte de situation. Le vieil interlocuteur rechigna puis se laissa finalement convaincre. Ainsi commença la "renaissance" d'Iris; le vieux Mirialan était en fait l'ami du père de Noldor; il avait parcouru une bonne partie de la galaxie et avait touché un peu à tout, d'explorateur à contrebandier en passant par mécano sur un vaisseau républicain. Il enseigna pendant deux mois à la jeune Mirialan les bases du pilotage des cargos légers et appareils s'apparentant aux chasseurs, quelques techniques de combat avec des armes blanches. Il l'aida à perfectionner son agilité. Ceci lui permit aussi d'améliorer son esquive, car selon la philosophie de son précepteur, " Il vaut mieux pouvoir éviter les coups et être rapide plutôt que de pouvoir les encaisser et être aussi lent qu'un bantha".

A la fin de sa formation les parents d'Iris lui expliquèrent le pourquoi du comment de ces

deux derniers mois. Elle avait vécu une épreuve très difficile, cela fait partie de la vie, il ne fallait pas pour autant qu'elle renie les croyances Mirials. Iris reçut donc le premier tatouage significatif des épreuves qu'elle avait endurées. Si elle avait subi une formation c'était pour la préparer à la galaxie, si elle restait ici, dans le lieu de tout ces souvenirs qui lui rappelaient sont bien aimé disparu, elle finirait par mourir de tristesse, il fallait qu'elle s'ouvre, arpenté la galaxie, trouve une nouvelle raison d'être. C'est donc pour lui préparer une nouvelle vie que le vieux Mirialan l'avait prise sous son aile et lui avait appris ce qu'il savait. Elle comprit, mais n'oublia pas pour autant sa blessure toujours douloureuse. Elle fut convaincue par ses parents.

Quelques jours plus tard, après son dix-septième anniversaire, après de chaleureux au revoir avec sa famille et l'ami de son grand père, elle prit un vaisseau en direction d'Alderaan...

## **Description physique:**

Iris, comme tout Mirial, possède une peau verte, mais celle ci se rapproche bien plus de l'émeraude que la norme des Mirials, ainsi que des yeux d'un azur profond et intense. Ses cheveux sont d'un noir corbeau aux doux reflets bleutés, et lisses comme la glace de Mirial. Elle a aussi hérité de la beauté de sa mère, les courbes de son corps sont particulièrement harmonieuses, comme sa mère les auraient dessinées, avec ces petites imperfections qui permettent "d'humaniser" une plastique quasi parfaite. Iris peut sembler un rien trop petite, et ses hanches sont légèrement plus étroites qu'elles ne devraient. Son nez est un peu trop fin, et ses épaules pas assez rondes, mais elle n'a pas encore atteint sa plénitude. Elle dégage donc une image quelque peu fragile, mais sa silhouette ne peut qu'attirer le regard . Elle mesure 1m58 et frôle les 48kg; elle s'habille de façon simple, élégante mais sans ostentation de manière à rester toujours discrète. Iris est aussi ambidextre et très agile, ce qui lui permet de se déplacer avec grâce. Elle possède aussi un tatouage partant de ses épaule, continuant sur le dos et se terminant sur ses hanches, fait de motif rappelant quelque peu les tiges épineuses de certaines plantes.

## **Description psychique:**

Iris, suite à son éducation fondée sur les croyances Mirials, fait preuve d'un profond respect envers tous les êtres vivants, mais elle n'en aura aucun pour ceux qui ne respectent pas la vie sous toutes ses formes. Depuis la perte de son âme-soeur, elle est très réservée, ne laissant que très peu apparaître ses sentiments. Si elle reste respectueuse envers son prochain, elle n'en est pas moins très méfiante. Elle vous apparait donc peu sociable et peu sympathique lorsqu'elle ne vous considère pas comme quelqu'un de confiance. Iris reste attentive et extrêmement

observatrice, mais elle est particulièrement impatiente, s'emportant assez vite et de ce fait finit souvent par avoir des regrets par rapport à ses actes. Il faut juste espérer qu'avec l'âge cet emportement s'estompe et qu'elle soit en mesure de contrôler ses accès de colère. Ses capacités de jugement et d'analyse, dues à ses connaissances scientifiques et artistiques sont remarquables.

## 70. Jaden Kall N°ID: 817

### Informations:

XP: 14000

Niveau: 5

Argent emporté: 29756

Date d'inscription: 18/07/2006

Avertos: 0

Nb messages: 369

Métier: Commandant des FAR

Talent 1: agile

Talent 2: ambidextre

### Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 14 / RAP: 14 / DEX: 15 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 12 / Armes de Tir: 18 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 3 / Mécanique: 0 / Pilotage: 1 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 4 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 11 / Vigilance: 4 / Natation: 1 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

Jaden Kall naquit il y à 19 années sur la petite planète qu'est Tatoonie. Né dans une famille très pauvre, sa mère est morte en le mettant au monde. Son père le considéra comme

responsable d'avoir entraîné la mort de sa femme, et il le haï pour cela. Cet homme cruel et brutal éleva Jaden les 5 premières années de sa vie. Il rentrait souvent ivre mort et devenait alors plus violent que d'habitude, déjà que à jeun il brutalisait son fils pour un oui ou pour un non, quand il était saoul c'était pire. Ayant contracté de nombreuses dettes de jeu et de comptoir, c'est sans regret qu'il fit du jeune Jaden un esclave et le vendit pour éponger ses dettes. Après avoir circulé entre différents propriétaires pendant quelques mois, il finit par arriver chez un marchand du nom de Syrion, un homme lui aussi méprisable. La malchance s'acharna sur Jaden, pire encore que le père, le fils cadet : Andro, un petit fils à papa pourri gâté qui le traita comme de la vermine, les deux garçons se vouèrent dès leur rencontre, une haine mortelle. Heureusement, le fils aîné était à l'opposé de son jeune frère. Bien qu'un peu snob, Het était bon avec Jaden et ils se lièrent d'amitié, bien qu'il n'osait jamais défendre Jaden devant son père dont la colère était réputée pour être virulente dans tout Mos Espa. Un jour alors qu'il avait 8 ans, Andro et son père passèrent à tabac Jaden pour avoir fait tomber un vase de pacotille, le tout sous les yeux de Het qui, muet de peur, ne fit rien pour les retenir. maltraité une fois de plus, c'est vrai, mais une fois de trop... Dès qu'il fût seul, Jaden s'empara d'un bout de métal tranchant et s'ouvrit le bras pour arracher la puce qu'on lui avait implanté le jour où il était devenu esclave. Il réussit ensuite à se faufiler à travers la boutique et à sortir. Il se dirigea ensuite vers l'astroport et embarqua clandestinement dans le premier vaisseau qu'il trouva, en l'occurrence un vaisseau militaire de Naboo. Un Caporal passa dans le couloir et vit quelques tâches de sang menant à un placard à balais et il y découvrit l'enfant. Il décida de le cacher dans la chambre d'un ami officier qui accepta tant bien que mal. A l'arrivée, l'homme récupéra l'enfant et l'emmena chez lui. Il présenta le jeune garçon à sa femme qui ne pouvait avoir d'enfants et c'est sans hésitation qu'il l'adoptèrent et l'élevèrent comme s'il était leur propre enfant, la chance semblait enfin sourire à Jaden. Pour le reste, il passa une enfance sans histoire jusqu'à ses 13 ans et son entrée au collège où il connut Dia, une jeune fille et ils devinrent des amis très proches. Pendant trois ans, ils restèrent proches l'un de l'autre et Dia, pratiquant le Kendo initia Jaden au noble art du maniement des armes blanches le tout dans leur jardin secret, un havre de paix connu seulement d'eux où ils étaient tranquilles. Mais un jour, elle lui annonça qu'elle avait passé des tests pour être Jedi et qu'elle avait été admise en apprentissage ce qui signifiait qu'ils ne se reverraient plus, la veille de son départ pour Coruscant, ils allèrent une dernière fois dans leur jardin secret et c'est là qu'il l'a prise par les hanches et la embrassa pour la première fois. Leur amour n'alla pas plus loin mais malgré leur amitié, la distance les fit se perdre de vue. Jaden continua donc le lycée bien que le cœur n'y était plus; A 19 ans, quelques mois avant de passer un diplôme en économie, il se laissa séduire par une pub télévisée pour l'armée montrant des Jedi se battre aux côtés de militaires, il pensa à Dia et se dit que se serait une façon de suivre ses traces car il avait toujours considéré Dia comme son mentor en plus d'être une amie. Malgré la réticence de ses parents, sa décision était prise et connaissant le caractère de leur enfant, ils le laissèrent s'enrôler mais son père posa la condition qu'il fasse l'académie militaire pour être un sous officier ou officier et pas un de ces soldats anonymes que l'on envoie au casse pipe; Comprenant ou était son

intérêt, Jaden accepta et quitta le cocon familial pour se fonder une nouvelle vie.

## **Description physique:**

Il a les cheveux mi-longs et blonds (vers les épaules), les yeux verts et une grosse cicatrice sur son bras gauche là où se trouvait l'émetteur qu'il a arraché, il est assez mince et grand: a peu près 180cm pour 75kilos

## **Description psychique:**

Il a été traumatisé par son expérience sur Tatooine mais s'en est très bien remis même si il y pense encore. Il est assez fougueux et espiègle mais il sait être sérieux quand il le faut, impulsif, il n'en demeure pas moins une personne discipliné et respectueuse.

# **71. Jared Vos N°ID: 108**

## **Informations:**

XP: 17200

Niveau: 6

Argent emporté: 62335

Date d'inscription: 09/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 531

Métier: Amiral des F.A.R.

Talent 1: Leader né

Talent 2: Tueur né

## **Caractéristiques::**

PUI: 17 / CON: 24 / RAP: 14 / DEX: 14 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 13

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 11 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 3 /

Pilotage: 4 / Sciences/Informatique: 3 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 8 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 3 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Jared Vos est un Zabrak d'Iridonia. Dès l'âge de 5 ans ses parents l'ont inscrit dans une des écoles d'ingénieurs les plus réputées d'Iridonia pour qu'il devienne chercheur comme son père. Tout au long de sa scolarité Jared fit montre de réels dons en mécanique et informatique, suivit des cours linguistiques pour apprendre plusieurs langues mais semblait attirer par autre chose.

Une fois majeur, à l'âge de 17 ans Jared, à la grande déception de ses parents s'enrola dans l'armée où il apprit le maniement des armes. Sa nature violente pouvait enfin s'exprimer. Entraîné au combat par un sergent-instructeur sadique et sans pitié le jeune Zabrak devint au fil du temps de plus en plus agressif et mauvais.

Il fut toutefois renvoyé de l'armée 3 ans plus tard pour avoir abattu violemment son sergent-instructeur et plusieurs soldats ennemis qui se rendaient après avoir jeté leurs armes. Il écopa même d'une peine de 30 ans d'emprisonnement pour avoir de surcroît piraté le système informatique de l'armée Iridonienne et avoir vendu le bloc de donnée au plus au franc sur le marché noir. Ses parents économisèrent pendant 2 ans pour payer la caution.

Une fois libéré, l'année de ses 22 ans le Zabrak ne remercia même pas sa famille et décida de quitter sa planète natale où il était désormais trop tristement célèbre. Il choisit alors de visiter la galaxie afin de savoir quel métier lui conviendrait. Volant les dernières économies de ses parents il s'engagea comme ingénieur sur un croiseur Républiquain de passage et explora de nombreuses planètes.

Au terme de son voyage, 3 ans plus tard, il décida de devenir Chasseur de Prime, un métier grâce auquel il pourra exprimer ses 2 plus grandes passions dans la vie : L'argent et tuer. C'est ainsi qu'à 25 ans Jared Vos s'embarqua sur un transporteur à destination de Tatooine afin d'y apprendre le dangereux métier de mercenaire.

A peine le Zabrak avait-il foulé le sol sableux de Tatooine qu'il se dirigea vers le centre d'entraînement pour Mercenaires. Après une dure formation il en sortit avec son diplôme et d'excellents résultats. Jared Vos était prêt à commencer sa vie de mercenaire.

Cependant, sa première mission à peine accomplie, survint un événement qu'il n'avait pas prévu : la Corporation et la République fusionnèrent. Ne voyant plus d'intérêt à balancer entre

deux puissances qui n'en formaient plus qu'une, il s'engagea alors dans la marine du F.A.R. Des souvenirs d'humiliations passées, dans l'armée Iridonienne lui revinrent en mémoire. Brutal mais bon stratège, Jared aurait pu devenir commandant et diriger son propre croiseur mais son ancien mentor, jaloux de sa réussite, lança de fausses accusations pour que ce poste lui soit refusé. C'est en partit pour prendre sa revanche que le Zabrak s'engagea dans la marine avec pour but de devenir commandant sur un croiseur. On l'affecta assez rapidement au poste de second du général Por'Ten et Jared commença dès lors à dresser un plan pour atteindre son but.

## **Description physique:**

Une peau dure et tatouée de rouge, un crane chauve et surmonté d'une couronne de cornes un peu plus courbées que la plupart des Zabrats, Jared est musclé et très fort. Au fond des ses yeux oranges semble briller à jamais une lueur malveillante. Il porte généralement son uniforme de second : un pantalon et une veste verts, des gants et des bottes noirs. Sur le côté gauche de sa veste une médaille en forme de rectangle composé de petits carrés rouges et bleus détermine son rang dans l'armée. A ca ceinture repose, dans un étui bien huilé, son blaster.

## **Description psychique:**

Pervertit par la guerre et un supérieur sans scrupules Jared se moque totalement des notions de Bien et de Mal. Froid et calculateur, les seules choses qui l'intéressent sont le pouvoir et sa propre personne. Il préfère tuer ses ennemis plutôt que de les capturer vivants et à tendance à sauter sur le moindre prétexte pour sortir son arme. Très rusé il sait dissimuler ses sentiments et se montrer aimable avec une personne qu'il déteste pour la manipuler. Généralement loyal envers lui seul, Jared ne respecte que les personnes encore plus ambitieuses et retords que lui (donc peu de personnes).

# **72. Jencenael Nelprin N°ID:**

# **1450**

## **Informations:**

XP: 2255

Niveau: 2  
Argent emporté: 9805

Date d'inscription: 16/08/2007  
Avertos: 0  
Nb messages: 167

Métier: Journaliste  
Talent 1: empathie humaine  
Talent 2: sens évolué (ouïe)

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 13 / DIS: 13 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 12 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /  
Rhétorique: 15 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 8 / Natation:  
0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Jencenaël est née il y a de cela 27 années, dans une riche famille de politicien de la planète Corellia. Sa mère décéda à l'accouchement, elle se retrouva donc seule avec son père, Endreïn Nelprin, dès sa naissance. Celui-ci la tenant plus ou moins pour responsable de la mort de son épouse, Jencenaël ne connut jamais véritablement ce qu'était l'amour paternel, mais reçut une excellente instruction du fait de la position politique de son père. Elle fut ainsi éduquée par de nombreux professeurs et précepteurs, possédant tous plus de diplômes les uns que les autres. Et même si son père ne lui vouait pas une grande affection, il dut reconnaître que sa fille se montrait particulièrement douée dans ce qu'elle entreprenait. Le temps passa et Jencenaël devint une belle jeune femme au tempérament de feu et n'ayant pas la langue dans sa poche. Elle aimait particulièrement assister en cachette aux réunions de son père et lui faire la leçon sur la façon dont il avait tenu sa conférence, ce qu'il détestait au plus haut point d'ailleurs. Jencenaël n'eut donc pas à se plaindre de son enfance, passée dans un monde luxueux où tout lui était possible et où elle pouvait tout obtenir. Puis la bataille de Corellia éclata. Etant d'un rang supérieur, elle ne fut pas directement touchée par les problèmes engendrés par cette situation et continua à mener sa vie dans son petit train-train*



quotidien, jusqu'au jour où le complot de Corellia fut mis à jour et où son père se retrouva être un membre important de cette affaire. Du jour au lendemain, Jencenaël fut déshonorée et traitée comme de la bouse de rankor, ce qui eu le don de la mettre particulièrement en colère. Son père fut emprisonné et tout ce qu'elle possédait s'envola en fumée. Ses relations ne furent plus aux beaux fixes avec les autres bourgeois de Corellia, ces derniers la considérant comme une traîtresse et une petite fille gâtée, sachant pourtant que leurs familles elles-mêmes étaient loin d'être clean. Mais que voulez-vous, la réputation est une chose qu'il faut préserver coûte que coûte, surtout à ce moment de l'histoire. Jencenaël fut tellement surprise et vexée par ce renversement de situation qu'elle se jura de démanteler tous les complots qu'elle trouverait et de mettre à jour tous les terroristes et imposteurs qui peuplent cet univers. Pas pour la justice, non... Pour sa gloire personnelle, pour retrouver son statut passé, sa place auprès des siens, de ce qu'elle considérait comme son monde. Du moins, c'est ce qu'elle se disait, ne pouvant accepter l'idée qu'elle pourrait oeuvrer pour un autre intérêt que le sien. Mais pour cela, il lui fallait de l'argent et des relations. Bref, à un certain degré, du pouvoir. Et elle voyait dans le métier de journaliste un moyen d'arriver à ses fins. C'est ainsi qu'après avoir rassemblé le peu d'affaires qui lui restait, elle partit pour Têlos.

## **Description physique:**

Jencenaël est une jeune arkanienne d'une petite trentaine d'années à la silhouette longiligne et aux formes agréables. Comme tous les arkanien, sa peau est laiteuse, ses oreilles allongées se finissent en pointe, et ses minuscules pupilles trônent au milieu d'un œil blanc de nacre. Ses lèvres aux teintes bleutées ne s'étirent que rarement en sourire, et ses sourcils fins et allongés lui confèrent un regard pénétrant, envoûtant, mais pour le moins mystérieux. Une cascade de cheveux blancs, souples et brillants tombe sur sa nuque et s'étend jusqu'au milieu de son dos. Son corps et son visage sont recouverts de tatouages tribaux couleur océan qui évoque la tribu arkanienne à laquelle sa famille et elle appartenait.

## **Description psychique:**

Jencenaël est une jeune femme fière et égoïste. Elle aime être regardée, complimentée. Elle a tendance à tout faire tourner autour de sa petite personne. Elle est, de ce fait, assez solitaire et personnel, malgré le fait qu'elle aime être entouré lorsque ceci lui apporte un quelconque avantage ou une quelconque satisfaction. Elle est assez sarcastique et aime faire la morale, donner son avis, bref se faire remarquer. Elle a un tempérament de feu et supporte assez mal qu'on la contredise, qu'on ne prête pas attention à elle, ou pire, qu'on se moque d'elle. Car malgré sa très bonne éducation, son sens des convenances et sa politesse, elle peut se montrer hargneuse, voire vicieuse si une attitude lui déplaît. Bien sur, elle s'efforcera toujours d'agir de la manière la plus subtile possible, en évitant les sautes d'humeur et la colère. Elle fera tout pour rester avenante, souriante et polie, mais la lueur qui brille dans

*ses yeux indique qu'elle prépare quelque chose. Malgré ce fort caractère, ce n'est pas quelqu'un de foncièrement mauvais. Elle a simplement été élevée dans le luxe et l'aisance. Elle a des valeurs, et ne s'attaquera jamais à quelqu'un sans défense, ne laissera pas tomber les plus démunis, et ne trahira jamais ceux qu'elle considère comme ses alliés, voire ses amis. En revanche, lorsqu'elle soupçonne quelqu'un d'avoir agit contre ces principes, elle agira sans aucun scrupules... Une personne dont il n'est pas conseillé de se faire une ennemie.*

## 73. Jerebeat N°ID: 128

### Informations:

XP: 1000

Niveau: 2

Argent emporté: 25000

Date d'inscription: 10/04/2006

Avertos: 2

Nb messages: 175

Métier: Roi de Corellia

Talent 1:

Talent 2:

### Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 8 / Stratégie: 20 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

L'histoire ne dit pas grand chose sur l'énigmatique Jerebeat, un homme rempli de volonté et

avide de pouvoir. Mais une chose est certaine, il détestait les Siths. Ne voulant que protéger la République contre les Siths, il étudia dans une école militaire sur Corellia dans sa jeunesse. Il fut nommé le plus grand tacticien de l'histoire de cette école et était voué à un bel avenir. Mais plutôt que de s'enrôler pour diriger une flotte de vaisseaux, il prit plutôt la fuite pour des raisons inconnues. Il s'enrôla dans l'Armée de Coruscant comme pilote en cachant son identité. Ayant fait son service militaire, il n'en pouvait plus de devoir faire le sale boulot de la République et décida qu'il était temps de sortir de l'ombre.

Il s'installa pour de bon sur Coruscant et entra dans la vie politique. Il était vu par ses collègues dès le départ comme étant le fouteur de troubles du Sénat Galactique. Plusieurs réclamant sa tête. Kren Blista, alors chef de l'opposition officiel, n'en pouvait plus de l'avoir dans les pattes, essaya plusieurs fois de l'éradiquer du Sénat, jusqu'au jour où il fut nommé Chancelier. Mais Jerebeat persistait dans ses manoeuvres des plus étonnantes pour le faire tomber. Ce qui fini par porter des fruits, puisque Kren a fini par quitter la vie politique à cause du scandale dans l'affaire Kren Blista vs Monsieur Pouariche.

La soif du pouvoir de Jerebeat croissant de plus en plus, il ne pouvait plus se retenir dans le carcans qu'était la République elle-même. Chacun de ses gestes provoquaient un scandale. Jerebeat fit construire un monument à sa gloire qui est le plus en vue de tout la République : Le Stade Jerebeat.

De plus en plus d'histoire se racontaient sur la vie de Jerebeat : Les unes vraies, les autres fausses, mais personne ne peut prédire ce que sera son prochain coup fumant...

## **Description physique:**

Ce n'est pas un athlète! Mais c'est certes un génie. C'est un humain ayant un caractéristique surprenante, son corps complet est bleu, personne ne sait pourquoi et lui non plus. Ce mystère trotta dans sa tête depuis son enfance, mais une chose est certaine, il est bien le fils de son père : un homme brillant.

## **Description psychique:**

Est-il fou? Est-il paranoïaque? Ou est-il seulement un génie? Seul le temps nous le dira, mais il est bien sûr d'une chose, c'est qu'il a un but et il fera tout pour y parvenir. Il est colérique et facilement héritable. C'est aussi le plus énigmatique être de toute la galaxie.

# 74. Johan Sweck N°ID: 1615

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 1088

Date d'inscription: 02/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 77

Métier: Rien

Talent 1: Baratin

Talent 2: sens évolués (ouïe et vue)

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 15 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Johan est né sur un astéroïde artificiel en forme de tore appelé torus. Ce astéroïde est divisé en 3 zone:

- la zone marchande avec ses entrepôts de surface
- la zone bourgeoise & administrative à mi-chemin des bas fonds et de la surface. Cette zone habrite de grands hotels avec des terrasses en surface, des beaux quartiers, les bureaux administratifs
- les bas fonds (enclavés sous les beaux quartiers): on y trouve les habitations populaire, les salles de jeu,

les maisons closes ...

Johan est né dans les bas quartiers de Torus, d'une mère prostituée et de père inconnu. Sa mère lui a raconté que lorsqu'elle avait 20 ans elle était tombée amoureuse d'un beau chevalier Jedi, nommé Yuree. Ensemble ils avaient connu un amour toride mais le beau chevalier avait du partir et n'avait plus donné de nouvelles. Suite à cette déception amoureuse, sa mère s'était droguée et était tombée dans la prostitution. Johan n'a jamais su si cette histoire était vraie ou juste un conte inventé par sa mère pour rendre sa vie plus douce. Sa mère est internée dans une maison de repos pour toxicomane alors qu'il a 8 ans, le laissant seul pour s'occuper de sa sœur Camelia (6 ans). Johan survit grâce à des petits trafics.

A 10 ans il est pris sous la coupe d'un lieutenant de la mafia Al Mi'waak (gérant les prostituées).

Johan devient vite le héraut du lieutenant, convoyant l'argent et les messages de son protecteur. A force de côtoyer les milieux uppés de Torus, Johan fait des connaissances et lie des amitiés. C'est ainsi que la femme d'un riche marchand, Bee Lo Kee, de 20 ans l'ainée de Johan, le prend sous son aile et lui apprend à lire écrire et compter pendant son temps libre (Johan a alors 12 ans). L'histoire ne dit pas comment la jeune femme se fait payer par le jeune Johan... Par amitié? en tout cas les deux êtres sont proches. Sa relation avec Bee devient de plus en plus difficile. Le mari de Bee y est opposé, et le lieutenant n'aime pas trop voir son protégé se lier avec des "étrangers".

A 13 ans les deux amants s'enfuient sur Naboo (en dépouillant le mari de quelques possessions et prennent une nouvelle identité. Johan (Jack Cowl) est inscrit à l'école. Bee se fait alors passer pour sa mère.

Grâce à son intelligence, Johan rattrape son niveau scolaire et intègre à 16 ans la prestigieuse académie militaire. Johan sort major de sa promotion à 20 ans et un petit reportage est fait sur lui et sa mère. Malheureusement le mari floué reconnaît Johan et sa femme. C'est alors une période difficile. La réputation de Johan est salie, et sa maîtresse est condamnée à 7 ans de prison. Devant l'opprobre publique Johan quitte la planète et renonce à une brillante carrière militaire.

Johan s'oriente alors vers une carrière politique afin de sauver son ancienne maîtresse. Il se rend sur Alderaan et s'inscrit à l'école de diplomatie et politique. Son niveau acquis à l'académie militaire lui ouvre les portes (il est admis sur titre) et, heureusement pour lui, le scandale qu'il a connu sur Naboo n'est pas parvenu à Alderaan. Johan se spécialise dans le droit intergalactique et la plaidoirie et obtient sans difficulté son diplôme à 24 ans.

Johan décide alors d'aller sur Coruscant (planete d'origine de Bee et de son mari) afin de réouvrir le procès de Bee en appel, avec la ferme intention de la faire libérer.

## **Description physique:**

Bel homme de 1m78, cheveux noirs mi-longs, yeux bleux clairs. Avec ses 62 kg Johan a une allure svelte qui plait aux femmes. Johan aime les habits voyants et chers ainsi que se parfumer et meme porter quelque pèruque. Bee n'hésitait pas a depenser des fortunes pour le rendre plus beau.

## **Description psychique:**

Johan est d'un naturel assez opportuniste. Il n'a pas de convictions morales; Seul l'intéresse le bonheur des siens et sa reconnaissance sociale. Johan a connu une enfance sans pere et avec une mere peu présente. C'est ce qui peut expliquer son coté très extraverti.

Johan a le contact facile avec les hommes et sait jouer de ses charmes aupres de la gente feminine.

# **75. John Kaarde N°ID: 1088**

## **Informations:**

XP: 1000

Niveau: 2

Argent emporté: 8500

Date d'inscription: 19/02/2007

Avertos: 0

Nb messages: 173

Métier: Caporal Chef  
des F.D.A

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Stratège

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 5 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 5 / Agilité: 2 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 3 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

John Kaarde est née sur Naboo, son père était un contrebandier qui était à son compte. Sa mère travaillait au palais Royale où résidait la reine Victoria. Sa famille faisait partie des classes sociales moyennes, sa vie était prospère. John allait à l'école pendant que son père travaillait dans l'ombre pour leur assurer une vie relativement agréable. Sa mère avait choisit de servir la reine uniquement car elle croyait en elle et elle comprenait ses idées. John était fasciné par le travail de son père, malgré son interdiction formelle de dévoiler le véritable métier de son père, John l'avait avoué à son unique ami. Les Kaarde étaient une famille tranquille qui ne demandée rien à personne mais qui malgré eux faisaient beaucoup parle d'eux sur Naboo. John était un brillent élève dans sa classe, il suivit des études de mécanicien et c'est pour cela qu'a son adolescence son père voulut l'envoyer travailler en temps que mécanicien à l'astroport. John qui ne rêvait que du travail de son père s'y refusa. Après sa lui et ses parents furent fâchés alors, pour se venger il partit et s'engagea dans l'armée de Naboo. Son séjour qui dura deux ans lui fit comprendre qu'il eux tord. De plus il n'aimait pas recevoir des ordres. A la fin de son service il rentra chez lui, il réussi à se réconcilier avec sa famille mais en rentrant il vit de suite que ses parents avait changés, son père accepta son choix et l'emmena dans des missions de transport de marchandise qui n'étaient pas dangereuse. Vers 18 ans son père lui offrit un petit vaisseau de contrebande spéciale, qui avait tous les outils nécessaires pour ce métier avec des endroits pour cacher les marchandises.

Un jour alors qu'il venait d'emmener pour son père une cargaison d'arme, il rentra sur sa planète. Comme à son habitude il alla faire un tour à la cantina la plus proche mais quand il passa devant la maison de ses parents il ne vit aucun signe de vie. Intrigués il rentra dans la maison et là il constata l'horreur ses parents était allongés dans leurs propre sang, à coté il vit un papier officiel sur la table qui disait que John Kaarde était un dangereux criminel qu'il fallait arrêter et l'exécuter, ce papier officiel venait d'un bureau de chasseur de prime. Après

avoir pleuré ses parents il alla dans la cantina pour oublier mais quand il arriva au coin de la rue il vit un chasseur de prime, il n'eut pas le temps de se cacher, John se mit à courir en direction de son vaisseau puis une fois monté à bord il mit le cap sur Coruscant mais avant d'avoir atteint l'espace il se fit toucher par un tir d'une arme inconnue. Comme il avait fait des études de mécanique il réussit à shunter les moteurs et il arriva avec du mal à Coruscant, il s'écrasa en plein marché.

Après ça on n'entendit plus parler de cette affaire mais la vie de John était détruite car il n'avait plus rien, il réussit quand même à trouver un travail de mécanicien puis après avoir économisé il voulut faire ce qu'il avait toujours voulu faire, de la contrebande.

## **Description physique:**

John\_Kaarde a un visage relativement fin et clair encadré par des cheveux noir ébène. Il a des yeux bleus, légèrement amandé et une bouche plutôt fine.

Il porte généralement des vêtements plutôt sombre.

## **Description psychique:**

John est intuitif et intelligent. Il restera calme dans les pires situations pour essayer de trouver une solution.

# **76. Kakett Lah N°ID: 136**

## **Informations:**

XP: 12500

Niveau: 5

Argent emporté: 19168

Date d'inscription: 11/04/2006

Avertos: 1

Nb messages: 947

Métier: Homme d'affaire Guerrier

Talent 1: baratin

Talent 2: leader né



## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 14 / RAP: 12 / DEX: 13 / INT: 11 / DIS: 11 / PER: 14 / CHA: 13

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 2 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 3 / Athlétisme: 4 / Agilité: 0 / Rhétorique: 3 / Stratégie: 6 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 3 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 1 /

## Histoire:

Issu d'une galaxie inconnue, bien loin de la ou tout être de cette galaxie a été, je suis un Yuuzhan Vong. Cependant, je n'étais déjà pas dans ma jeunesse un être normal de mon peuple. A la place d'être fanat de religion, prêt à tout pour cette dernière, au lieu d'haïr les autres espèces, au lieu de vouloir dominer les êtres plus faibles, j'étais plus soft. Mes patriotes me considéraient comme un exclu, je n'étais pas digne de ce dont je descendais. En effet, j'étais le neveu du chef de l'armée Yuuzhan Vong, Tsavong Lah. Il faut savoir que l'armée constitue une grande portion de la population. Un Vong mâle a 95% de chances d'être soit religieux, soit combattant, ou relatif aux activités militaires. Il y a bien longtemps, alors que l'arrière grand père du grand père de la cinquantième génération de ma famille en arrière n'était même pas né, des combats inter Yuuzhan Vong faisaient rage. Ils finirent par détruire la galaxie où nous vivions. Depuis cette date, nous vivons dans des vaisseaux monde, parcourant la galaxie en quête d'endroit où s'installer. Ainsi, il advint que quelques années auparavant, des chercheurs ont remarqué votre galaxie. De nombreux agents de mon peuple ont été envoyés pour l'observer. Ils sont cachés au sein de la population, et ont pour mission de déterminer si cette zone serait envahissable. Certains essaient même de commencer à créer des conflits pour une éventuelle invasion ...

Suite à mes différences de mœurs par rapport à mes semblables, je fus envoyé dans cette galaxie, où on pensait que j'aurais moins de mal à m'intégrer. Je pouvais côtoyer des droides sans les détruire, subir un irrespect d'un être inférieur sans essayer de tous les tuer, etc.

Mais, peu à peu, je perdis contact avec ma tribu. Je ne prenais plus contact volontairement, puis fini par carrément rompre toute liaison.

Je ne m'étais pas intégré dans cette galaxie dans le sens où le voulais mes compagnons, j'étais carrément devenu un membre de cette galaxie. Mes amis étaient dorénavant humains, twileks, nautolans, hutts ... Mon peuple, peu à peu, j'essayais de l'oublier. Jusqu'à en arriver au point où j'en suis aujourd'hui ... Je suis un habitant de Telos comme un autre, si ce n'est quelques détails.

À mon arrivée, je me suis dirigé vers le métier de chasseur de prime. J'ai rempli plusieurs

contrats, sans trop de problèmes. Suite à des projets avec des amis dans des bars et autres cantinas, j'eus un projet fou : La Corporation !

Après de nombreux mois, même années de négociations, de montée en puissance, elle est belle et bien présente dans cette galaxie. Et donc, j'en suis le Président. J'avouerais volontier que c'est une de mes grandes fiertés ...

Depuis quelques mois, je gère, avec des collègues irremplaçables, cette puissante organisation, et en parallèle, je reste dans le domaine des bas fonds en secret.

Il manque quelque chose. Quelque chose de secret en moi. Seuls mes amis proches le savent ...

Les Yuuzhan Vong étaient preventifs ... Ils me savaient instables. Ils ont donc fait installer peu avant mon départ une sorte de symbiote dans ma tête. Ce qui explique certaines absences de ma part, car le symbiote essaie, soit de me faire entrer en communication avec mes ex chefs, soit de me faire retrouver mes moeurs. J'ai déjà essayé de l'enlever par des opérations, mais sans lui, je meurs. Dans les moments d'activité de cet être secondaire, je suis beaucoup plus violent, je retrouve des caractères privés de mon espèce ...

## **Description physique:**

De carrure plutôt banale pour mon peuple, je paraissais très athlétique pour un habitant de cette galaxie. D'aspect reptilien, haut d'environ 1m90, j'ai une musculature imposante, mais surtout efficace. Assez pour égaliser les meilleurs combattants de cette galaxie (mais assez minable par rapport aux combattants Yuuzhan Vong purs ...) Mes habits varient beaucoup, de la tenue de cérémonie rouge écarlate pour les événements politiques, aux tenues de combats serrées pour les missions, avec une cape à capuche recouverte sur la tête.

## **Description psychique:**

Deux états d'esprit :

\* Dans mes états normaux d'esprit, en cette période, je suis un être loyal, prêt à tout pour ses proches et pour sa société. De plus, je suis la majorité du temps de bonne humeur, plutôt marrant sur les bords. Ceci n'empêche pas qu'en situation de crise, j'essaie de trouver une solution, des fois trop vite pour qu'elle soit parfaite. J'ai des instincts de chasseur qui ne me font pas toujours épargner les cibles atteintes. Pour finir, j'aime diriger et possède des capacités dans ce domaine, mais j'insupporte les refus. Assez naïf, je peux aussi beaucoup regretter certains actes et vouloir à tout prix les réparer.

\* Lors des actions de mon symbiote, je perds connaissance, ou alors j'entre dans des furies noires, ou ma première envie est de tuer ...

# 77. Kalin Nar crum N°ID: 874

## Informations:

XP: 2500

Niveau: 2

Argent emporté: 21493

Date d'inscription: 23/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 486

Métier: Garde Naboo

Talent 1: ambidextre

Talent 2: tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 13 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 11 / Médecine: 0 / Discrétion: 11 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 3 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Kalin Nar'Crum est né sur Bothawui. Il y a passé toute son enfance, au milieu des quartiers aisés Bothans.

Dès la création de la Corporation Lah, son père, buisnessman, va s'installer sur Télôs, et Kalin avec !

Pour Kalin, c'est alors que se passe un "changement" : le voilà catapulté dans un monde

nouveau, où il voit des races qu'il n'avait vu que dans les séries de l'Holonet !

Avec la venue progressive des chasseurs de primes sur Télôs, Kalin tisse des liens avec quelques mercenaires... On lui parle de Jabba, souvent décrit comme une limace mais aussi comme un homme important pour faire ses débuts dans le milieu....

Kalin, rêvant enfant d'être un de ces chasseurs de primes arpentant la Galaxie rejette petit à petit ce rêve. Finalement, il préfère l'armée. Elle semble mieux organisée, plus juste, et plus stable.

Il accueille avec enthousiasme la création du CSU !

Mais alors que le SRD est créé parallèlement, Kalin hésite : la République ou la Corporation?

Son choix est fait : Corporation! Il admire l'armada dans les cieux de Télôs, chaque jour!

Mais l'Empire Sith arrivant, son père craignant une grande guerre, il l'envoie sur Naboo. En le cachant sur cette planète, son père espère l'épargner à une proche guerre galactique.

Heureusement, le conflit se termine sur Bastion alors que Kalin parvient tout juste à ses 21 ans!

La République gagne en puissance, mais Kalin c'est épris de Naboo, magnifique planète, et n'a plus qu'une idée en tête : rester autant de temps que possible sur Naboo, sentir chaque parcelle de cette planète, connaître chaque personne...

Mais c'est également à partir de Naboo qu'il explorera la Galaxie, ayant retrouvée un semblant de paix et de sérénité.

Puis, il s'entraînera au combat pendant plusieurs mois afin de pouvoir, un jour, postuler au poste de Garde de Naboo.

Ce jour est venu.

## **Description physique:**

Kalin, Bothan de 26 ans, est un Bothan au poil marron clair/chatain, de taille plutôt grande et assez musclé, mais pas excessivement. Son attitude est serene, mais elle peut vite changer !

## **Description psychique:**

Kalin n'a participé à aucun conflit ayant déchiré la Galaxie. Il n'a toujours connu que la sûreté, la paix, la confiance... Sur Télôs, il a un peu murit, ainsi qu'au cours de son voyage sur Tatooine. Depuis, il est plus méfiant ...

S'il veut manier une arme, ce n'est que pour que Naboo connaisse la paix.

Il ne souhaite pas attaquer si ce n'est pas nécessaire.

# **78. Karl riss Yott N°ID: 1602**

## Informations:

XP: 200

Niveau: 1

Argent emporté: 5908

Date d'inscription: 08/03/2008

Avertos: 0

Nb messages: 69

Métier: Rien

Talent 1: Sens évolué

Talent 2: Fièvre de la bataille

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 11 / RAP: 12 / DEX: 11 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 5 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Comme la plupart des Niktos, la famille Yott était au service des Hutts ( depuis qu'ils ont « libéré » ce peuple guerrier d'un groupe de fanatique religieux afin de l'amener à servir leur cause ).

Il vit donc le jour sur une planète d'un des systèmes Hutts où il fit ses premiers pas ( ses 5 premières années ). Lors d'un conflit entre Hutt, celui que ses parents servaient fut vaincu et un autre pris sa place. Commença alors un voyage d'exile pour sa famille qui le conduisit à Mos Esley sur Tatooine, dont le climat ne les dépayés que peu de leur planète d'origine. Ses géniteurs furent enrôlé par Jabba le Hutt, pour effectuer des missions de « transport ».

Conformément à la tradition, son éducation fut confié à un précepteur Nikto, au service de Jabba mais cette fois en tant que garde de palais.

Son éducation était celui de l'ordre morgukai, commun à la plupart des Niktos, consistant à inculquer le goût de la violence, l'art du combat, ainsi que sagesse et discipline. Cet

apprentissage dura 20 ans, durant lesquels il apprit à utiliser son corps et tous les rites communs à son peuple. Il dû aussi fabriquer une arme, personnalisée, qu'il maîtriserait à la perfection. Il réussit à fabriquer une sorte de lance ayant une double faculté : elle servait d'arme blanche, dont l'une des extrémités envoyait une décharge électrique au contact direct avec un ennemi mais aussi d'arme de tir sur l'autre extrémité, en l'équipant d'un canon laser. Il mit 4 années à mettre au point cette arme et réunir les matériaux.

Son éducation arrivant à son terme, il fut enrôlé par un jeune Hutt ( Acra le Hutt ) afin de mener la vie que l'on lui avait enseigné. C'était un des contrebandiers les moins puissants de l'époque et certainement un des plus fourbe. Karl riss gravit vite les échelons passant de simple garde de porte à coursier, lorsqu'il sauva la vie d'Acra d'un chasseur de prime infiltré, puis devenant chasseur de tête lorsqu'il détourna un chargement des impôts d'une planète Républicaine et enfin devint son bras droit lorsqu'il participa à la capture d'un ennemi personnel de son patron. Son boulot consisté à suivre le Hutt dans tous ses déplacements et à exécuter ses moindres désirs. Au bout d'une décennie de service, il avait exécuté autant d'esclaves et d'innocents que de criminelles intergalactiques, il avait torturé plus de braves guerriers qu'il n'en avait combattu et il n'arrivait pas à trouver le temps nécessaire au calme et à la méditation, devant toujours être aux petits soins pour le Hutt. Il n'avait appris que lâcheté, meurtre, pillage, viole et cruauté durant sa carrière, or son enseignement l'avait forgé pour rejeter ces valeurs. Au cours d'une brève méditation, il comprit bien plus encore... il était condamné à cette vie, prisonnier de sa vie d'esclave, puisqu'il ne servait que la volonté de son maître au détriment de sa liberté de penser, d'agir, de partir et même de vivre.

Il savait que la démission n'était pas possible, sous peine d'être exécuté ou, au mieux, traqué à mort et il n'avait que deux solutions pour partir libre : tuer de ses mains Acra le Hutt ou le trahir en vendant des informations compromettantes entraînant sa mort. Ce fut naturellement la première option qu'il choisit, il assassina son propre employeur devant tous après avoir organisé une mutinerie qui plongeât le palais dans un bain de sang. Si il en sortit vivant, il avait briser sa lance ( un tir de blaster la détruisit ) et subit quelques blessures.

Le chapitre suivant de sa vie est le récit de son intégration au sein de la civilisation. Afin de soigner ses blessures et de s'éloigner de son ancienne vie, il partit sur le seul monde voisin pouvant lui administrer des soins et lui apporter un instant de répit, ce fut Bepin. Il s'y installa quelques temps, et tenta de s'intégrer à cette société. Ses habitudes firent de lui quelqu'un qui se faisait remarquer très vite et que les gens cataloguaient si vite qu'il fut difficile pour lui de trouver du travail pour gagner de quoi se nourrir... il était après tout un non-humain. Il tomba aléatoirement un jour sur un spot publicitaire vantant les mérites de l'école d'une académie militaire situé sur Naboo. Voila pour lui l'occasion de s'intégrer à la République, les valeurs militaires ne différaient pas tant des siennes et un emploi stable dans un domaine où ses compétences seraient un atout lui permettrait de se ranger quelques temps. Cette réflexion le poussa à immigrer sur Naboo pour y faire ses classes au sein des FARs. Son départ fut compliqué, il dut embarquer clandestinement dans un vaisseau de transport commercial jusqu'à Coruscant. De Coruscant, il dû vivre quelques temps dans les bas fonds

le temps d'obtenir des papiers pour circuler librement. Il utilisa ses compétences pour gagner de l'argent et s'offrir un voyage en seconde classe droit vers son objectif. Toutefois, des pirates prirent possession de cette navette, et bien qu'il fut impuissant, la chance fit que malgré le crash sur une autre planète de l'Union Galactique, il réussit à survivre. Dans son malheur le pire fut évité puisqu'il fut rapatrié avec les autres victimes vers Naboo en première classe malgré les troubles politiques de l'époque ( césure fraîche entre la République et l'Union ). Près de quatre décennies après sa naissance, il put entreprendre sa première formation militaire à l'académie de Naboo.

Ayant pu obtenir son diplôme et prouvé sa valeur, il déménagea vers Coruscant, seule planète du système Républicain où il avait réussi à se débrouiller sans trop d'encombre. Prochain objectif, s'engager dans les Forces Armées Républicaines et servir une cause avec honneur.

## **Description physique:**

Cet humanoïde coupé reptilien est physiquement prédisposé pour survivre dans des conditions arides, désertiques et pour combattre ( son gabarit étant approprié pour cela puisqu'il mesure 1m90 sur un peu plus d'une centaine de kilogramme humain ).

Tous les Niktos ont de petits yeux noirs d'obsidienne, qui sont protégés par des membranes transparentes lorsqu'ils sont sous l'eau ou en environnement hostile. Ils ont tous les épais peaux propres aux espèces reptiliennes. La sienne est rouge, signe de son appartenance à la sous-branche des Kajain'sa'Niktos ou autrement dit les Niktos rouges, originaire des régions désertiques de la planète Kintan.

Il dispose de rangées de crêtes sur le front, plusieurs cornes entourant les yeux et deux autres cornes sur le menton. Son nez est dissimulé sous les membranes mobiles qui pendent au dessus de sa bouche. Pour respirer, il déploie ses membranes perméables devant sa bouche, ce qui l'empêche d'inhaler du sable ou autres particules nocives en suspension dans l'atmosphère. Il possède aussi une paire de tubes de respiration qui reste près de son cou, protégée par de fins filtres. Ses membranes rejettent aussi les produits nocifs et captent la vapeur d'eau qu'il exhale pour la recycler dans son système, ce qui lui permet de subsister de longues périodes sans boire.

## **Description psychique:**

Karl'riss a hérité des traits de caractère commun à son espèce : Son orgueil et sa fierté constitue autant une grande qualité que son plus grand défaut. En effet, il est discipliné et il respecte un profond sens de l'honneur. Toutefois, il est susceptible et ne supporte pas la lâcheté ni aucun autres vices déshonorant. Il ignore la peur tout comme l'humour et ne laisse que très rarement apparaître ses émotions, pour peu qu'il en ressente. Si il a un instinct de survie très développé et un goût prononcé pour les combats au corps à corps, cela s'accompagne d'un esprit de groupe dynamique.

Toutefois, quelques traits personnelles se sont développés du fait qu'il n'est pas grandi parmi les siens. Il tiens en horreur les Hutts, la science ( il se sent insulté par ce qu'il ne comprend pas ) et ceux qui n'ont pas d'honneur.

Il a du mal à comprendre le monde Républicain mais parvient à s'adapter ( du moins il en a la sensation ). Il voit en lui une version sans verdure d'une jungle où les prédateurs sont assoiffés de pouvoir et avides, un monde où chacun lutte pour trouver sa place. Mais il voit aussi que l'espoir réside en ce monde du fait que la liberté est à l'état pure, chaque action entraînant des conséquences, mais sans restriction contrairement au monde des Hutts.

Il voit l'armée comme un cadre offert par la République à ceux désirant se battre pour la défendre mais aussi pour les gens comme lui, née pour ce battre et désintéressé par leur intérêt propre, tant qu'il peut penser librement et vivre dans l'honneur.

## **79. Kazahd Holts N°ID: 1451**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4583

Date d'inscription: 16/08/2007

Avertos: 0

Nb messages: 30

Métier: Rien

Talent 1: Baratin

Talent 2: Leader né

### **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 9 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 9 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 14

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 6 / Rhétorique:



10 / Stratégie: 4 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 4 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Zeltros, planète mythique de tous les plaisirs, abrite en son sein le peuple dont la beauté est souvent louangée, les Zeltrons. Alshia, fille de Xhist Al'kab, faisait partie de ce peuple. La vie d'un zeltron est rythmée par les fêtes, les orgies, et autres sources de plaisir. Il arrive que quelquefois, à l'âge de la majorité, les jeunes zeltrons s'en aillent explorer le reste de l'Univers. Rares sont ceux qui ne reviennent pas, par la suite, profiter des plaisirs offerts par la planète qui les a vus naître. Bien souvent, si les fils et filles du peuple ne reviennent pas, c'est qu'au sein de ces millions d'étoiles, ils ont trouvé un amour qui n'a de commune mesure avec aucun plaisir fournit par leur peuple.

Alshia fut l'une de ses filles, et volant de planète en planète, elle fini par échouer sur Carida. Vieille planète du noyau, elle avait entendu parler de celle-ci, comme l'une des plus fameuses en termes d'architecture. Douée d'un sens aigu pour l'art sculptural, elle s'était éprise de ce monde, où l'Académie militaire renfermait un nombre incalculable de beaux jeunes cadets. Fidel à la réputation de son peuple, elle s'était lancée dans l'exploration sexuelle de chacun d'eux. Et de fil en aiguille, elle tomba enceinte, fécondée par un jeune homme dont la famille était l'une des plus respecté. Trop encore imprégnée des voluptés de son monde natal, elle ne put se résoudre à condamner son enfant à une vie militaire, loin de tous les plaisirs qu'elle chérissait tant. Caché aux yeux de son père Kazahd allait apprendre à vivre, couvé par sa mère.

Le bébé était intrigant, la peau rouge significative de l'appartenance au peuple maternel était bien présente, mais la combinaison de cette espèce avec celle des humains lui donna une tignasse blonde, qui dès la naissance était déjà bien fournie. Sur les seins plantureux de sa mère, le bébé émit ses premières phéromones, et happée par cet envoi de sentiments chimique, la mère rit de bonheur, heureuse de l'arrivé du nouveau-né. Les grands yeux bleus ne cessaient d'observer les alentours, prêt à chaque instant à découvrir la vie, et ses plaisirs.

La vie se déroula sans mal sur la planète militaire, la mère consentit même à l'inscrire à l'école maternelle et primaire de Carida. Kazahd avait cette manie de s'asseoir auprès des professeurs, juste devant les pupitres informatisés de ses condisciples. Là, assis en tailleur la tête entre les mains, il buvait ce que le maître d'école enseignait. Plusieurs professeurs avaient essayé de le faire se rasseoir, mais tous échouèrent tant la mine joyeuse du bambin les fit succomber à son charme. Enfant gai, et entraînant, il avait fait de son plus jeune âge l'unanimité auprès de ses condisciples, jouant habilement de son potentiel de séduction dû aux phéromones.

L'école primaire arriva à son terme, en attendant la reprise des cours à l'école supérieure de Carida, il passa les vacances auprès de sa mère. Le but était simple, il voulait à tout prix que sa mère accepte de l'envoyer dans cette école. Alshia était un peu volage, caractéristique conservée de son espèce, mais Kazahd avait pris l'habitude de voir les nombreux amants de sa mère. Et il savait que lorsque la musique retentissait dans le salon, il n'était plus question pour lui de redescendre. Les amants de sa mère n'hésitaient pas à les entretenir tous les deux, ce qu'il leur avait permis de vivre de façon aisée. Et puis, de toute façon, une fois les amants partis, la zeltronne redevenait une mère attentive, voire une mère-poule, répondant au moindre besoin de son fils. Après de nombreuses discussions, quelquefois un peu mouvementées, où les pleurs et les rires se succédaient, phénomène dû à leur potentiel zeltron, il fut accordé à Kazahd la possibilité d'entrer à l'école supérieure de Carida.

Les premiers jours se passèrent comme à la « petite école », hormis que conscient du comportement inapproprié développé lors de ses classes primaires, Kazahd s'était décidé à rester sage sur son holobureau. Mais contrairement à ses anciens condisciples, qui unanimement s'étaient ralliés à lui, ici certains le trouvèrent trop « populaire », et peut-être jaloux de cette popularité, ils s'étaient mis en tête de lui faire payer. Les bagarres au cours de années supérieures furent fréquentes, et malgré l'émission de phéromone de peur qui en repoussèrent certains, d'autres n'hésitèrent pas à se confronter au jeune zeltron. Pendant tout le long de sa scolarité, il en fut ainsi, d'un côté les pro-Kazahd, de l'autre est anti-Kazahd. Ce milieu d'insécurité constante, allié à la volonté des professeurs de développer une vie ultra-militarisée, rendit Kazahd moins enclin à se baigner dans les plaisirs dont sa mère s'enivrait.

Les relations avec sa mère ne changèrent pas d'un poil, il aimait toujours autant les contacts physiques avec elle, et leur complicité n'avait pas d'égal. Une seule fois, il cru l'avoir déçu, mais cette fois ce n'était pas de la déception, c'était un mélange entre la peur et la tristesse, qui démultiplier par les phéromones, l'avait transpercé jusqu'au plus profond de son cœur. C'était le soir, où revenant avec son amie du moment, des cours du soir sur l'hyperpropulsion et ses applications, trois élèves lui tombèrent dessus, et le martelèrent de coup de bâton assommant Z2. Le jeune zeltron avait trouvé la force de revenir chez lui, et étonné il put constater qu'aucune partie de son visage n'avait été touchée, comme s'ils l'avaient fait exprès, pour que Kazahd se rappelle toujours de ce qu'ils auraient pu lui enlever de plus. Sa mère avait mis une semaine à le soigner, et une fois sorti de là, il était retourné à l'école comme si rien ne s'était passé. Seuls ses comportements furent transformés moins enclin à rire, et à discuter, il n'en avait pas pour le moins perdu l'envie d'apprendre.

La majorité était enfin arrivé, il allait faire comme sa mère, un voyage initiatique au travers de la galaxie. Il avait décidé un secret de rejoindre la célèbre Académie de Diplomatie sur Alderaan. Kazahd était loin de se douter qu'au lieu de la chaleur fraternelle que pouvait se témoigner les étudiants, ce serait la chaleur originelle qu'il découvrirait.

## **Description physique:**

Si on en croit sa mère, il est le plus beau des mâles de toute la galaxie. Alliant la beauté des zeltrons, avec une touche de singularité du à son paternel, kazahd est effectivement ce que l'on peut appeler « bel homme ». Sa tignasse blonde, et ses yeux bleus embellissent le peau rouge de son peuple maternel. Mais plus particulier est son physique, car suite à la nuit tragique où il fut agresser, seule sa tête jusqu'aux pectoraux et ses mains garde la beauté légendaire des zeltrons, le reste de son corps est couvert de cicatrices.

Ces capacités physiques ne sont en aucun cas modifié par les blessures reçues, et la gravité de Carida se faisant, il a développé, comme bon nombre des enfants originaires de cette planète, une musculature solide. Ni grand, ni petit, il ne possède ni barbe ni poil, seul ses cheveux trône au-dessus de sa tête.

## Description psychique:

D'une vitalité hors-norme, Kazahd est ce que l'on peut appeler un grand penseur. Il ne cesse de réfléchir à ses moindres faits et gestes, « Réfléchir avant d'agir », voilà sa devise. D'une nature douce, et gentille, il peut quelquefois adopter une attitude revancharde et déterminée.

Enclin à la fête, et aux cérémonies de tout genre, il est toutefois plus modéré que ses semblables du côté maternel, mais reste toutefois un bon-vivant aux yeux des standards humains. Il arrive qu'en période de crise il se montre anxieux, voir stresser, mais cela ne dure jamais très longtemps, et bien vite son côté détendu revient.

Altruiste, et généreux, il est encore beaucoup plus que la moyenne des zeltrons, qui pourtant sont connus pour ce trait de caractère.

## 80. Kelborn Mundo N°ID:

# 147

### Informations:

XP: 13250

Niveau: 5

Argent emporté: 10110

Date d'inscription: 12/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 654

Métier: Sergent des FAR

Talent 1: fine gachette

Talent 2: baratin

### Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 20 / RAP: 12 / DEX: 14 / INT: 15 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 9 / Armes de Tir: 13 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 1 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 6 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 2 / Rhétorique: 6 / Stratégie: 3 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 6 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Kelborn est né sur Ralltiir, de Kadir Mundo, diplomate sur la planète natale du jeune Kel Dor, et Lakir Mundo.

Quelques années plus tard, le couple donna naissance à un second garçon, Kaïld, au caractère, révélé par le futur, totalement différent de celui son frère.

La vie au palais du Diplomate agaçait passablement Kelborn, car, alors que lui vivait une vie régaler, serveuses et majordomes autour de lui pour leur proposer une aide dès que l'occasion s'en présentait, il savait bien que la galaxie vivait de durs moments.

Du côté de sa famille, et avec l'âge croissant de Kaïld, il se rendait de plus en plus compte que le jeune Kel Dor était ce qu'il détestait le plus chez les êtres doués d'intelligence :

Egocentrique, violent, parfois cruel, profondément manipulateur... S'il quittait un jour la maison des Mundos, nul doute qu'il deviendrait un assassin ou un autre être de ce genre.

Depuis quelques temps, l'idée lui venait de quitter Ralltiir et d'aller visiter Dorrin, la planète de son peuple, puis d'aller où bon lui semblait dans la galaxie, en espérant peut-être porter assistance aux autres, qui sait ?

Mais l'occasion de quitter l'endroit se présenta finalement à lui, au cours d'un repas qui s'acheva finalement en hurlements, car encore une fois il entendait les idées politiques de son père, avec lesquelles il était en désaccord. Mais pire encore, il y apprit que son père avait été exilé de sa planète natale Dorrin. Ceci le mit hors de lui, et, après avoir récupéré les affaires qu'il pensait nécessaires, il quitta le petit palais, fuyant à bord d'une navette de réfugiés à direction de Tatooïne, n'ayant pas eu les moyens de trouver un vol vers Dorrin.

Sur la planète désertique, il essaya quelques petits boulots, réparant les vaporateurs, et allant même jusqu'à récupérer des pièces de droïdes afin de les proposer sur les marchés.

Durant son exil sur Tatooïne, il écrivit de temps en temps quelques messages pour ses parents, mais peu avant son départ de la planète, il prit la décision de couper ses attaches avec la famille. Il ne souhaitait surtout pas revoir son frère qui, il le devinait, deviendrait toujours pire.

La vie de travailleur qu'il avait testée durant quelques mois ne lui convenant toujours pas, car elle ne lui permettait pas de découvrir la galaxie, il quitta Tatooïne avec ce qui lui restait d'économie, laissant, après un ultime adieu, amis et connaissances qu'il c'était faites sur le monde aux deux soleils, et misant quitte ou double sur la planète Naboo. Et sa chance lui sourit !

Au hasard de ses recherches en quête d'un emploi afin de subvenir à ses besoins, Kelborn fit la rencontre d'un vieux fermier qui cherchait de l'aide pour s'occuper de ses récoltes, et aussi pour les vendre. Ainsi le Kel Dor trouva ce qui le tentait, il le pensait, pour de bon : il souhaitait devenir marchand.

Il travailla cependant chez cet homme, qui l'avait accueilli très gentiment, jusqu'à sa mort qui ne tarda pas vu son âge avancé. Avec le peu d'argent, il se rendit sur Coruscant, déterminé à y ouvrir un magasin.

Il avait ouvert les yeux sur la vraie vie dans la galaxie et malgré le dur labeur qu'elle nécessitait, il la trouvait merveilleuse.

Avait-il vu juste ? L'avenir seul le lui dirait...

## **Description physique:**

Le Kel Dor n'est pas très grand, sans être cependant trop petit. Son poids, lui était assez faible. Il était maigre, donc, et ses muscles, peu développés, le faisaient encore plus remarquer. Son visage était, pour presque tout autre espèce autre que Kel Dor, semblable aux autres, mais pour un meilleur observateur, on pouvait remarquer un front légèrement plus haut que celui des autres individus de son espèce.

## **Description psychique:**

Kelborn ne se laisse pas impressionner très facilement, et respecte la vie en général, préférant tenter de trouver des solutions pacifiques aux conflits. Il tente de faire passer les autres avant lui, même si cela n'est pas facile dans cette dure galaxie.

Il aime plaisanter, même si son caractère de ce côté-ci c'est de plus en plus détérioré, à cause du passage des années, et qu'il se mure de plus en plus dans le silence.

Enfin, il ne voue jamais de haine à qui que ce soit, ou du moins tente de la repousser tant bien que mal.

# **81. Kerun Shinte N°ID: 1611**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 8000

Date d'inscription: 19/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 9

Métier: Musicien vagabond

Talent 1: Barratin

Talent 2: Tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 6 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 9 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Un jour sur Kuat, un petit garçon vit le jour, et malheureusement, ses parents auraient mieux fait pour tout le monde de jouer aux Jedi lors du soir fatidique, quelques mois plus tôt, la nuit où la construction fût mise en branle. Même si personne n'aurait pu imaginer ce que ce petit bout de chair allait devenir, ils auraient quand même mieux fait de s'abstenir.

Mais reprenons du début, Aarzek et Eimar Shinte, deux commerçants plutôt aisés de Kuat donnèrent un jour naissance à leur premier fils : Kerun, à la base, beau bébé tout à fait normal, respectant les normes et surtout, pas joueur pour deux crédits. Ses premières années se passèrent dans la normalité la plus totale, le jeune garçon avait des activités de bébé, il gargouillait des mots sans aucuns sens, puis se décida à marcher, puis à parler au niveau d' un Gamorrén standard avant d' intégrer l' école de son quartier résidentiel dans les alentours de Kuat City. C' est à ce moment là que les choses dégénérent. Pour tout le monde, l' école est une étape, mais normalement, tout le monde finit par en sortir avec au maximum un traumatisme ou une peur panique, non, pour lui, ce fût encore plus compliqué. Dès les premiers jours, son attitude de rébellion constante envers l' autorité fut perçue, enfin, au début, il ne faisait que tourner le dos et bouder, puis, petit à petit, il devint violent envers ses camarades ou même ses professeurs qui ne savaient que faire de ce paquet de nerfs constant qui a force d' expérience commençait même à bien se débrouiller en techniques de close-

combat.

C' est durant sa sixième année que la solution fût trouvée : les parents, trop gentils pour frapper leur fils histoire de lui faire comprendre décidèrent qu' à chaque fois que leur enfant se battait, il serait enfermé à quadruple tour dans un placard pendant 12 heures. Evidemment, ce n' eut pas beaucoup d' effet au début, cela ne faisait que décupler son caractère irascible, d' autant plus que l' apprentissage des mots allié à sa relative vivacité d' esprit lui permettaient des tournures de phrase parfois fourbes et blessantes. Mais, au bout du premier mois, les professeurs purent constater une évolution dans le cas du jeune garçon qui malgré son perpétuel état de violence constante, semblait parfois pris de ce qu' ils appelaient « Crises de sympathie », durant ces moments, Kerun était ouvert, agréable et souriant. Quelques mois plus tard, la « thérapie » avait fonctionné : le garçon n' était plus que sujet à des « Crises de violence », nette amélioration donc. Mais que s' était il passé réellement ? Tout le monde pensait que notre héros (Enfin ...) avait compris qu' il ne devait pas être violent sous prétexte de se faire placarder automatiquement, ce qui aurait dut arriver. En fait, la solution était tout autre, car il arrivait que Kerun redevienne violent, et même, dans ces moments, il était méconnaissable, son regard comme sa voix semblaient changer, pour la simple raison que ces heures entières d' enfermement lui avaient procurées un nouvel « ami », Arkham était son nom, et il ne parlait de lui à personne, le garçon était donc lui-même, et à la fois cet « Autre » si différent, en effet, il avait enveloppé toute sa violence dans cet Autre, qui ne prenait le pied sur lui uniquement lorsque la situation s' y prêtait, et dans une école normale, ce n' était pas vraiment une histoire de quotidien. Ils se parlaient parfois par pensée, mais rien de bien compliquée, de fait, ils se connaissaient déjà par cœur.

Puis vint pour Kerun de voir arriver sa seizième année, Arkham ne sortait que très peu et il avait pus avoir une vie tranquille, inscrit depuis deux ans à l' académie de pilotage, il s' en tirait avec des notes bien au dessus de la moyenne, passionné de musique, il avait même crée avec quelques amis un instrument croisé entre une Mandolin et une Quetarra avec deux cordes en moins a qui ils avaient juste donné un nom unique : Lucille. Ils tiraient de cet instrument des sons pouvant être très différent selon les besoins, ils avaient ensuite réussis à l' implémenter dans les styles de Core Drive, Dusk, Flaunt, Heavy Isotope et Leap-Jump (HRP : en clair, c' est une guitare électrique dans style Les Paul dont l' ampli se trouve dedans sans prise de poids, qui permet de jouer du Metal, du Rock, du Jazz et du Blues principalement ^^). Il s' était donc fait des amis avec lesquels il fonda un groupe amateur sans beaucoup de succès mais bien des délires et avaient même finit par se trouver une copine, jusque là, tout allait bien, même trop bien, il était donc normal que tout bascule.

Et basculement il y eut, oh que oui, et pas un petit, plutôt le modèle adulte qui vous tombe sur le coin de la gueule et qui vous pourrit la vie en un instant. Un soir alors que le groupe était sortit en ville se mettre une bonne petite mine des familles après une honorable performance en live dans un bar sympathique, tout allait pour le mieux, nos jeunes alcooliques drogués et tout le tralala de l' adolescence de base s' amusait comme des petits fous jusqu' à ce que le destin vienne mettre son doigt crochus dans ce si bel engrenage. Personne ne sait exactement



ce qu' il s' est passé, sûrement qu' une bagarre a dû éclater et qu' Arkham s' en donna à cœur joie, lui qui n' était plus venu se montrer depuis longtemps, « on » avait dû braquer un blaster sur lui, et il s' en était emparé avant de laisser libre cours à ses envies. Quand les autorités arrivèrent sur place, six personnes gisaient mortes dans la salle devant une assistance terrorisée, Kerun avait fuit en hurlant, était repassé chez lui prendre quelques affaires et s' était introduit à l' école de pilotage où il avait volé un vaisseau d' entraînement spatial A-9 avant de s' envoler tout en se maudissant et pleurant sur son sort.

Depuis maintenant quatre ans, il parcourt la galaxie dans un Toscan 8-Q Starfighter avec pour seul compagnon Lucille, sa musique, ses cigarettes et son blaster DC-15s, volant de planètes en planètes, s' installant à un endroit et le fuyant après avoir donné libre cours à sa fureur.

Durant une de ses périodes les plus stables, il a profité de son état pour s' installer sur Naboo et y suivre la formation militaire dispensée sur la planète, choisissant la spécialité des commandos après avoir longtemps hésité devant la formation de pilote spatial. Il s' était lui-même étonné de son choix, en effet, il avait un réel problème avec l' autorité, ce dont il était conscient, et de plus, les idéaux de la République ne l' intéressaient pas plus que cela, il vivait en neutre au milieu de la guerre qui se déroulait, spectateur amorphe sans opinions, personne ne lui avait fait de mal après tout. Mais son choix avait en réalité deux buts qu' il ne s' avouait pas : primo, il s' était rendu compte que sa nature foncièrement bordélique lui causait parfois bien des soucis maintenant qu' il devait se débrouiller seul, et un entraînement à la droiture ne pouvait que lui faire du bien, de plus que cela lui permettrait peut-être de défaire le chaos de son esprit et ainsi de mieux contrôler Arkham (Un succès relatif) et deuzio, même s' il était conscient du caractère dangereux de la chose, les armes à feu l' attiraient, du simple blaster au lance missiles, et surtout les fusils de précision, et même s' il savait qu' il donnait ainsi plus de possibilité à Arkham lors de ses manifestations, il ne pouvait s' en empêcher. Finalement, il s' est récemment posé sur Tatooine dans le but d' y apprendre le Tatooine Blues et peut-être enfin, de trouver quelques réponses aux nombreuses questions germant dans son esprit lors de ses vols solitaires. Seul hic au tableau, peu habitué à la planète hostile, une bande de fourbes jawa avaient profité d' une courte absence pour, dès les premiers jours, désosser entièrement son vaisseau, ne lui laissant qu' un maigre châssis dont personne n' avait voulu, il était pour l' instant bloqué sur cette planète, pour le meilleur, et pour le pire.

## **Description physique:**

Kerun est maintenant un jeune homme dans la force de l' âge, de taille et de corpulence moyenne, il ne se distingue pas spécialement dans une foule, une barbe de trois jours mange souvent ses traits plutôt fins et il aime laisser ses longs cheveux noirs s' ébattre selon leurs envies, ses yeux souvent mi-clos sont d' un bleu obscur plutôt atypique. Depuis son départ, il fait traîner son vague air blasé partout où il se trouve, il n' est d' une beauté époustouflante, mais son relatif charisme lui permet d' avoir de bons rapports avec les autres, Lucille sur son

épaule et sa proportion à tenir l' alcool lui permet même parfois de faire d' intéressantes rencontres. Néanmoins, l' éternelle cigarette à la commissure de ses lèvres ainsi que sa fine musculature cache de douloureux souvenirs. En effet, malgré son air détaché, les marques des nombreuses fois où il perd les pédales se sont inscrites sur son corps, vestiges de bagarres plus ou moins violentes, son corps est recouvert de cicatrices plus ou moins profondes dont les douleurs peuvent parfois se réveiller aux pires moments possibles. Les seuls signes distinctifs restant son un étrange tatouage kabbalistique noir et rouge s' étendant sur le flanc droit de son dos, sa garde robe désespérément sombre et ses mitaines de cuir noirs. Cependant, lorsqu' Arkham décide de prendre les commandes, ses yeux se teintent d' une lueur rougeâtre et ses traits se durcissent jusqu' à le faire ressembler à une immonde parodie de ce qu' il est en temps normal.

## **Description psychique:**

C' est lorsque l' on décide de s' attaquer à l' état mental du jeune Kerun que souvent, on baisse les bras, pour résumer, il serait comme un lunatique sans qu' aucun de ses changements n' aient à voir avec une quelconque lune, un matin, il peut se réveiller entouré d' une bonne humeur presque suspecte, il est alors déchaîné, monstre de vannes minables et d' éclats de rire, sa musique est alors endiablée, mais en une heure, il peut tomber dans un état de lassitude extrême, il devient alors froid et distant envers tout le monde souvent sans aucune raison, sa musique est alors triste et déprimante, mais quiconque tente de l' arrêter ou de le raisonner, ce voit au mieux dévisagé par un regard haineux, et au pire dévisagé au sens propre du terme. Il fonctionne donc par périodes totalement aléatoires, ce qui n' en fait pas un compagnon facile à vivre, même si certains se sont rendus compte que ses moments de joie valaient bien quelques passages légèrement plus complexes, surtout que ses décisions dépendent de ses humeurs, il sera bête en train et même parfois trop optimiste avant de devenir sérieux et calculateur, un joyeux pisse-froid comme il dit. Néanmoins, c' est comme cela qu' il fonctionne lorsque son esprit est sain, mais, lorsque l' Autre s' impose et prend le contrôle de son corps, presque tout dialogue est interrompus, la réflexion et la raison quand à elles sont presque oubliées, il ne reconnaîtra dans ces moments que ceux auxquels il tient vraiment et les laissera en paix du mieux que sa conscience principale le pourra.

## **82. Ketac Fen idéria N°ID:**

**889**

## Informations:

XP: 7150

Niveau: 4

Argent emporté: 34995

Date d'inscription: 12/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 548

Métier: Politicien/Commerçant

Talent 1: Leader né

Talent 2: Baratin

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 10 / RAP: 13 / DEX: 14 / INT: 15 / DIS: 15 / PER: 10 / CHA: 24

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 2 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 29 / Stratégie: 5 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 17 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Ketac Fen'idéria est le fils aîné du chef de clan Midéria. Il a donc depuis tout petit baigné dans les négociations politiques, accords et désaccords diplomatiques, tractations plus ou moins secrètes et avouables. Il a en outre bénéficié d'une très bonne éducation visant à faire de lui un politicien achevé. Maintenant âgé de 22 ans, il a été "mis à la porte" par son père. En effet, pour Yolc Fen'idéria, les voyages forment la jeunesse, et il est maintenant temps que son fils sorte des sentiers battus et des voyages diplomatiques tout confort afin de se confronter à la rudesse de la vie. Ketac Fen'idéria s'est donc vu allouer une somme d'argent et a été envoyé sur Coruscant où il devra tout simplement...survivre...et se faire un nom par lui-même. Ketac ne peut donc compter que sur lui-même, son père ayant prévenu ses différents amis hauts-placés de ne lui accorder aucun traitement de faveur. Le voila maintenant sur Coruscant, centre du pouvoir de la Galaxie, prêt à gravir les échelons...

## **Description physique:**

Un Bothan d'1M90 (fait assez rare, les bothans étant d'ordinaire plus trapus) et de 85kg, à la corpulence athlétique, aux yeux dorés et au pelage rouge sombre avec des stries blanches au niveau des tempes, du "bouc" ainsi que dans les "cheveux" assez longs et maintenus en queue de cheval par un cylindre métallique gravé aux armes du clan Midéria. Il est d'ordinaire vêtu d'une tunique rouge sombre assortie à son pelage, avec des touches de blancs (ceinture, col, manchettes...)

## **Description psychique:**

Ketac Fen'idéria est très ambitieux. Enormément ambitieux, et ce même pour un bothan. Son ambition n'a d'égale que sa confiance en lui et en ses talents. Sa confiance est encore accrue par sa taille supérieure qui, parmi les bothans tout du moins, lui donne un avantage physique et une présence certaine. Il est prêt à tout pour briller et prouver aux autres sa valeur. Et dans son esprit, il ne fait aucun doute que les moyens aussi tordus soit-ils justifieront toujours la fin. Après tout, si quelqu'un d'aussi intelligent et habile que lui arrive au pouvoir, le reste de la population en bénéficiera dans son ensemble. Cela vaut bien quelques entorses aux règlements (par ailleurs pas toujours sensés) et à la moralité (toujours relative). L'important est juste de ne pas se faire prendre quand on flirte avec(ou même que l'on ignore) la légalité.

# **83. Keyrhan Balkshur N°ID: 1585**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4760

Date d'inscription: 20/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 5

Métier: Assassin/Chasseur de primes

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Ombre

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Keyrhan est originaire de Wroona, planète océanique où la système social est très complexe. Né d'un père et d'une mère sédentaire, il quitta sa planète en compagnie de ses parents à l'âge de deux ans. Après avoir prospecté sur de nombreux mondes, la famille vint s'échouer sur Tatoonie alors que Keyrhan avait 5 ans.

Son père, Jark, travailla pour un champion de podrace local, mais à cause des jeux de hasard, il acquit une dette d'argent envers Grizjka le Hutt, le gérant de la ville, lui même à la solde de Jabba. Lorsque Grizjka proposa de s'octroyer les service du fils de Jark à la place du remboursement de sa dette, ce dernier accepta. Keyrhan devint donc esclave à l'âge de huit ans.

Servant dans une cantina, le repère de Grizjka, il rencontra de manière assez insolite un Nikto rouge qui le racheta après d'âpres négociations avec le Hutt. Jaxam, le Nikto, était chasseur de primes. Pour traquer l'une de ses proies, il avait besoin de l'aide d'une personne, capable de décoder les comportements des Wrooniens. On prétend que seul un natif de Wroona est capable d'une telle chose, d'où l'utilité du jeune garçon.

Après des longs mois de traque, ils finirent par trouver leur cible. L'enfant, alors âgé de 12 ans, pensant que le Nikto se débarrasserait de lui, n'hésita pas à l'attaquer dès son retour pour obtenir sa liberté. Nul ne sait pourquoi mais le Nikto prit sur lui de former le Wroonien. Peut-être était-ce dû à son comportement audacieux, peut-être y songeait-il depuis le début. Même Keyrhan l'ignore.

Le Wroonien suivit donc un lourd entraînement sur Kintan ainsi que sur d'autres planètes. L'entraînement visa dans un premier temps à solidifier son et corps et affûter son esprit. Dans un second temps, il apprit notamment à user des armes à feu et des armes blanches. A vingt ans, sur Tatoonine, il fit ses premières victimes : un petit groupe de racailles local qu'il envoya ad patres sans grande difficulté.

Lorsque Keyrhan eut 22 ans, il assista à un combat entre son maître et un Jedi, dont la tête avait été mise à prix. Le combat, se déroulant dans les bas-fonds de Coruscant, fut fatal au Nikto et depuis ce jour Keyrhan voue une haine tenace envers les Jedi.

Dépossédé et sans le sou, il dut faire quelques travaux minables avant de pouvoir regagner Tatoonine, où il espérait pouvoir refaire sa vie...

## **Description physique:**

Comme tout les membres de son espèce, Keyrhan ressemble en tout point à un humain mis à part sa peau légèrement bleutée et ses pupilles d'or. De taille moyenne, 1 mètre 78 pour 75 kilos, le Wroonien prends soin de lui et fait de l'exercice assez régulièrement ce qui explique son corps svelte, sa musculature saillante sans pour autant être un gros bras. Il a des traits somme toute assez banal, rien qu'il ne le rende plus beau ou plus moche que la normale (même si son avis personnel pencherait plus pour le premier que pour le deuxième). Malgré une mâchoire assez carrée l'ensemble de son visage reste assez fin. Ses yeux sont légèrement bridés quant à son nez, ce dernier regarde délicatement les étoiles. Le jeune Wroonien porte les cheveux, brun, assez court, avec une belle houpette, accompagné d'un bouc sur le menton.

La tenue qu'il porte le plus souvent peut faire penser à certaines tuniques Jedi dans la coupe principale du vêtement. Le haut est composé d'une veste cramoisi à manche courtes se terminant, à l'avant et à l'arrière, au niveau des genoux, pour les côtés, à la taille. Sous cette dernière, il aime mettre ce qu'on pourrait qualifier de sous-pull, une étoffe chocolat assez épaisse dont les manches finissent après les coudes. Il ceint généralement le tout d'une longue bande de tissu du même brun qu'il noue ensuite sur le côté droit. Enfin plus pour des soucis esthétiques que purement défensif, il a rajouté sur sa veste deux épaulettes en cuir, et se bande généralement les avant-bras de bandages médicaux auquel il a donné une teinte rouge assez claire. Le bas est beaucoup plus simple, moins recherché et se compose d'un bête pantalon marron foncé, et de bottes en cuir souple noirs.

## **Description psychique:**

Dans sa stature et son maintien, Keyrhan transpire de fierté et d'orgueil. Toujours droit, il ne courbe jamais l'échine sous prétexte de fatigue, de blessures ou autres. Il se rapproche beaucoup plus de l'idée qu'on se fait des Wrooniens que ce qu'ils sont réellement. C'est un personnage assez sombre et taciturne. Il n'aime pas parler de lui aux autres, et ce qui l'énerve encore plus c'est quand les autres lui parlent de leurs histoires. Certains le diraient agoraphobe, mais il s'agit du contraire. Plus il y aura de gens l'entourant, moins il attirera les regards. Et plus il passera inaperçu, moins on viendra, citons, "l'emmerder avec des conneries". C'est un cercle vicieux car il se prive de nombreuses relations mais en l'interrogeant de la bonne façon, Keyrhan pourrait ouvrir les portes de son passé. Encore une fois, tout est une question d'orgueil... Il s'énerve rarement et reste réfléchi grâce aux enseignements de son maître. Il serait en fait plus judicieux de dire qu'il ne se laisse pas dominer par sa colère car on lui a appris qu'un esprit troublé avait plus de chances de flancher qu'un esprit apaisé. On pourrait presque le comparer au vent. Le calme dans la tempête, parfois discret, parfois violent, et jamais ne s'arrête, dans l'immobilité ou dans le mouvement.

# **84. Kharis Kilrbmdsa N°ID: 1624**

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5900

Date d'inscription: 15/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 11

Métier: Boxeur

Talent 1: Fièvre de la bataille

Talent 2: Volonté de survivre

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 10 / Combat à Mains Nues: 20 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Une porte claqua sur douze ans de carrière en boxe amateur. Immédiatement, du sable balotté par un vent fort et furieux cingla le visage grisâtre d'un Twi'lek de forte carrure, se découpant dans l'encadrure du portail d'entrée d'un spatioport. Ainsi débarqua sur Tatooine le jeune Kh'aris Kilrbmdsa, boxeur, 43 combats, 34 victoires dont 22 par knock-out. Une vie entière dédiée au Noble Art.*

*Né dans la classe moyenne coruscanti, fils unique, Kh'aris passa une prime enfance dans une relative insouciance, éduqué avec attention par une mère aimante et un père ombrageux qui lui inculquèrent les valeurs traditionnelles de leur peuple originaire de Ryloth.*

*Kh'aris vécut une enfance en général paisible et discrète : il ne se démarquait dans aucun domaine sans pourtant être à la traîne, dénotant cependant une certaine prédilection pour le*



*sport. Bref, un peu comme tous les gosses de son âge... Cependant, au fond de lui-même, il supporta très difficilement les moqueries lancées à son encontre par quelques enfants grandissant dans un milieu teinté de xénophobie. Faisant preuve d'un certain stoïcisme face à ces bizutages, suivant le vieux principe twi'lek qui conseillait de laisser passer la tempête lorsqu'on ne pouvait la vaincre, il n'emmagasina pas moins au sein de son coeur une rancoeur latente qui n'eut guère de canalisateur pour s'épancher.*

*C'est à treize ans que sa vie prit un premier tournant : son paterfamilias, lui-même boxeur de son temps bien que reconverti, décida d'initier sa progéniture au Noble Art. Il se chargea alors personnellement de son entraînement, retrouvant dans le regard de son fils le fameux « oeil du nexu » qui l'animait dans sa jeunesse. L'adolescent, ravi, ayant enfin trouvé l'exutoire, le remède à ses contrariétés, démontra de bonnes affinités dans son domaine et fut rapidement inscrit à la Fédération de Boxe Coruscanti, où il reçut sa première licence officielle deux années plus tard. S'exerçant parmi des jeunes de son âge, sous le coaching de son père, son instinct individualiste céda le pas à la franche camaraderie, l'entraide et la complicité qui émanaient de son école.*

*Entamant sa carrière chez les juniors, il fut appelé à monter de plus en plus souvent sur le ring pour des matches d'exhibition qui rencontrèrent un vif succès. Après quelques années passées dans cette catégorie, Kh'aris se vit enfin offrir la possibilité d'entrer chez les actifs et ainsi mettre le pied dans la cour des « grands ». Souvent chambré par ses détracteurs quant à l'imprononçabilité de son nom et au fait qu'il devait se limer les griffes avant chaque combat, mais aidé par le conditionnement qu'il s'imposa dès son plus jeune âge à enfouir ce genre de provocation, il développa un pragmatisme et un détachement de circonstance, restant calme et serein face aux fausses accusations de pédication dont l'affublaient ses adversaires. Il fut ainsi peu à peu connu pour la dualité de sa personnalité : capable à la fois d'une grande concentration avant ses matches ainsi que de vivacité et de combativité durant les rounds, ce qui, d'après les analystes, contribuait grandement à ses victoires.*

*Après cinq ans de compétitions couronnées de plus ou moins de succès, premier passage à vide : Tanaja Aycura, sa compagne durant trois ans, le quitta. Le jeune homme éprouva des difficultés à surmonter sa peine de coeur et son palmarès s'en ressentit : il perdit coup sur coup deux matches qui auraient pu lui ouvrir les portes d'une carrière professionnelle. Sentant le vent tourner, son père l'envoya dans une nouvelle école sur Correlia, tentant ainsi de couper court à la charge émotionnelle que lui apportait un environnement trop connu et porteur de mauvais souvenirs. Pari gagnant : après quatre mois de remise en forme, le jeune Twi'lek remonta sur le ring et défit trois de ses principaux rivaux. En 29 matches, celui-ci en avait jusque-là gagné 24 dont plus de la moitié par knock-out. Tous pressentaient une prochaine entrée en ligue professionnelle alors que le principal intéressé ne semblait pas attiré par le titre poids lourd. Deux ans plus tard, il fut sacré « Meilleur espoir de la boxe »*

*par deux holo-journaux spécialisés alors qu'il n'avait plus perdu de match depuis son retour de Coronet. Mais sa prodigieuse remontée dans l'estime du monde du Noble Art s'arrêta là : quelques mois plus tard, l'athlète fit une mauvaise chute dans un parc d'attraction et dû être transporté à l'hôpital pour une fracture tibia-péroné. Après huit mois de convalescence, malgré le septicisme des médecins qui lui déconseillèrent de remonter sur le ring, le jeune champion accepta quatre nouvelles rencontres qui ne se soldèrent que par des échecs, son jeu de jambes ayant trop perdu de sa virtuosité. Le Twi'lek fit donc ses adieux au sport qui guida sa vie durant douze ans et entamma sa retraite à vingt-cinq ans, ne participant plus qu'à quelques petites exhibitions et vantant divers produits de soin corporel ou d'appareils de musculation. La boxe ayant été l'essence-même de toute sa vie d'adolescent et de jeune adulte, Kh'aris commença à s'enfermer dans un mutisme teinté de déprimés plus ou moins passagères. Il finit par noyer son chagrin et ses regrets en faisant la tournée des bars et en s'acoquinant à une petite bande de piques-assiette vivant à ses crochets, mais lui donnant l'impression d'être vivant et entouré.*

*Ayant gardé le même train de vie dépensier du temps de sa carrière de boxeur sans en avoir les revenus nécessaires, les premières difficultés financières survinrent. L'alcool n'aida en rien l'ancien prodige à sortir de l'impasse dans laquelle il semblait désormais prendre plaisir à lentement s'enterrer. Les sponsors le lachèrent, l'holotélévision cessa peu à peu de lui proposer des contrats, l'image de la grande star déchue ne permettant plus de faire vendre les produits présentés. Les factures impayées commencèrent à s'entasser, et Kh'aris passa rapidement d'un magnifique cinq pièces à un petit studio dans les quartiers inférieurs de la planète-capitale. Ayant sombré dans l'oubli collectif du monde de la boxe, ses anciens amis lui ayant tourné le dos, il exécuta par-ci par-là de petits travaux de manoeuvre ou de comis. Le meilleur job qui lui fut donné consistait à jouer les rôles de videur dans une cantina crapuleuse, cotoyant ainsi chasseurs de primes, contrebandiers, loubards, filous, voleurs, ivrognes notoires et surtout prostituées. Il se lia notamment à l'une des strip-teaseuses, Zeltron de son état, avec qui il entretint une relation plus qu'amicale. Ce fut elle qui poussa l'ancien athlète à entreprendre un voyage initiatique sur Ryloth, afin de renouer avec ses racines, dans l'espoir de recentrer sa vie sur de nouvelles valeurs fondamentales. Laissant ses créanciers se partager ses maigres possessions, il claqua la porte de son appartement et s'engagea comme extra sur un cargo douteux partant pour la planète du Ryll, sur laquelle il vécut 9 mois standards, découvrant les deux langues natales des Twi'lek, la vie dans les villes souterraines, la peur des puissantes tempêtes de surface et l'extraction du fameux narcotique. Il profita du temps passé sur Ryloth pour retracer l'histoire de sa famille et notamment de ses parents, ayant même la chance de retrouver la trace de son grand-père. Mais ce qu'il découvrit destabilisa l'image qu'il s'était faite de ses géniteurs, esclavagistes convaincus, parti vivre sur Coruscant pour fuir le chômage croissant de l'époque. Son éducation républicaine tranchant nettement avec la nécessité des esclaves dans l'économie de la planète, il se retrouva de facto de plus en plus souvent en désaccord avec ses frères de race,*

*au risque de se faire instituer « persona non grata ». Ce fut son aïeul qui prit sa défense et il obtint même d'être institué currat eur de Kh'aris. Il s'occupa alors de son petit-fils, lui trouvant un travail honorable dans l'administration tout en tentant de travailler son ouverture d'esprit et de lui inculquer le respect de soi-même que l'athlète avait fini par perdre.*

*Nul ne sait comment le vieux Kilrbmdsa s'y prit, mais lorsque l'ancien boxeur repartit de Ryloth à vingt-huit ans, guérit de sa dépendance à l'alcool et les idées remises en place, il était bien décidé à reprendre l'entraînement à l'arène Uchiji de Tatooine et à signer un improbable come-back.*

## **Description physique:**

*190cm pour 95 kg, Kh'aris possède le physique de tout boxeur qui se respecte. Ses muscles bien découpés disparaissent néanmoins sous une couche de graisse accumulée durant sa période de déchéance. La couleur grise de sa peau n'est pas la plus commune pour un Twi'lek, mais n'est pas non plus suffisamment singulière pour susciter un intérêt particulier au sein de la majorité de la population galactique. Ses longs lekkus sont généralement enroulés autour de son cou alors qu'une sorte de bonnet de cuir lui protège le crâne. Juste au-dessous, des yeux clairs sondent leur environnement en un regard perçant. Certains appellent cela « l'oeil du nexu », dans le métier. Ses traits fins contrastent avec son nez quelque peu aplati, signe visible que l'arête nasale du boxeur a été mise à mal plus d'une fois.*

*Une chemise grise, une veste de cuir et un pantalon brun-foncé semblent être là tout l'aspect de la mode que connaît ce personnage chaussé de lourdes chaussures de couleur sombre.*

## **Description psychique:**

*En bon Twi'lek, Kh'aris fait preuve du pragmatisme caractéristique de son peuple, mais son caractère diffère de celui des autres représentants de sa race dans certains domaines. Modérément individualiste, il est capable de faire preuve d'altruisme, partant du principe que toute forme de vie est à préserver. De fait, il est formellement opposé à toute idée esclavagiste, bien qu'il sache relativiser et comprendre l'importance que cette pratique peut revêtir dans certaines sociétés.*

*Ces sentiments d'égalité et de justice proviennent en partie de son éducation de boxeur, laquelle consistait entre autre à observer un grand respect pour son adversaire, complétés par l'héritage de la société républicaine dans laquelle il grandit. Il est difficile de juger la portée de l'encadrement reçu de son grand-père, mais il est certain qu'il a fortement*

*contribuer à faire de Kh'aris, le Twi'lek qu'il est désormais. Ces principes le poussent également à limiter les démonstrations de force : généralement, il ne se sert de son noble art qu'à des fins défensives ou pour les quelques matches qu'il lui est donné de disputer. La dualité de sa personne, à la fois explosive et agressive sur le ring, calme et sereine dans sa vie publique, a déconcerté plus d'une personne ayant suivi son petit parcours de boxeur.*

## **85. Khipso Var N°ID: 1603**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 12/03/2008

Avertos: 0

Nb messages: 36

Métier: Rien

Talent 1: Empathie Animale

Talent 2: Fièvre de la bataille

### **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 14 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 10 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### **Histoire:**

Khipso est native de Dathomir, et elle y a grandi au sein de la tribu du Vent Des Plaines, un clan matriarcal discret et relativement primitif.

Les premières années de sa vie furent heureuses et passèrent très vite, encadrées par les nourrices et les anciennes du clan. Comme pour tous les autres enfants, sa génitrice n'eut pas un rôle prépondérant dans l'éducation de la petite Khipso, quant à son géniteur il n'a jamais eut son mot à dire. Parmi les anciennes, c'était la vieille Onka qui avait la préférence de la petite qui aimait jouer avec les tresses grises de celle qui toujours avait une histoire à raconter. Onka appartenait à la génération de la Vénérable Matriarche qui était à la tête du clan.

A sept ans, la fillette reçut sa première monture, un jeune brackaset dont le dressage se déroulait sous l'oeil attentif de sa soeur aînée. Son temps libre se partagea bientôt entre les histoires de la vieille Onka et des jeux de plein air avec les autres gamins du clan. Les garçons de son âge évitaient de se mêler aux filles et étaient déjà sensibilisés à l'avenir laborieux qui leur était destiné. A cet âge, la fillette montrait un intérêt grandissant pour la danse, passant une partie de temps à observer ses aînées et à les imiter.

Pendant la saison froide de la huitième année de Khipso, un raid ennemi particulièrement violent plongea le village enneigé dans une période difficile. Dépourvu de ses mâles les plus vigoureux, le clan dut subvenir à ses besoin en mettant au labour les jeunes et les plus vieux. A la fin de la saison froide, il était question d'envoyer les chasseresses récupérer les hommes chez l'ennemi.

C'est au retour de la belle saison que la monture de la jeune Khipso décéda, emportée par la maladie et affaiblie par les mesures draconiennes imposées par la Vénérable Matriarche. L'évènement bouleversa l'enfant qui refusa longtemps de prendre un nouvel animal.

L'année suivante, le clan avait surmonté ses difficultés et retrouvé des hommes pour s'occuper des tâches agraires et domestiques. Khipso écoutait la vieille Onka parler de la succession à la tête du clan. La Vénérable déclinait, et sa fille n'étant plus, c'était la petite-fille qui prendrait la relève, avec des idées nouvelles qui soulevaient la désapprobation des plus traditionalistes des anciennes.

A quatorze ans, Khipso avait commencé son initiation à la chasse et aux arts guerriers, et avait finalement prit une nouvelle monture. Les premières rivalités apparurent chez les jeunes filles en même temps que naissaient leurs premières amourettes. Les histoires de la vieille Onka étaient narrées avec moins d'énergie, mais elles n'avaient rien perdu de leur intérêt et avaient toujours le bon goût d'être parfaitement adaptées à l'époque et aux évènements.

A sa dix-septième année, Khipso accompagnait les chasseresses dans la traque du gibier et dans les raids chez les clans ennemis. C'est au retour de l'un d'entre eux qu'elle connut pour la première fois l'étreinte d'un mâle de son âge. De cette expérience elle conserverait un souvenir

tendre, jusqu'à ce que les signes de la grossesse se manifestent. Dans le secret et la panique, elle se confia à Onka qui connaissait les vertus des plantes et qui l'aida à avorter. Khipso resterait très affectée par son acte.

L'année suivante Onka s'éteignit, suivie de peu par la Vénérée Matriarche. Comme le voulait la tradition, elles furent incinérées et leurs cendres furent mêlées au lait avant d'être bues par leurs proches pour que leurs âmes ne soient pas perdues. Pour Khipso, le lait n'avait jamais été aussi amer que cette année là.

La nouvelle Matriarche, Vonza, oeuvrait pour une ouverture du clan aux autres cultures. A cette époque, Khipso, qui entrait dans sa vingtième année, vit quelques unes de ses aînées envoyées sur d'autres mondes pour en ramener des connaissances nouvelles qui devaient apporter au clan un nouveau souffle. Les choix de la Matriarche faisaient grincer bien des dents parmi les plus anciennes mais son autorité était forte et jamais, de mémoire de Khipso, elle ne fut contestée.

A l'arrivée de sa vingt-deuxième année, Khipso avait pris compagnon, Ajaar. C'était un homme travailleur et attentionné. Elle l'appréciait énormément, mais ne s'était toujours pas acquittée de son devoir de procréation, encore taraudée par son avortement. Pour s'y soustraire, elle alla jusqu'à se porter volontaire pour partir sur un autre monde. Des quelques émissaires envoyés dans les étoiles, peu en étaient revenus, mais ceux qui avaient retrouvé leur chemin jusqu'au village avaient apporté bien plus que la Matriarche n'avait espéré, et bien plus que les anciens n'avaient redouté. Ces émissaires en étaient revenus eux-même changés, avec des idées nouvelles. Les rumeurs allaient bon train à cette époque, prédisant pour le clan un déclin rapide, nourri par l'instabilité et la dispersion. Mais la Matriarche qui voulait encore croire en son projet renouvela l'expérience.

Le choix était fait pour Khipso, enfanter lui était parfaitement inconcevable. Elle ne vendit pas Ajaar, préférant laisser à lui seul la charge de la maison, et lui offrant par ce biais une semi liberté qui trouvait ses limites dans les décisions de la Matriarche à son égard. Il était fort probable qu'elle use de son droit de s'accaparer ce mâle en l'absence de Khipso, tous le savaient.

C'est sur Coruscant que Khipso fut envoyée, avec l'espoir qu'elle ne suive pas l'exemple de celle qui l'avait précédée et retrouve le chemin du village.

## **Description physique:**

Son mode de vie et la gravité régnant sur son monde natal, légèrement inférieure au standard, ont sculpté à Khipso un corps plutôt vigoureux et élancé, vêtu d'étoffes très rudimentaires

liées par de solides lacets et des bandages qui trahissent son origine tribale. Elle affiche une toilette négligée : ses ongles sont pointus, et ses cheveux noirs sont sales, mi-longs et coiffés en tresses complexes terminées par des perles grossières. A cette allure peu soignée vient s'ajouter l'absence d'une oreille, arrachée au cours d'un raid, et une poitrine discrète. Sa peau hâlée par une vie en plein air est tatouée à la nuque, ainsi qu'aux bras et aux cuisses, tandis que ses yeux noirs promènent autour d'elle un regard avide de grands espaces.

## **Description psychique:**

Arrachée à ses repères, dans une civilisation dont elle ne sait rien en dehors de ce qu'en disaient les contes de la vieille Onka, la jeune femme accorde sa confiance trop facilement, et passe très vite pour une personne naïve, voire stupide. Sa faible maîtrise du langage basique ne fait que renforcer cet aspect naïf qu'elle dégage. Son éducation la pousse à accorder son respect plus facilement aux femmes qu'aux hommes qu'elle s'efforce de traiter en égal avec plus ou moins de succès.

La patience est une vertu qui lui fait défaut, elle est de nature colérique et a la rancune tenace. Elle ne prend aucun plaisir à faire souffrir mais ne s'apitoie pas pour autant sur la souffrance des autres, non par nature mais par l'influence qu'a eu sur elle l'environnement relativement brutal dans lequel elle a évolué toute sa vie.

En réaction à cet environnement plutôt dur, elle a appris à se retrancher dans son imagination pour s'y ressourcer et y trouver un certain équilibre. Cette forte aptitude à la rêverie peut la mener ponctuellement à se montrer particulièrement distraite.

Elle est sensible à la beauté et aux arts, sur lesquels elle porte un regard plein d'intérêt, sans nécessairement les appréhender à leur juste valeur.

# **86. Kit Fisto N°ID: 114**

## **Informations:**

XP: 9050

Niveau: 4

Argent emporté: 17919

Date d'inscription: 09/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 546

Métier: Commandant  
des FDA

Talent 1: volonté de vivre

Talent 2: fine gachette

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 31 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilote: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 3 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 5 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 14 / Natation: 62 /  
Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Kit Fisto qui avait été adopté par un couple composé d'une twileck et d'un nautolan paysans sur Tatouinne apprit dès son plus jeune âge à combattre. Il s'entraînait seul chez lui dans de nombreuses pratiques. Son père adoptif finit par le découvrir et par la grande surprise de Kit Fisto il l'aida à s'entraîner au tir mais aussi au combat rapproché. Sa mère aussi l'aida et il remarqua qu'elle était très habile et que son père était doué au tir. Passé ses 18 ans, Kit Fisto décida de construire sa vie sur Corruscant et de toute façon ses parents adoptif lui donnèrent l'ordre de le faire et de se débrouiller seul ainsi que de revenir seulement quand il aura réussi dans sa vie professionnelle. Pour eux c'était le seul moyen d'obtenir un caractère. Kit Fisto partit donc vers Corruscant un peu triste de quitter ses parents de cette manière. Il commença tout de même à s'interroger sur le vrai métier de ses parents, voulaient-ils le protéger de quelque chose ? Kit Fisto n'eut aucune réponse.

Au tout début de son entrée sur cette planète Kit Fisto devait se rendre à la banque afin de commencer sa vie. Il était impatient mais ce jour là, il assista à un braquage par des chasseurs de prime. La personne en face de lui tomba à terre le corps fumant. Kit Fisto se jeta à terre et vit ces 4 chasseurs de prime abattre froidement tout ce qui bougeait. L'air sentait les décharges de blasters. Kit Fisto était horrifié et vit de nombreuses personnes innocentes se faire tuer. On entendait des hurlements, des cries d'agonie et Kit Fisto ne le supporta pas. Un chasseur de prime se fit descendre à côté de lui par un soldat qui gardait cette banque. Kit Fisto prit son courage à deux mains, il ramassa le westar du chasseur de prime, il se leva pour tirer mais se fit



neutraliser avant même d'avoir tiré par un complice des mercenaires et se fit prendre en otage. A ce moment là une ombre noire apparut à toute vitesse et neutralisa les chasseurs de prime sauf un qui avait pris la fuite. Kit Fisto s'aperçut que c'était un Jedi qui venait de le sauver et il lui avait dit qu'un jour, lui aussi serait un grand Jedi en lui disant un conseil: de le devenir seulement quand il se sentira prêt. Depuis ce jour, Kit Fisto avait un rêve, celui de devenir Jedi. Il réalisa qu'il y avait en ce monde encore trop de mal et que les innocents n'étaient pas en sécurité. Il décida de se rendre utile et commença directement à travailler pour le SRD en tant que soldat. Un métier qui l'a toujours attiré et s'engagea aussi en tant que garde du corps de l'un de ses plus grands amis: Qui-Gon Jinn qui a maintenant disparu de la circulation. Kit Fisto tient à s'investir dans son métier de soldat et devenir important. Malgré ses attirances, Kit Fisto n'oublie pas son rêve, celui de devenir Jedi.

## Description physique:

Kit Fisto a des taches (traits) rouges sur ses tentacules et a un bandeau noir sur le front. Il mesure 1m 83 pour 69 Kg.

## Description psychique:

Kit Fisto est courageux, il sait affronter le danger. Il ne laisse jamais un ami dans la difficulté. Il est toujours prêt pour les aider et essayera du mieux qu'il peut pour réussir ses objectifs.

# 87. Kita Yoruba N°ID: 1618

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 04/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 7

Métier: Rien

Talent 1: adroit

Talent 2: tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 10 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Kita Yoruba est un jeune Zabrak né sur la planète Iridonia, planète d'origine pour sa race. Ses parents étaient des fermiers et possédaient une petite exploitation non loin d'un petit village fondé par une petite communauté d'indépendantistes. Cette communauté s'auto suffisait à elle même et avait mise en place son propre commerce en se servant des richesses de leur environnement. La famille paternelle de Yoruba avait toujours eu un rôle important dans la politique d'exportation des marchandises et sur les taxes à attribuer aux différents produits. Le petit zabrak quand à lui, dû apprendre les rudiments du métier de ses parents afin de reprendre leur exploitation mais il ne montrait pas un grand enthousiasme vis à vis de sa vocation de sang et semblait aspirer à une autre destinée que celle de fermier. En grandissant, son rêve de liberté et de voyage, finira petit à petit par prendre le dessus. Il se verra donc, à plusieurs reprises, en conflit avec son père qui ne pouvait concevoir les rêves de fils. Après de multiples prises de bec entre eux, Yoruba décida de partir alors qu'il était âgé de seize années, il vola un petit vaisseau marchand et quittera sa planète natal avec un léger pincement au cœur pour sa famille et un esprit envahi de doute pour son avenir dans cette galaxie où le chacun pour soi semblait être la seule loi à respecter. Ne pouvant subvenir à ses besoins avec les quelques marchandises que le vaisseau volé avait dans sa soute, il dû trouver un moyen pour remplir ses poches de crédits. Il entendit alors, sur la petite planète de Tatooine que certains Hutt recherchaient des contrebandiers afin de faire fleurir les bénéfices de leur commerce illégal. Voyant en cela une possibilité de survivre et de se faire de l'argent en attendant mieux, il n'hésita pas à rencontrer l'un de ces seigneurs de la pègre. Durant près de quatre années, il travaillera sous les ordres d'un Hutt dont on ne lui communiquera jamais le nom... Mais c'est alors, durant une mission de routine, que son destin changea à jamais, il se fit capturer par les autorités de la république en place et emprisonné pour une période de 5 ans dans les prisons de Coruscant. Une certaine haine naîtra en lui envers la pègre, car il eut vent du bruit qu'un contrat avait été mis sur sa tête par le Hutt qui l'avait engagé pour faire de son cas un

exemple car on acceptait facilement pas d'abandonner des marchandises aussi précieuses aux mains de la république. Ne pouvant l'atteindre en prison, le maître de la pègre décida d'attendre sa sortie de prison pour l'assassiner.

Mis à part ceci, il se liera d'une certaine amitié avec l'un de ses gardes. Cependant, lors d'une mission, celui ci se fera tué, Yoruba sera quelque peu perturbé par cette nouvelle. Quelques mois plus tard il sortit de prison et décida même de s'engager dans un combat contre la pègre intergalactique, en mémoire de son ami mort au combat.

C'est maintenant que son avenir se joue réellement, il a 23 ans aujourd'hui et il est prêt à s'engager sur une voie qu'il ne connaît pas bien... L'univers des chasseurs de primes !

## **Description physique:**

Yoruba est plutôt grand et de carrure athlétique. Les traits de son visage sont durs et très marqués par les épreuves qu'il traversa. Son tatouage facial est assez sombre et mystérieux, accentuant son visage peu sociable. Pour ce qui est de son goût vestimentaire celui-ci reste aussi dans les sombre de telle façon que l'on pourrait croire qu'il porte un deuil !

## **Description psychique:**

Yoruba est plutôt discret et peu causant. Malgré un caractère bien trempé, il sait obéir quand il le faut et se plier aux ordres. Il peut avoir parfois des petites crises de colère et éprouve quelques difficultés à se contrôler dans ces moments là qui restent cependant assez rare. Bref... En conclusion Kita est un homme peu sociable qui a beaucoup de mal à se lier à d'autres.

# **88. Kitie Loumba N°ID: 1458**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 23263

Date d'inscription: 20/08/2007

Avertos: 0

Nb messages: 10

Métier: Rien

Talent 1: volonté de vivre

Talent 2: ombre

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 13 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 7 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 15 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues:  
0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Général: " Comment va-t-elle docteur ? "

*Le grand homme inquiet regardait la jeune femme mourante à travers la vitre de l'hôpital.*

Docteur: " Très mal, j'en ai peur. Elle a plusieurs lésions au cerveau et d'autres symptômes critiques. Et je ne parle pas de son amputation."

*Le général, bien qu'endurci par de longues années de guerre, ne put s'empêcher d'avoir les larmes aux yeux. Il était là et regardait, impuissant, la jeune femme à qui manquait la partie basse de son corps et qui progressivement sombrait dans les bras froids de la mort. Une de plus, morte pour servir la patrie, la république...*

Général: " Combien de temps lui reste-t-elle à vivre ? "

Docteur: " J'espère pour elle, le moins de temps possible. Bien que sous tranquillisant, cette jeune femme souffre énormément, et pas seulement de ses blessures extérieures. "

Général: " Combien de temps ? " *Insista le commandeur.*

Docteur: " Je dirai... une journée tout au plus...je suis désolé... "

*Tant de vie détruite pour la réussite de l'empire...*

Général: " Pourrais-je lui parler une dernière fois ? J'ai emmené sa fille avec moi."

Docteur: " Bien sûr, je vous en prie. Maintenant veuillez m'excuser, j'ai d'autres patients qui m'attendent. Bon courage."

Général: " Merci docteur, au revoir. " *Puis il fit un signe de main à une petite fille attendant sagement au fond de la pièce. " Anaïs... Viens voir mon ange. "*

*Le grand homme la prit dans ses bras. Bien qu'il n'était pas son père, il ne pouvait s'empêcher de penser que cette fillette allait bientôt devenir orpheline, privée de pouvoir connaître un jour sa mère. Anaïs Loumba avait cinq ans.*

Anaïs: " Elle est où ma maman ? " [i]Demanda la jeune fillette inquiète.

Général: " Ne t'inquiète pas trésor, on va la voir ta maman. Tu vas être sage avec, elle est très malade. D'accord ? "

*Les deux personnes entrèrent dans la chambre de la mère. Celle-ci dormait à moitié, sa fille s'approchait doucement de son lit sans un mot, elle contemplait l'état déplorable de sa mère. Le général parla de sa voix rauque :*

Général: " Bonjour Kitie, j'ai pensé que tu voulais voir ta fille, et...je voulais te voir moi aussi... "

*Kitie à bout de force, ne put faire qu'un simple sourire au grand homme qui se tenait devant elle. Elle parla d'une voix douce et fatiguée. Une voix de mourante.*

Kitie: " Tu as bien fait. Tout ce qui arrive n'est pas de ta faute. Ne vit pas ta vie en regrattant ce que tu as fait. Il y a des choses qui doivent arriver, mais auxquelles personne n'est vraiment préparé. Tu as fait ce que tu croyais juste, et tu as eu parfaitement raison. Ne vit pas dans le regret... "

*Le général essayait tant bien que mal de cacher ses larmes qui coulaient le long de son dur visage.*

Général: " Les...les médecins ont dit que tu seras rapidement sur pieds. J'ai...ça ne fait aucun doute. "

*Kitie lui sourit.*

Kitie: " Tu n'as jamais su mentir. Nous savons tous les deux que cette voie relève du fictif. "  
[i]Puis elle tourna la tête vers sa fille.[/i] " Bonjour ma chérie... vient faire un câlin à maman."  
"

*Le général prit de douleur s'en alla vers la sortie.*

Général: " Je vais vous laisser toutes les deux. Vous avez sûrement plein de choses à vous dire. A bientôt ma belle, puisses-tu un jour pouvoir me pardonner... "

: " Maman, c'est quand que tu rentres à la maison ? "

Kitie: " Pas de suite mon cœur. Les docteurs ont encore quelques examens à me faire passer. Je veux que tu saches ma chérie, que je t'ai toujours aimée. Tu es ce que j'ai de plus précieux, ma plus grande réussite. Sans toi je ne suis rien. Je t'en prie mon poussin, ne m'oublie pas"

*Kitie mourut la journée d'après. Un enterrement digne du nom fut organisé par le corps d'armée de la république. Morte en héros, qu'ils disaient. Anaïs, sa fille, fut placée un moment dans un orphelinat sur Télôs, avant d'être prise en charge par sa grand-mère. Elle y grandit et y passa une bonne partie de sa vie. Sa mère disparaissait petit à petit de sa mémoire jusqu'au jour où...*

## **Des années plus tard**

Cher journal,

Je me demande encore pourquoi je continue d'écrire sur ces vieux livres. Peut être que cela me fait du bien après tout. A vrai dire, ça me fait tout drôle de réécrire sur mon vieux journal intime. Cela fait maintenant dix-septs ans que je n'ai rien marqué dessus. Comme un jour m'a dit grand-mère, certaines choses sont faites pour être oubliées. Donc voilà cher journal, une petite présentation s'impose. dix-septs ont passé avant que je ne te sorte du vieux placard de chez grand-mère, tu dois avoir oublié certaines choses, ce qui serait tout à fait normale. Bien que, je ne suis pas très sûre que le fait de parler ou plutôt d'écrire à son vieux journal intime remontant de mon adolescence peut être qualifié de " normale ". Mais ça me fait rire, donc je te parlerais comme bon me semble. Voilà, je m'appelle Anaïs Loumba, et j'ai aujourd'hui 32 ans. Et oui, le grand âge. Comment te décrire ma vie en quelques mots ? J'ai un boulot déplorable, une vie sexuelle quasi nulle, sans parler de la vie de famille que je n'ai pas. Seule grand-mère est encore là. Elle a toujours été là. Elle tousse de plus en plus en ce moment, et ça ne va pas s'en m'inquiéter. Elle dit que ce n'est rien, mais je ne la crois pas. Tu ne peux pas savoir mon cher journal comment je suis heureuse de retourner chez elle. Même si c'est pour fêter un an de plus... Bon je te laisse cher journal, grand-mère m'appelle pour venir manger. J'ai déjà hâte de souffler mes bougies. Tu vois mon vieux, même à 32 balais je suis toujours restée une gamine. Bon, faut vraiment que j'y aille, je frôle l'incident diplomatique. A bientôt, ou à jamais, qui sait...

Cher journal,

Je ne pensais pas réécrire quelques lignes sur tes belles pages jaunies par le temps, du moins aussi vite. Le repas était exquis, et le gâteau d'anniversaire vraiment excellent. Il s'est passé quelque chose de surprenant pendant le repas, ou plutôt d'inattendus. Grand-mère m'a offert un livre comme cadeau. Mais pas n'importe qu'elle livre, un livre qui appartenait à ma mère. C'est marrant, je n'ose pas l'ouvrir, comme si j'avais peur que d'anciens souvenirs resurgissent.



Tu vas trouver ça peut être idiot vieux bouquins, mais la vérité, c'est que j'ai honte. Honte de ne pas me souvenir de ma mère. Je n'arrive pas à me rappeler son visage, son odeur. Voilà si longtemps maintenant qu'elle est morte, et grand-mère qui reste muette à son sujet. Voilà ma vie, j'ai 32 ans et je n'ai aucun souvenir de ma mère. Peut être que ce livre m'en apprendra plus. J'ai aussi demandé à grand-mère, pourquoi elle ne me l'a remis que maintenant, et elle répondu qu'elle l'avait égaré. Bien sûr moi, je n'en crois pas un mot. Ma grand-mère est une maniaque du rangement. Pourquoi tant de secret ? Le vieux bouquin qu'elle m'a offert, va sûrement m'éclairer. Pour ce qui est de toi, je pense que je vais te ramener chez moi. J'avais oublié à quel point c'était bon de parler de soi au travers de tes pages. Bon, allez, je me lance, je vais ouvrir le livre que m'a mère m'a léguée. Et peut être, aurais-je encore le loisir d'écrire sur tes pages cher journal. A bientôt

*Anaïs ouvrit la première page du vieux livre, curieuse de connaître sa contenance. Elle souffla pour enlever la poussière qui s'y était installée. Elle commença la lecture.*

**Je m'appelle Kitié Loumba, j'ai actuellement 22 ans et je suis sans profession. Du moins pour le moment. Peu importe, c'était pour la petite histoire. Si j'écris ce livre, le livre de ma vie, c'est pour donner à mes enfants, une trace de mon passage dans l'univers. Leur expliquer ma vie à travers ces pages encore blanches à l'heure actuelle. Donc ce livre est pour toi, mon futur bébé. Parce que l'on ne sait pas ce que la vie nous réserve, je ne voudrais pas mourir dans l'oubli. Et voilà, première page de mon livre et déjà je fais déprimer le lecteur. C'est tout moi ça... Donc voici ma vie...**

**Je suis née à Télôs, mais n'y ai vécu que très peu de temps. J'ai une mère adorable et un père détestable. Il passe la plupart de son temps dans l'alcool plutôt que dans son travail, si jamais le mot travail eu existé pour lui. De toute façon il est mort, et ce n'est pas plus mal. Je me demande encore maintenant comment ma mère a pu faire pour rester aussi longtemps avec ce type. Donc désolée de te dire ça comme ça, mais tu ne connaîtra jamais ton grand-père. Ca me fait bizarre de te parler à toi, mon futur amour. Tu n'es pas encore venu au monde mais je sais au plus profond de mon cœur que je vais**

**t'aimer. Aimer, un verbe totalement absent du vocabulaire de ton grand-père, ce pourri a même un jour voulu...enfin bref. J'ai fait mes études dans une université de taille moyenne sur Coruscant et j'en suis sortie avec une moyenne plutôt convenable. Aujourd'hui est un grand jour, je vais enfin avoir mon propre logement ! Ma mère fait un peu la bouille de me voir partir du logement familial, mais comprend que les choses sont mieux ainsi. Et oui, j'ai décidé à ce jour d'intégrer l'armée républicaine. Je pense avoir un avenir prometteur et un salaire convenable pour pouvoir élever un enfant. Les loyers sont tellement chers de nos jours. Ta grand-mère dit que c'est un métier à risque, et je lui ai dit de suite que, lorsqu'on a de la motivation pour réussir, il ne fallait pas s'arrêter à des détails. Elle a vite compris que rien ne m'empêchera de m'engager...**

*Anaïs arrêta la lecture quelques instants. Elle avait entre ses mains, la vie de sa mère dans un livre. Elle but une gorgée d'eau et se replongea dans la lecture. Elle avait hâte de connaître les moindres détails de la vie de sa mère. Comment a-t-elle pu mourir ? Une vieille photo tomba du bouquin, sa mère y posait. Elle était jeune sur celle-ci et, assurément, très belle. Au dos de celle-ci on pouvait y lire : " Ne m'oublie pas... ». Anaïs resta là, à contempler cette photo. Elle se remit à dévorer le journal de sa mère. Assise sur le lit, elle reprit la lecture, quelques mots pour tout héritage.... Et pourtant si précieux....*

## **Description physique:**

*Kitie est une jeune fille de 22 ans, du haut de ses 1m65 elle croit en son destin. Elle est souvent habillée de façon sexy, pantalon cuir moulant etc. Non pas pour attirer les mâles aux alentours, mais des vêtements plus amples l'auraient gênée dans ses mouvements en cas d'attaque. Elle aime rester simple avant tout.*

*Quant au haut, elle aime porter sa veste noire qui lui donne chaud au cœur. C'est une belle brune aux yeux de couleur marron foncé. Avec un caractère très entier et un tempérament de feu, elle ne laisse pas les hommes indifférents, juste un peu méfiant.*

## **Description psychique:**

*Encore de nos jours des personnes au grand cœur existent. Kitie en ai la preuve vivante. Elle est toujours prête à aider son prochain et les plus démunis. Cela n'empêche pas néanmoins, qu'elle a un sale caractère et des attitudes pas très féminines. Elle préfère une bonne bagarre*

*à une bonne discussion. Mais ne vous y méprenez pas, elle a une tête et sait s'en servir. Elle sait paraître froide quand les situations l'obligent. Elle adore les enfants.*

# 89. Kitrozia Velnac N°ID: 1610

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 8143

Date d'inscription: 13/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 27

Métier:

Talent 1: Leader née

Talent 2: Empathie humaine

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 9 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 11 / DIS: 11 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 10 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 15 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

C'est dans l'une des rares cités présentes sur Shiri que naquît Kitrozia. Toutefois, ses parents

déménagèrent pour Bothawui, alors qu'elle n'était encore qu'au berceau. Ils y trouvèrent de bons emplois. Sa mère avait trouvé un travail dans l'administration d'une compagnie minière. Pour sa part, son père était commerçant pour la même entreprise ; il s'occupait des ventes intergalactiques de minerai et entretenait le contact avec les quelques étrangers qui s'occupaient de ces exportations. Pour cette raison, depuis son plus jeune âge, Kitrozia eut la chance de côtoyer plusieurs personnes provenant des quatre coins de la galaxie afin de commercer avec Bothawui. Elle passa sa jeunesse à étudier les finances locales et étrangères, ces études lui semblaient normales, ayant été immergée dans ce domaine par ses parents. Elle devint rapidement un as des chiffres et des affaires interplanétaires grâce à quelques rencontres avec des hommes d'affaire étrangers, qui demeuraient chez elle en séjour, lorsqu'ils traitaient affaire avec son père.

C'est après quelques années, le nez dans ses livres, que Kitrozia atteignit l'âge de travailler. Tous auraient crus la voir travailler dans le domaine des affaires compte tenu de son aptitude naturelle pour cette matière. Toutefois la jeune Velnac avait d'autres plans ; elle préféra se faire embaucher comme journalier dans l'usine de ses parents. Elle voulait effectuer un travail physique afin de mieux connaître le milieu ouvrier et de cette façon elle pourrait mieux réagir lorsqu'elle dirigerait l'entreprise. Elle trouva le labeur, dans l'usine, fort exigeant, mais elle réussit à effectuer ce qu'elle avait souhaité. Elle se lia d'amitié avec plusieurs ouvriers. C'est grâce à ces amitiés qu'elle réussit à comprendre les problèmes de la classe ouvrière. Au fil des ans, elle devint très compétente dans son travail et gravit rapidement les échelons de l'entreprise.

Alors qu'elle était directrice de la production et du personnel, le grand patron de l'entreprise vint la trouver. Il avait un poste à lui offrir, soit celui de son père, qui était un des meilleurs postes de l'entreprise. Kitrozia se trouva donc confronté à un dilemme ; soit elle conservait son poste actuel et stoppait son ascension dans l'entreprise, soit elle affligeait son père d'une « retraite prématurée ». La jeune Togruta y réfléchit promptement, l'offre était trop alléchante, elle l'accepta. Ce fût un jour troublant pour la petite famille Velnac, le père de Kitrozia la renia et cette dernière fût chassée de la demeure familiale. Malgré sa déception, la jeune Velnac, demeurait confiante qu'elle avait effectué le bon choix. Au cours des mois suivants, elle effectua le travail de son père de manière exemplaire, doublant le chiffre d'affaire de la petite compagnie. Toutefois, Kitrozia avait engendré dans sa famille, un mal plus grand qu'elle ne l'eut cru ; son père n'ayant pu se remettre de cette trahison s'enleva la vie. Sa mère fût atterrée par ce geste et perdit tout intérêt dans son travail d'administratrice adjointe de la compagnie. Le grand patron le remarqua rapidement, sa seconde n'était plus la même et il décida à nouveau de faire bouger les choses. Il offrit donc son poste d'adjointe à sa fille, Kitrozia. C'est donc après avoir fait perdre l'emploi et la vie de son père que Kitrozia causa également la perte de sa mère. Elle était maintenant le numéro deux en importance de la compagnie, pleine d'ambition. Ayant déjà atteint ce poste prestigieux, Kitrozia ne visait rien

d'autre que le sommet de la compagnie. Elle était consciente que les ouvriers la soutenaient, car elle les avait jadis représentés, en plus de travailler à leurs côtés. Le grand patron, lui, ne mettait que rarement les pieds dans l'usine ce qui le désavantagerait.

C'est quelques jours après avoir reçu son poste d'adjointe que l'opportunité de gravir son dernier échelon se présenta à Kitrozia. Son patron vint la rencontrer afin de discuter d'amélioration à apporter pour la compagnie ce qui couperait quelques centaines de postes. Les ouvriers seraient remplacé par de la machinerie moderne. Kitrozia démontra son approbation à son patron qui par la suite entama les démarches pour effectuer ce changement. Par contre, la jeune Togruta avait d'autre plan ; elle alla à la rencontre des employés et les incita à la révolte en leur avouant les plans du grand patron. Elle profita de la grogne générale pour leur assurer que si elle dirigeait la compagnie, elle ne couperait aucun poste. La colère et les protestations s'intensifiaient de jour en jour c'est pour cette raison que le patron décida d'aller à la rencontre de ses employés afin de tenter de résoudre le problème. Kitrozia avait tellement bien effectué sa propagande que celui-ci fût tué par un employé enragé qui ne voulait rien entendre de ces propositions : après enquête, l'employé fût jeté en prison. En tant que numéro deux de la compagnie, sans patron actuel, la Togruta se retrouva donc logiquement propriétaire de la compagnie. Elle mis en place la réforme industrielle proposée par l'ancien patron, licenciant près de trois cent employés, qui lui avaient fait confiance. Les employés furent outrés et décidèrent de ce venger. Cependant, la Togruta, comme à son habitude avait bien planifié les choses ; les investissements dans la compagnie terminés, elle vendit la compagnie à un investisseur Bothan pour une somme rondelette et mit les voiles pour Alderaan. Elle avait pris conscience de son potentiel à convaincre les hommes et cela l'avait grandement ravie. Elle souhaitait maintenant s'inscrire à l'école de diplomatie Alderaanais afin d'entrée en politique.

## **Description physique:**

Kitrozia est âgé de 24 ans, elle est une jeune et ravissante Togruta. Son goût prononcé pour la luxure fait en sorte qu'elle est souvent habillée de manière noble et parée de nombreux bijoux. Ses lakkus sont rayés noir et blanc contrairement aux bleu et blanc traditionnels. Elle a, comme tous les Togrutas, un « sixième sens » très développé dû à ses montrals qui captes les ultrasons. Elle possède une cicatrice sur le bras gauche dû à un accident à l'usine, qu'elle cache par dégoût.

## **Description psychique:**

Kitrozia est quelqu'un de très intelligent, elle calcule à l'avance la majorité de ses actions et sait faire abstraction de ses sentiments le moment venu. En fait, c'est sa grande ambition qui dirige sa destinée. Pour elle, la pitié et la compassion sont des émotions qui détournent les

gens faibles de leurs buts. Dans ce monde, seul les forts peuvent aspirer à la réussite, donc il faut savoir faire abstraction de ces sentiments superflus. Elle se différencie donc grandement des Togrutas traditionnels qui sont d'un naturel bon et amical.

## 90. Knol Ven ag N°ID: 1559

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 15260

Date d'inscription: 17/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 21

Métier: Rien

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Fine lame

### Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 0 / Natation: 3 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

Knol et son petit frère Stonk viennent d'une famille bothan pas très importante , leur clan , les ferag sont spécialisés dans la chasse et sont réputés pour être les meilleurs chasseurs et les meilleurs guerriers bothan ce qui fait d'eux un clan influant .Donc leur famille est basée sur la chasse mais knol lui est un

guerrier né il aime se battre contre toute sorte de bêtes ou même d'humain sa soif de combat et de guerre peut être un avantage et un inconvénient suivant la situation et le lieu où se passe l'action car si son frère a des problèmes il n'hésitera pas à tuer toute une armée pour le sauver (dans la mesure du possible) il ne fait confiance qu'à son petit frère Stonk qui est tout pour lui et à son employeur moyennant une bonne paye. Un jour, alors qu'il chassait tranquillement accompagné de son frère, ce dernier tira sur un représentant du clan rival, le prenant pour du simple gibier qui courrait dans la forêt. Les autorités Bothan apprirent les faits et voulurent envoyer les deux frères en prison mais avant il fallait les marquer alors on leur coupa l'oreille gauche en V et on leur mis un anneau dans la truffe. Mais au moment où il le mirent dans la truffe de son frère, Knol devient fou de rage et frappe les gardes et ils arrivent à s'enfuir. Son frère qui était plus intelligent que lui et qui avait eu une formation d'espionnage savait que les Bothans ne les chercheraient pas dans une planète proche, alors ils décidèrent d'aller sur Tatooine. Ainsi livrés à eux-mêmes, Stonk et Knol, décidèrent de s'intégrer à la pègre locale, histoire de se faire un peu d'argent et de fuir définitivement loin de leur ancienne vie..

## **Description physique:**

Knol mesure 1m54, est relativement trapu et il est marqué au visage et ses yeux sont vairon. En effet, le haut de son oreille gauche est déchiré, et un piercing a été posé de force sur son septum. La pilosité de ses jambes est noire, celle de la tête brune et plutôt foncée.

Son torse est bien fourni en poils bruns avec des taches foncées sur le bas du ventre.

Ses bras ont des poils de la même couleur mais des cicatrices les parcourent, de son enfance difficile.

Les mains de Knol sont noires, comme ses jambes.

Ses cheveux sont teints vert et descendent bas dans le dos, la partie de son corps qui, étrangement, est la moins poilue.

## **Description psychique:**

Knol est une personne fière, il est sûr de lui et combattant.

Il fait par dessus tout confiance à son frère qu'il a suivi dans sa fuite vers Tatooine.

Ce Bothan est impulsif, nerveux et il aime que tout aille vite et bien.

Ce qui n'est bien sûr pas forcément le cas et a pour effet de le mettre hors de lui.

Il n'est loyal qu'à son frère, aux autres Bothan et à son employeur, moyennant une bonne paye.

Knol n'hésite pas à tuer quiconque l'importune. En somme, cet individu est un tueur né mais

un piètre diplomate. Il est cependant loyal envers les personnes qui lui sont utiles ou chères.

# 91. Kosk Kayl sar N°ID: 1477

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 04/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 33

Métier: Rien

Talent 1: Barratin

Talent 2: Empathie Humaine.

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 9 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 10 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /

Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation:  
0 / Langues: 10 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Kosk Kayl'sar est né sur Bothawui comme la plupart des Bothans. Très jeune, il fût intéressé par la politique, voulant changer les règles de l'école après plusieurs « réunions » avec ses camarades de classe. Il faut dire aussi, qu'il baignait dans ce milieu depuis toujours. En effet



depuis que son arrière grand-père fut reconnu Héros Bothan après avoir sauvé le représentant de la Seconde République grâce à des renseignements très précis sur la nature et les dirigeants du complot visant le Sénateur, la famille Asar eût l'autorisation de siéger au Conseil Bothan. Le Bureau de la famille Asar fut transféré dans la capitale, tout proche du Centre de Collaboration des Clans, permettant ainsi de surveiller les affaires de la famille sans grands déplacements. Le père de Kosk, Brosk Kayl'sar, est actuellement l'assistant personnel du Sénateur Bothan siégeant au Sénat Galactique de la République. Ne pouvant laisser passer cette chance qui se présentait à lui, Kosk demanda à son père de bien vouloir le prendre avec lui, lors de ses voyages à Coruscant avec le Sénateur. C'est ainsi que le père et le fils Kayl'sar sont maintenant à demeure sur Coruscant, représentants du peuple Bothan, lorsque le Sénateur est indisponible. Ce qui fait la joie de Kosk, car il peut assister aux séances extraordinaires du Sénat, profitant de l'atmosphère que les politiciens prennent plaisir à infester de joutes verbales. Son père est très fier de lui, car il commence à posséder une certaine aisance à l'oral, et un bon raisonnement qui lui permet de déjouer les pièges vicieux des adversaires politiques des Bothans (et Dieu seul sait s'ils sont nombreux à mépriser ce peuple).

## **Description physique:**

Kosk est un Bothan (être trapu), recouvert d'une épaisse fourrure noire. Sa fourrure du visage est marron, son bouc de couleur beige et il possède une bande de fourrure noire qui lui traverse le visage. Il possède un petit duvet blanc dans le cou, qui lorsqu'il se dresse sur sa nuque, l'avertit d'un danger. Il a de grands yeux noirs profonds qui respirent l'intelligence. Il a actuellement dix-huit ans et mesure 1.80m, ce qui est une taille normale pour son espèce.

## **Description psychique:**

Kosk comme tous les Bothans, est rusé et intelligent. Il est très habile pour convaincre les personnes auxquelles il parle. Il n'a pas son pareil pour dénicher/soutirer des informations devant rester secrètes. De plus il est très à l'aise à l'oral et peut très bien commercer/arnaquer un marchand trop attentif à ses paroles distrayantes. Cependant Kosk est très renfrogné et n'exprime pas ses émotions. Les seules émotions qu'il montre, sont visibles à cause de sa fourrure qui ondule en fonction de ses humeurs.

# **92. Krussk N°ID: 1269**

## Informations:

XP: 12000

Niveau: 5

Argent emporté: 1370

Date d'inscription: 13/05/2007

Avertos: 0

Nb messages: 62

Métier: Mercenaire

Talent 1: intimidant

Talent 2: tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 16 / CON: 14 / RAP: 13 / DEX: 13 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 9 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 2 / Mécanique: 0 / Pilotage: 1 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 1 / Rhétorique: 1 / Stratégie: 2 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 9 / Vigilance: 13 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né de deux parents trandoshéens, Krussk a passé sa « tendre » enfance sur Trandosha et sous les ordres de ses parents, il faut savoir que sur Trandosha les individus appartiennent à des castes de guerriers plus ou moins violentes, en général une caste regroupe plusieurs membres de la même famille, mais il peut arriver que certains étrangers (à la famille) en fassent partie. Celle de Krussk faisait partie des plus influentes et les plus riches, il a donc reçu une éducation en conséquence, son instruction a été en effet assez poussée. Il a appris des tas de choses sur les vaisseaux, les planètes, les politiques, l'histoire galactique qui était assez riche dernièrement. Comme dans toute caste qui se respecte, il a appris à se battre et à utiliser diverses armes, il fut rapidement l'un des meilleurs combattants de sa caste, ce qui le conduisit à une carrière militaire. Mais il décida de quitter Trandosha au grand détriment de ses parents et de sa caste. Lors de ces voyages, il découvrit un métier qui semblait fait pour lui, le métier de chasseur de prime. Ses grandes qualités de chasseur le firent émerger dans ce

monde sans pitié, même si peu de contrats importants lui sont confiés. On peut toutefois noter qu'il a rempli tous ses contrats, ainsi ses cibles qui étaient principalement des barons du crime avaient peu de chance de s'en sortir et c'est avec un grand sadisme que Krussk achevait chacun d'eux. Il ne prenait jamais contact avec ses collègues, puisque d'après lui cela attirait plus les ennuis qu'autre chose. Il se basa donc sur Tatooine, créant une entreprise à son propre compte, refusant d'assouvir les demandes des membres éminents de l'illégalité. Il se lia avec certains bandits weequays et rodiens, mais ses véritables amis sont restés sur Trandosha. Il possède un droïde qui reçoit les différentes primes et les traitent. Krussk comme tout bon chasseur de prime possède un vaisseau rapide et avec une puissance de feu assez importante. Sa base à Tatooine regorge d'armes diverses et mortelles, Krussk y installa une salle d'entraînement, ce qui semblait indispensable pour maintenir sa forme physique et perfectionner son combat au corps à corps.

## **Description physique:**

Krussk mesure 2,05 m, c'est une sorte de reptile humanoïde, il présente donc une armure d'écailles très résistante et de couleur marron et vert. Ses yeux sont semblables à ceux de n'importe quel reptile, c'est-à-dire jaune. Il possède de grandes griffes à ses pieds et ses mains (que l'on pourra appeler pattes). Il est très robuste et détient une grande force physique (caractéristique de son espèce). Il présente un métabolisme très développé ainsi qu'une grande acuité visuelle.

## **Description psychique:**

Krussk est violent, agressif et amateur de chasse sanglante, du moins ceci est l'héritage de son espèce. En vivant sur Tatooine il a acquis un grand sang froid et les pires situations le font presque sourire. Il est relativement sociable et parle couramment le basic ainsi que sa langue maternelle...le dosh. Il est très méfiant, mais possède une grande intelligence, il est volontaire mais non passionné. Son grand défaut est la cruauté....

# **93. Kyle Katarn N°ID: 278**

## **Informations:**

XP: 13075

Niveau: 5

Argent emporté: 31392

Date d'inscription: 03/05/2006

Avertos: 0

Nb messages: 370

Métier: Adjudant des FAR

Talent 1: stratège

Talent 2: ambidextre

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 17 / RAP: 11 / DEX: 14 / INT: 14 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 1 / Armes de Tir: 11 / Médecine: 4 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 2 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 31 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 1 / Vigilance: 6 / Natation: 1 / Langues: 1 / Biologie et Chimie: 1 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né de deux parents Kel Dor et élevé avec la plus grande affection , Kyle était heureux jusqu'a qu'il voit son père et sa mère tué par un sith il y a 8 ans de cela , depuis ce jour il voulait retrouver ce meurtrier quand il a prit qu'il fut tuer.Bien entendu on le soupçonna de l'avoir tuer.Il fut juger puis on prouva son innocence deux ans 2 après le début du jugement (le jugement dura 2 ans).Depuis Katarn fut assez solitaire jusqu'a l'âge de 23 ans.

## Description physique:

Kyle mesure 1,68m , il est fort , assez résistant.Il est aussi très rapide.

## Description psychique:

Kyle n'est pas violent ou agressif(sauf qu'en il se bat).Sur Corellia sa planète natale , il a connu un grand succès des personnes faibles en les aidant et les soignant et a acquérit une

grande sagesse. Il est courageux, toujours prêt à aider sa famille ou ses amis. Il est très volontaire et intelligent. Il n'a pas beaucoup de défauts mais sa meilleure qualité est son sens tactique.

## 94. Kyra Skeako N°ID: 1293

### Informations:

XP: 3500

Niveau: 3

Argent emporté: 13204

Date d'inscription: 24/05/2007

Avertos: 0

Nb messages: 413

Métier: Caporal-chef des FDA

Talent 1: tueuse née

Talent 2: stratège

### Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 12 / RAP: 11 / DEX: 11 / INT: 13 / DIS: 11 / PER: 10 / CHA: 12

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 1 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 5 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 7 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 1 /

### Histoire:

*Je n'ai aucun souvenir de mes parents. Je ne sais pas qui ils sont, mais je compte bien le découvrir un jour...*

*La première chose dont je me rappelle, c'est ce visage horrible, couturé de cicatrices. Celui de Keliass. Et les premiers mots dont je me souviens venaient de sa voix hystérique : « tu es mon esclave et je suis ton maître, alors tu devra obéir au doigt et à l'oeil, sinon tu regrettera le jours ou ton père a rencontré ta mère ». Bien sûr, à l'époque, j'étais bien trop petite pour me rendre compte de la signification de ces mots, mais je compris en grandissant de quoi il en retournais.*

*Je ne me souviens plus de l'age que j'avais à l'époque. Peut être dix ans, peut être moins. Keliass était un petit baron du crime qui essayait de survivre dans les bas fonds de Nar Shaada quand il m'a « engagée » à son service. Il voulais faire de moi une machine de mort sans coeur et sans âme. Son idée était que personne ne se méfiait d'une fillette, ce qui pouvait la rendre très dangereuse. Il eût alors la très bonne idée de me confier à un mercenaire du nom de Alianor. Ce qui aurait du être pour moi la pire des choses qui puisse arriver à une enfant fut peut-être ma plus grande bénédiction.*

*Alianor était un des employés de Keliass, Un vieux mercenaire regrettant sa gloire d'antan. Il fut un excellent guerrier, mais une blessure à la jambe mit quasiment fin à sa carrière. Il était horrifié par ce que Keliass voulait faire de moi, un assassin, alors il fit son possible pour retarder mon apprentissage et éviter que je soit utilisée. Alianor prétendais toujours que j'étais trop jeune pour accomplir certaines tâches, pas prête pour accomplir une autre mission et il s'arrangeait toujours pour faire les choses à ma place. Je l'en remercie encore aujourd'hui, paix à son âme.*

*Alianor était un homme bon et étrangement cultivé pour un mercenaire, et il utilisais la majeure partie de son temps pour parfaire mon éducation. Sans lui je serais devenue une brute sans repère ni limite, avec aucun sens moral.*

*Mais malgré sa prévenance, Keliass m'obligea tout de même à tuer mon premier homme à l'âge de quinze ans (je crois). Keliass se doutait que Alianor ne m'entraînais pas comme il était sensé le faire, alors il décida de convoquer un de ses sous-fifre qui avait échoué lors d'une transaction importante et m'ordonna devant Alianor d'exécuter l'homme. Il m'obligea à faire ça et je dus le faire, car j'avais compris la menace qui cachais son jeu: si je ne lui obéissais pas, il se serait rendu compte qu'Alianor l'avait trahi et j'aurais perdu l'homme que*

*je considère comme le père que je n'ai jamais eu. Mais cela ne fit que retarder l'inévitable.*

*Alors que j'avais environ dix-neuf ans, l'influence de Keliass avait grandie, jusqu'à faire ombre à un petit seigneur hutte de Nal hutta. Cet imbécile de Keliass croyais pouvoir doubler le hutte, et celui-ci envoya un chasseur de primes pour lui régler son compte. Alianor mourut pendant l'attaque, en essayant de me protéger. Keliass survécut et s'enfuit à bord de son vaisseau personnel, laissant derrière lui toute son organisation qui finit démantelée par les huttes. Tous ses membres furent exécutés pour servir d'exemple, et je ne réussis à survivre qu'en fuyant avec mon bourreau. Keliass m'obligea à monter dans son vaisseau, et je n'avais pas d'autre choix.*

*Pendant le trajet, au beau milieu de la nuit, il se faufila dans ma cabine, espérant combler sa solitude avec moi. Ce qui était hors de question bien entendu. Il essaya de me violer, disant que j'étais devenue une belle jeune femme tout à fait à son goût. Je lui résistais bien sûr, et je compris d'après ce qu'il dit que si il ne l'avait pas fait avant, c'était parce que j'avais la protection d'Alianor. Mon père adoptif m'avait protégé bien plus que je ne l'imaginais.*

*Mais Keliass avait oublié qu'il avait presque fait de moi une arme. Et cette arme s'est retournée contre lui. Je le tua dans la lutte, et je ne regretterai jamais cet acte.*

*Deux semaines plus tard, le vaisseau de Keliass sortit de l'hyperespace. Je tentais vainement de le manoeuvrer, mais je n'avait aucune idée de la marche à suivre. Alors je dus me résoudre à attendre. Fort heureusement, Keliass avait programmé un voyage vers les systèmes de la république, et je n'eut pas longtemps à attendre avant qu'une patrouille n'aborde le vaisseau.*

*Devant la situation à bord du vaisseau, l'officier chargé de l'abordage décida de me mettre en garde à vue pour m'interroger sur le meurtre de Keliass. Je fut emmenée sur Coruscant, où je fut jugée lors d'un procès minuscule. Je fut disculpée pour légitime défense et relâchée sur une planète dont je ne savais rien, ni ne connaissait personne. Afin de survivre, je décida*

*de m'engager dans les forces armées de la république, car la seule chose que je savais faire, c'était me battre. Peut-être que Alianor sera fier de moi, car il aurait voulu que je me batte pour une cause juste, pas que je devienne une tueuse sanguinaire...*

## **Description physique:**

*1m73, 55 kilo, svelte et mince, Kyra a néanmoins un corps rapide et agile. Sa grâce féline lui donne une aura potentiellement dangereuse, et son regard est dur comme l'acier. Malgré cela, elle reste une jeune femme très attirante, avec de long cheveux bouclés descendant au creux de ses omoplates.*

## **Description psychique:**

*Malgré la vie qu'elle a put mener sur Nar shaada, et grâce à l'enseignement du bienveillant Alianor, Kyra est une jeune femme pleine de principe moraux, et disposant d'un code de l'honneur qui lui semble juste. Elle sait se comporter avec dignité et respect, même si elle peut devenir redoutable en cas de danger. Son caractère a été bien forgé par son expérience, et il est en acier trempé. Mais elle reste une jeune femme, et derrière ce masque dur se cache encore une orpheline qui ne connaît pas ses parents, et qui reste malgré tout sensible et fragile, même si elle ne le montre pas. Elle sait se montrer honnête et bienveillante envers les personnes qu'elle juge le mériter, mais elle sait aussi être pleine de ressources et pour elle tout les moyens sont bons pour survivre si la nécessité le réclame.*

# **95. Lewin N°ID: 112**

## **Informations:**

XP: 17750

Niveau: 6

Argent emporté: 8129

Date d'inscription: 09/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 805

Métier: Padawan

Talent 1: ambidextre



Talent 2: sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 11 / RAP: 11 / DEX: 14 / INT: 14 / DIS: 11 / PER: 14 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 9 / Vol: 0 / Mécanique: 1 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 3 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 14 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Depuis tout petit, Lewin vit à Coruscant, Capitale de la république, la ville aux milles lumières. Son père était politicien et sa mère, marchande. Lui et ses parents ont quitté Iridonia à sa naissance. Vers l'âge de 14 ans ses parents lui ont avoué que Lewin possédait un frère sur Iridonia, mais que celui-ci avait disparut durant l'attaque de leur tribu, les souvenirs remontaient dans la tête de l'adolescent. C'est d'ailleurs pour cela qu'ils étaient partis s'installer à Coruscant. Peut-être qu'à ce moment même son frère se trouve près de lui sans que le zabrak ne le sache. Lewin grandit. A 17 ans il quitta ses parents pour s'installer seul. A 18 ans, Au lieu de devenir marchand ou politicien comme ses parents s'attendaient il s'engagea dans l'armée sous les ordres du commandant Titus. A 22 Ans, une réforme eut lieu, L'amiral Katarn prit le commandement de l'armée Républicaine suite à un accord entre la Corporation et la République. Plusieurs personnes désapprouvèrent cette réforme dont Titus. Lewin, lui, resta fidèle à la République et fut nommé Général de la Composante Terrestre. Par la suite Lewin quitta l'armée, celle qu'il avait tant chérie et qui lui avait appris tant de choses; il lui était difficile de quitter ses compagnons d'armes, mais il s'y contraind comprenant qu'il avait changé et qu'il était mené vers une nouvelle voie. Il devint Jedi et fit la rencontre d'un petit hamster , Val, dont il finit par se séparer, le laissant retrouver les siens dans la campagne de la belle Naboo. Maître Saklesh Xénom, un Gand dont la justesse d'esprit est réputée au sein de l'Ordre, s'occupa de la Formation de Lewin. Le jeune padawan jura de servir L'Ordre toute sa vie et par la même occasion la République. Mais cette dernière s'était fait de nombreux ennemies sans le vouloir, Le Zabrak se fit devoir de la protéger !

## Description physique:

Lewin est un Zabrak d'une Carrure impressionnante. Il mesure 1,95m et pèse 80 kilos Il porte une Bure de Jedi cette dernière cachant le bras électrique du jeune Zabrak, qu'il a acquis suite à la perte de son bras gauche . Des cornes trônent sur son front et des tatouages de teinte orange arborent son visage. Il est armé de son sabre, qu'il garde à sa ceinture, Car le Jedi ne doit jamais se séparer de sa lame.

## **Description psychique:**

Lewin est un Zabrak unique en son genre. Il est sérieux tout en gardant une pointe d'humour qui ne manque pas de faire rire la galerie dans les situations adéquates. C'est un être calme et très sociable. Son défaut le plus marquant est son manque de confiance en soi, mais c'est particulièrement de cela que le Zabrak aimerait se guérir. Et il est sur la bonne voie. Son Maître, Sakesh Xénom, le forme parfaitement, ce qui rend le jeune padawan sérieux. Néanmoins son sens de l'Observation particulièrement assidu lui permet de se démarquer des autres membres de sa race.

# **96. Lirielle Oldima N°ID:**

# **1036**

## **Informations:**

XP: 6200

Niveau: 4

Argent emporté: 21555

Date d'inscription: 24/01/2007

Avertos: 0

Nb messages: 680

Métier: Médecin

Talent 1: médecine

Talent 2: adroite

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 10 / PER: 16 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 15 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 6 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 0 / Rhétorique: 4 / Stratégie: 2 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 6 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 9 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Jeune sœur de Shanaryl Oldima, Lirielle a fuit la maison familiale pour échapper à la pression de sa famille, qui veut la marier de force à un noblinau d'Aldéeraan pour augmenter sa position sociale. Ne connaissant rien d'autre pour échapper à ce destin dont elle ne veut pas, elle a fait application dans les FAR dès sa majorité et suit les traces de sa sœur aînée, qui à fait la même chose.

## **Description physique:**

Lirielle est une jeune femme de taille moyenne, environ 1 m 65, d'un poids proportionnel à sa taille. Elle a des cheveux châains mi-long, avec une mèche de cheveux rebelles qui tombe tout le temps devant ses yeux. Elle a les yeux bleus tirant fortement sur le violet. Elle ressemble à sa sœur Shanaryl.

## **Description psychique:**

Lirielle est une intellectuelle, intelligente et studieuse qui a été lancée dans une situation qui la dépasse. Elle a tendance à s'arrêter pour réfléchir, aimant analyser les situations avant de décider de l'action à prendre. Elle possède un talent inné pour la médecine ou elle est très intuitive et décisive.

# **97. Loan Lumiya N°ID: 1570**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 14763

Date d'inscription: 26/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 35

Métier: Rien

Talent 1: Sens de l'observation

Talent 2: Charmeur

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 7 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 9 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 7 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Loan Lumiya est originaire d'un village retranché de Nar Shadaa tout comme son complice Silva Lothar. Le début de sa vie n'existe plus dans sa mémoire. Sa vie réelle commence lorsqu'elle fut adopté par ce village de Hutt pas comme les autres. En effet le chef s'était rebellé et avait des pensées obscures concernant les hutt des autres villages alentours. Bien que sa puissance était faible comparée à de grandes organisations résidant sur Nar Shaddaa, il avait un fort espoir, un espoir au dessus de tout et qui lui permettait de survivre. Mais le temps fut supérieur et sa vie s'arrêta net un jour malheureux.

Alors il désigna indirectement cinq personne du clan qui avait le potentiel pour partir à la recherche d'un monde sans autant de souffrances, de guerres entre peuples et villages. Silva Lothar et Loan furent désigné. Mais la vie de ceux qui sont désigné par le grand chef n'est pas si simple que celà. Alors certains durent tués, d'autres s'enfuirent. Silva et Loan décidèrent également de prendre la fuite et de quitter Nar Shaddaa.

Un matin ils quittèrent leur village favoris. Même si les deux amis ne versèrent pas de larme, leur tristesse était fort profonde, plus que tout ce qu'ils aient pû rencontré auparavant. Ils s'éloignèrent de leur village, de leur vie, de leur passé et ils allaient devoir se prendre en main.

mais il se jurèrent de ne pas se séparer, puis de retourner au village une fois qu'ils pourraient y voir plus clair.

Leur quête d'un bonheur peut commencer malgré le fait non négligeable que les deux protagonistes sont du côté obscur du fait de leur haine commune envers de nombreux principes qui régissent certaines planètes.

## **Description physique:**

Brune aux yeux clairs, Loan est une jolie humaine de 22 ans. Grande de ses 1 m 72, elle paraît encore plus fine grâce à ses longs cheveux lisses qui descendent dans le dos. Elle les laisse souvent voler au rythme du vent ce qui lui donne un air plus rebelle, plus impressionante. Sinon, elle paraît bien plus faible que ce qu'elle est en réalité.

D'un autre côté, Loan n'a jamais connu un humain ou une autre humaine et a des habitudes qui peuvent choquer des personnes de son espèce. Mais elle porte souvent une combinaison pantalon assez près du corps et peut paraître assez provocante pour les humains. Pournat cela lui vient plutôt d'une mentalité spéciale aux Hutt qui se laissent aller et qui n'hésitent pas à montrer un bout de ventre.

## **Description psychique:**

La mentalité de Loan est sa particularité et son secret à la fois. A la fois très réservée et très provocante, très douce ou très violente, Loan change de comportements suivant les personnes à qui elle s'adresse. Mais ses traits de caractères les plus marqués sont des traits profonds qui viennent d'un sentiment d'incompréhension. Elle n'a en effet aucune base sur laquelle s'appuyer pour expliquer d'où elle vient, pourquoi elle n'est pas Hutt, qu'est ce qu'elle fait avec eux, chez eux, qu'est ce qu'elle leur doit.

Elle garde donc tous ses sentiments au fond d'elle et ne peut se dévoiler qu'à des personnes de haute confiance.

# **98. Loh Kein si N°ID: 1583**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 12500

Date d'inscription: 16/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 11

Métier: Rien

Talent 1: Empathie humaine

Talent 2: Leader né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 4 /

## Histoire:

Fils d'un couple de classe moyenne, ses parents travaillaient pour le sénat galactique, son père comme secrétaire à la liaison et sa mère comme employée de bureau s'occupant de répartir les holo-appels. Élève doué, enfant facile, c'est une jeunesse sans histoire dédié a son éducation et a laisser parler son esprit créatif. Il a vécu une adolescence assez bohème, beaucoup plus passionné par les histoires de guerre interstellaire que les études poussés en science (ses parents auraient aimé faire de lui un vibro-chirurgien).

Quelque aventures amoureuses plus tard, des rêves de voyages non réalisés et un retour à la réalité précipité par la mort de ses parents lors d'un attentat suicide commis dans la tour a bureau du ministère. C'est a 17 ans qu'il commence a fréquenter les bas quartiers de la capitale, les tripots malsains fréquentés par la racaille de la galaxie et le monde du crime. Il ne jouait pourtant pas dans l'illégalité préférant glaner de l'information par-ci, par-là. C'était beaucoup plus par manque de sensation forte que par manque de crédit qu'il s'adonnait au trafic d'info, mais bon c'était un as pour aller chercher les racontars les plus inusités. Reste que c'est en voyant un reportage sur l'holonet que la révélation était venu à lui. Les actualités

sur les guerres lointaines dans des endroits exotiques, rapporter la nouvelle en étant près de l'action et en plus gagner une certaine reconnaissance des milliards d'individus qui regardait le journal de Ryllya Nalika. Il avait une nouvelle ambition dans la vie, devenir reporter pour l'holonet.

## **Description physique:**

Un jeune homme élégant de petite taille aux cheveux noir long tombant sous ses épaules, avec le regard vif. Portant normalement des vêtements sobre de couleur foncé Ses petites lunettes rondes et son bouc au menton ajoute lui donne un look de premier de classe. Facilement, il peut se fondre dans la masse ce qui est fort pratique tout de même. C'est toujours normal de vouloir ne pas trop attirer l'attention. Comme disait le proverbe, vaut mieux être discret comme un bothan que puant comme un hutt.

## **Description psychique:**

Ses qualités principales sont la perspicacité et son empathie. Il aime être au courant de tout, prendre constamment en note ses observations, cela explique pourquoi il adore résoudre les puzzles les plus compliqué de la galaxie. Même si physiquement il n'est pas très charismatique, c'est le contraire quand il ouvre la bouche. Il sait poser le mot juste pour tout, agencer ceux-ci pour être capable de jouer avec la corde émotive des gens. À l'opposé, ses défauts sont tout aussi prononcé. Il aime avoir le contrôle sur son environnement et sur les gens qu'il côtoie même si cela veut dire utiliser le mensonge pour arriver à ses fins. Ce n'est pas nécessairement fait avec des intentions malveillantes, mais moralement on peut se demander si cela est bien... La curiosité est parfois un très vilain défaut, surtout quand elle nous attire plus souvent qu'autrement des ennuis. Malheureusement c'est le cas de Loh.

# **99. Lou Emara N°ID: 1609**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 8500

Date d'inscription: 08/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 3

Métier: Rien

Talent 1: Empathie humaine

Talent 2: Ombre

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 7 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 /

Rhétorique: 4 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0

/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Lou Emara est issue d'une famille aisée de la planète Bastion. Son père, Lisle Emara, un commerçant, avait fait fortune dans la vente de systèmes de propulsion. Il avait épousé une femme de 10 ans sa cadette, Thera, la dernière d'une riche famille, les Kalisen, dirigeante d'un cartel dans l'exportation de générateur d'énergie. Ils eurent rapidement une fille, Goralì, qui fut suivit 3 ans plus tard d'un garçon, Thérodore. Le commerce de Lisle Emara, connu un faste qui lui permis d'acquérir une reconnaissance au-delà de Bastion grâce à la mise au point d'un nouveau type de propulsion plus économique. C'est durant cette période que naquis la petite Lou.

A la naissance sa mère, Thera, lui donna le nom de Sham' Lou. Elle fut dès lors entourée de l'attention constante de sa mère. Cette attention fut celle qu'elle retira au petit Thérodore âgé alors de 7 ans. Ce dernier en développa une jalousie malade à l'encontre de sa jeune sœur. La jeune Sham' Lou grandit donc avec autant d'amour que pouvait recevoir une jeune fille de sa mère. Mais l'absence de son père, occupé par des affaires fleurissantes, poussa la jeune fille à se tourner vers son jeune frère et ce, dès qu'elle pu marcher. Cependant Thérodore n'était pas disposé à accorder le moindre égard à sa jeune sœur, responsable de la désaffection de sa mère. La petite Sham' Lou n'en était pas moins obstinée, et malgré l'indifférence totale que son frère lui montrait, elle le suivait constamment. Des laboratoires de production de propulseur dans l'entreprise de leur père, aux jardins de leur maison où Thérodore jouait sur



de mini-speeder, Sham’Lou le suivait tel un poussin, l’observait, et ce, sans jamais parler.

La petite Sham’Lou attira cependant rapidement l’attention d’autres. En effet son gabarit, petit même pour son âge, inspirait aux autres le besoin de s’occuper de la jeune fille et de la protéger. Ainsi sa sœur, Goralì, ne manqua pas de choyer sa cadette. Les domestiques, aussi, cherchaient toujours la petite pour s’amuser avec elle, et détournaient souvent des mets pour lui en faire cadeau. Ces domestiques ne manquaient pas de critiquer le comportement de Théodore à l’égard de sa sœur, chose qui n’arrangeait pas la jalousie du jeune garçon. Mais Sham’Lou attendait une autre attention.

A l’âge de 4 ans, la jeune fille, suivait toujours son frère. Ce dernier était devenu un jeune garçon passionné par la mécanique et traficotait consciencieusement tout ce qui lui tombait sous la main. Mais exacerbé par le comportement de sa sœur, ce dernier ne cachait plus les traces de son énervement et de nombreuses pièces volaient, ce qui causa un incident. Un jour, alors que Théodore démontait un extracteur de chaleur, sa jeune sœur, s’approchant doucement de lui, marcha sur un des composants de l’extracteur. Ce dernier ce brisa sous son pied. Réalisant que sa sœur avait cassé l’objet de son attention, le jeune garçon laissa libre cours à sa colère et jeta à sa sœur le premier objet lui tombant sous la main : un vérin-compresseur. L’objet heurta violemment le visage de la petite fille, qui perdit conscience. Son frère regarda avec horreur, le corps inerte de sa petite sœur, et pris de panique il se précipita vers cette dernière et découvrit son visage ensanglantée. Sans réfléchir il saisit le corps de Sham’Lou et la transporta jusqu’aux ouvriers. Ces derniers découvrant la petite fille, se précipitèrent ôtant le petit corps des bras de Théodore. C’est à cet instant qu’il remarqua la fragilité du petit corps qu’il avait tenu dans ses bras.

C’est à partir de cet incident que le jeune Théodore prit conscience de la présence de Sham’Lou. Cette dernière, était sortie de cet incident avec une fine cicatrice commençant légèrement au-dessus du milieu de ses sourcils et descendant le long de l’aile gauche de son nez. Mais cet accident n’en changea pas moins le comportement de Sham’Lou vis-à-vis de son frère. Ce dernier fut surpris de ressentir la présence de sa jeune sœur. La surprise passée, il commença à s’intéresser à ce petit être qui l’avait toujours suivi.

Sham’Lou vit son rêve réalisé, son frère s’intéressait à elle. Et libre de rattraper le temps perdu, elle inonda ce dernier de questions sur ce qu’elle l’avait vu faire. Questions auxquelles son frère répondait avec entrain, se sentant à nouveau le centre de l’attention, en commençant à chaque fois par : « Petite Lou ». Dès lors ils errèrent partout ensemble, et la petite Sham’Lou, devint Lou, mais pas seulement. Elle devint également une jeune fille aux occupations de garçon : elle passait ses journées à piloter tout engin que l’entreprise de son père propulsait et qui lui était autorisé ou pas. En effet, elle devint rapidement maîtresse dans l’art d’influencer et plus particulièrement son frère. Rapidement personne ne put rien lui refuser.

Agée maintenant de 11 ans, la petite Lou n’en paraissait pas plus de 6. Toujours prête pour partir en « aventure » avec son frère la petite fille ressemblait plus à un garçon, mais une fois sa chevelure relâchée et que de longues boucles couvraient ses épaules, la fillette ressemblait davantage à une poupée. Ayant grandi pendant 6 ans avec son frère loin des occupations sérieuses des adultes, Lou ne savait pas qu’elle était l’objet de desseins particuliers. En effet la famille de sa mère, les Kalisen, espéraient bien récupérer l’éducation d’un des enfants de Thera et en faire un représentant de leur cartel. L’aînée étant mariée et n’ayant aucun droit sur le premier garçon, il ne restait que Sham’Lou pour les Kalisen.

Lorsque Lou fut appelée par sa famille maternelle, elle n’accepta pas le fait de se retrouver séparé de son frère. Et après que sa grand-mère l’ait jugée complètement à rééduquer, Lou s’échappa pour retrouver Thérodore. Mais elle découvrit qu’il était parti sur Corellia suivre son aspiration : devenir pilote. Lou se retrouva seule face à son destin. Obligée de quitter définitivement la maison qui l’avait vu grandir, la jeune fille découvrit son nouveau chez elle. Les Kalisen, étaient une famille stricte, régie par un cérémonieux instauré par des décennies d’autosuffisance. Lou fut confiée à une gouvernante chargée de son éducation. Celle-ci ne manquait pas de lui faire remarquer à quel point son attitude et ses occupations ne sciaient guères avec le rôle d’une jeune femme. La jeune Lou comprit que le moyen le plus rapide d’obtenir son indépendance était de se plier aux demandes des Kalisen.

Elle assimila donc sans broncher ce qu’on lui dictait, du protocole à la fusion. Lou grandit et devint une jeune adolescente à l’allure posée. Malgré les tâches qui lui étaient confiées, elle pensait toujours à son frère en se demandant ce qu’il devenait. Elle n’obtint de ses nouvelles qu’à la naissance de sa sœur, Villae, que quinze années séparaient. Autorisée à retourner chez sa mère, elle apprit que Thérodore étaient devenu un pilote. Heureuse pour son frère, la nostalgie l’envahit et l’envie de le rejoindre se fit pressante. De retour chez les Kalisen, Lou n’eut qu’une idée en tête, se libérer de son instruction. Sham’Lou déclara alors qu’elle serait

davantage utile auprès de sa mère, qu'à apprendre des informations qui ne lui servons jamais. Autant dire que malgré tout ces enseignements sa franchise n'avait pas été altéré.

Sham'Lou resta auprès de sa mère, pendant quatre années recevant épisodiquement des nouvelles de Thérodore. A ses 19 ans, un hologramme leur parvint, son père Lisle, annonçait que Thérodore avait disparu lors d'un convoi de transport d'armement en direction de Tatoonine. Lou frappée de plein fouet par cette nouvelle, n'accorda aucun crédit à ceux qui estimait son frère perdu. Théra, sa mère quant à elle, se rattacha à sa petite dernière, renfermant au plus profond d'elle-même, le vide qu'elle ressentait. Croyant sa mère complètement hermétique à la nouvelle, Lou décida de partir. Sachant que sa mère s'occuperait de sa petite sœur et libre de toute obligation, Lou décida de rejoindre Correlia avec l'espoir d'y retrouver son frère.

## **Description physique:**

Lou Emara est une jeune femme dont la chevelure brune coule longuement dans son dos, en formant de belles boucles. Des petits rubans sont noués dans ses cheveux donnant l'air de papillons. Vêtue d'une longue robe bleue grise coulant à ses pieds, sa taille est soulignée par une coupe empire, afin de pallier à sa petite taille (1m55), astuce que sa famille maternelle lui a enseigné. Mais si le regard s'attarde sur son visage, on observe une fine cicatrice barrant son visage. Puis les yeux trouvent un regard vif aux couleurs marron-jaune illuminant la peau mate de la jeune femme. Elle porte au majeur de la main gauche une bague portant les initiales T.L.

## **Description psychique:**

Derrière son air réfléchi et observateur, les yeux de Lou pétillent et révèlent son côté téméraire. Et malgré une éducation cherchant à masquer ses réelles pensées, elle ne sait masquer sa franchise.

Lou n'ayant jamais était confrontée à un monde hostile ou sournois, elle est convaincue de la bonté de chacun et n'est donc pas préparée aux attentions malignes.

Pour Lou, sa famille représente tout, et elle serait prête à risquer sa vie pour elle. Et comme Lou était profondément attachée à son frère, elle est particulièrement vulnérable dès qu'elle retrouve ses traits dans une personne.

Quant à son alignement politique, Sham'Lou respecte la République, mais pas par conviction

personnelle. Elle ne suit que le positionnement de sa famille maternelle, et il est possible qu'elle se forge une opinion différente.

# 100. Lufta Fel N°ID: 465

## Informations:

XP: 11200

Niveau: 5

Argent emporté: 5343

Date d'inscription: 27/05/2006

Avertos: 0

Nb messages: 445

Métier: Mercenaire

Talent 1: ambidextre

Talent 2: adroit

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 17 / RAP: 15 / DEX: 15 / INT: 12 / DIS: 13 / PER: 14 / CHA: 6

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 10 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 1 / Mécanique: 3 /

Pilotage: 13 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 3 /

Rhétorique: 3 / Stratégie: 2 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 8 / Natation: 0

/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né sur Rodia, dans une famille de pilote membre de la flotte rodiene. il vécu une enfance des plus banale, il y appris l'entraînement à la chasse traditionnelle sur Rodia et bien entendu le pilotage d'engin spaciaux. Il fut bien vite destiné, à rejoindre le reste de sa famille en orbite, à empêcher ces compatriotes de quitter la planète. Mais c'est cet interdit qui lui donna envie de parcourir la galaxie, ce qu'il fit au bout de quelques année. Il déserta et essailla de rejoindre

d'autres mondes.

Helas peut abitué aux grand voyages extra planetairre il abima son vaisseau dans un champ de météorite et du attérir en catastrophe sur Alderaan. Depuis ce jour il y survit dans les bas fond essayant de retrouver un vaisseau et de parcourir l'univer connu et inconnu.

## **Description physique:**

Lufta est plutot grand que la moyenne de sa race mais aussi plus maigre, ces yeux sont completement noir, et sa peau sombre vire sur quelques reflet violet.

## **Description psychique:**

Lufta, ne suporte pas l'autoritée et aime l'inconnu, il sera prêt à travailler pour quiquonque lui donne une bonne paye et lui laisse son libre arbitre. Il n'a quitté Rodia qu'il y'a très peu de temps ce qui fait qu'il ne connait pas grand chose des règles et coutumes de la république, et n'a aucun préjugé sur la population des différantes planetes.

# **101. Lynn Konnair N°ID:**

# **1575**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5628

Date d'inscription: 02/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 98

Métier: Rien

Talent 1: Artificier

Talent 2: Tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 24 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 4 / Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 14 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

"Je ne suis pas née sur une planète. Je ne suis pas née sur la terre ferme non plus. Mais pas sur Bespin. C'est dû à la vie de mon peuple : je suis née alors qu'on ne m'attendait pas encore, dans un vaisseau qui écumait la bordure extérieure. Mes parents étaient fiers et braves, tout comme mon frère aîné Jori. Il avait 8 ans de plus que moi, et a toujours été mon modèle.

J'ai eu une enfance heureuse, autant que je m'en souviens. Ma mère, Tendra Konnair, s'est occupée de mon éducation dès mon plus jeune âge. Mon père, je ne l'ai pas bien connu. Il n'est jamais revenu d'une altercation avec des pirates rencontrés au hasard d'un champ d'astéroïdes quand j'étais encore qu'une mioche. Dès que je suis entrée à l'âge adulte, j'ai assisté mon frère et ma mère dans le commerce familial, qui, tu t'en doutes, n'est pas la vente de produits manufacturés d'Alderaan. Pour dire vrai, la famille faisait partie d'un clan de mercenaires. On n'était pas trop mauvais dans notre domaine, mais certainement pas assez nombreux pour avoir une quelconque importance: une dizaine de familles seulement. Et pas très nombreuses à cause de tout le boulot qu'on abattait.

Aaah... C'était la bonne époque. J'ai même réussi à me faire ma propre armure, dont j'étais assez fière. Mais bon, tout ça c'était avant l'incident. Un jour (j'avais 17 ans à l'époque), on nous a embauchés pour un contrat. Un truc a priori dans nos cordes, pas trop dur à exécuter. Il s'agissait de se farcir quelques contrebandiers qui avaient eu la mauvaise idée de vouloir se passer de la protection de notre nouveau patron, un hutt pas très patient. Un boulot qui, on le pensait, serait vite et bien bouclé, et permettrait de se ravitailler pour un mois. Sauf que la limace avait « oublié » de nous préciser que s'ils ne payaient plus, c'est parcequ'ils s'étaient trouvés un nouveau parrain. Bon, pas très surprenant (après tout, il allait pas faire appel à des professionnels pour quelques pilotes dont il connaissait la planque principale). Bref, on était attendus. Et le comité d'accueil a été très chaleureux, ils étaient préparés les enflures. Ça a même pris assez vite une sale tournure pour nous, ils étaient nombreux et on s'était fait avoir comme des bleus.

Le reste, je préférerais le garder pour moi, mais comme t'insistes et que je veux pas avoir la police sur le dos pour si peu, je vais te le dire. Je me suis retrouvée groggy après qu'une charge thermique m'aie pété à la figure. Enfin pas trop prêt quand même, sinon je serais pas en train de causer à l'heure qu'il est. J'y ai certes laissé quelques dents, ça m'a pété la mâchoire, et maintenant ça siffle un peu à droite. Je sais même pas ce qui est arrivé à Jori et à ma mère. J'espère pour eux qu'ils sont morts, c'est mieux que finir esclaves ou pire.

Je me suis réveillée dans un endroit particulièrement charmant, à la décoration superbement rétro à base de barres d'acier rouillé harmonieusement disposées en travers de mon chemin. J'ai bien cru que j'allais finir dans une arène ou un truc du genre. Mais ces abrutis on fait l'erreur de vouloir me revendre comme « esclave d'accompagnement » à un gros lard suffisamment naïf pour croire que je ne serais qu'une faible femme comme les greluches de la haute société. Disons que dans ma grande bonté, je ne lui ai pas laissé beaucoup de temps pour méditer sur son erreur. Dès que l'occasion s'est présentée, je me suis débarrassé de lui et ai sauté par la fenêtre de sa chambre, en ayant bien sûr pris les économies qu'il avait gardé sur lui. Et il était plutôt riche le bougre.

Depuis, j'ai réussi à prendre une navette en direction de Bepin, en me disant que plus je mets de l'espace entre tous ces gens (qui, crois-moi, tiennent une place particulière dans mon coeur) et ma petite personne à l'heure actuelle, mieux je me porte."

## Description physique:

Lynn Konnair est une femme plutôt belle... dans les standards mandaloriens. D'une taille d'1m78, elle est solidement bâtie et possède une musculature que les canons humains considéreraient comme disgracieuse chez une femme.

Lynn porte ses cheveux noirs tressés le long du crâne, afin qu'ils ne la gênent pas, mais assez longs (elle s'est jurée de ne plus les couper pour se souvenir des membres de son clan). Son corps est bardé de cicatrices, dues à sa jeunesse tout à fait standard (selon elle). Son visage porte d'ailleurs au milieu du côté droit, une cicatrice de 3 cm au niveau de la mâchoire. Les plus observateurs remarqueront qu'il lui manque d'ailleurs deux molaires à cet endroit.

L'incident qui a causé ces quelques marques externes a aussi causé une légère perte d'audition de ce côté.

Du point de vue vestimentaire, Lynn porte des vêtements couvrant généralement presque tout son corps, ne la gênant pas dans ses mouvements, et d'allure assez militaire en fait. Pas qu'elle soit particulièrement pudique ou ait honte de se montrer, juste qu'elle se sent suffisamment nue sans armure sans en plus avoir à supporter le vent sur des parties étendues de son anatomie. Du coup, presque personne n'a jamais eu l'occasion de voir l'insigne mandalorien qu'elle arbore sur lépaule droite en dehors de sa famille.

## **Description psychique:**

Lynn Konnair, en tant que bonne fille mandalorienne, a été élevée selon les sains principes inculqués par sa famille. Elle souffre d'ailleurs de ne pouvoir tous les appliquer. Et oui, dans les Resol'nare figurent notamment beskar'gam (porter l'armure), chose qu'elle est dans l'incapacité de faire pour le moment. Pour ce qui est de servir le clan, elle compte bien s'en trouver un dans les FAR ou une armée quelconque, enfin un groupe lui rappelant l'ambiance familiale.

Elle est franche et directe, ne mentira que par omission, et cela lui apportera souvent des ennuis vu son caractère soupe au lait. Ajouter à cela la fâcheuse habitude (toute mando'a) de planter ses yeux aussi noirs que ses cheveux dans ceux de son interlocuteur, et on obtient une personne auprès de laquelle certains se sentent mal à l'aise. Malgré le côté poule mouillée qu'elle estime trouver chez la plupart des civils de la République, Lynn essaie de comprendre ces personnes, sans toutefois vraiment y parvenir.

# **102. Lyra Wan Giddean**

## **N°ID: 1595**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 12000

Date d'inscription: 17/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 17

Métier: Rien

Talent 1: Charmeuse

Talent 2: Ombre



## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 10 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 9 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Lyra est née sur Uyter, une planète agraire, située dans la région du Noyau. Fille unique du couple Giddean, elle fut dorlotée par sa mère, par son père lorsque celui-ci revenait à Uyter. Car Danu Giddean était l'assistant du sénateur de la planète et par conséquent, il passait le plus clair de son temps sur Coruscante. Mais la petite fille ne lui en voulait pas, elle montrait une excellente compréhension des obligations de son père et elle se contentait de profiter des quelques moments qu'elle pouvait avoir avec ses deux parents.

Lyra subit une éducation destinée à faire d'elle une politicienne, comme son père et même si au fond d'elle cette perspective ne l'enchantait guère, elle subit les nombreux cours qui rythmaient ses semaines sans rechigner. Mais ce rythme routinier prit un étrange tournant lorsque sa mère décéda d'une maladie foudroyante. La petite donna l'impression de surmonter cette épreuve beaucoup plus vite que son père même si en réalité Lyra dissimula sa tristesse derrière son espièglerie habituelle.

Danu décida qu'il ne pouvait abandonner son poste d'assistant de la Sénatrice, cette dernière, connaissant la famille, l'encouragea à prendre Lyra à ses côtés et c'est ainsi que la petite fille intégra un cercle que l'on pouvait qualifier de dame de compagnie de l'équipe sénatoriale de Uyter. La Giddean sembla ravi de ce nouveau statut même si elle n'avait aucune responsabilité et que c'était plus un titre qu'autre chose. Lyra prit bientôt la fâcheuse habitude de fausser compagnie à la garde et bientôt la jeune fille connue par cœur le Sénat et ses habitués.

Par mis ses habitués, il y avait des hommes et des femmes qui se détachaient du lot, ils n'étaient pas véritablement des habitués puisqu'ils n'étaient pas de toutes les séances mais leurs visites étaient assez régulières pour que Lyra remarque leurs présences. C'est en posant des questions à son père de multiples fois qu'elle réussit à avoir des informations sur eux, car ceux qui portaient le nom de Jedi n'étaient pas très loquaces et puis, la seule fois où elle était allée en voir un, celui-ci l'avait ramenée, sans qu'elle s'en rende compte, auprès de la garde d'Uyter qui ne l'avait pas lâché des yeux par la suite. Lyra se faisait donc plus discrète lorsqu'elle en croisait un au détour d'un couloir mais son intérêt pour eux ne s'éteignait pas,

leurs vies avaient l'air un peu plus intéressantes que celles des politiciens qui passaient leurs journées à se disputer pour un oui ou pour un non.

La vie de la jeune fille se composait donc à quelques petites mondanités de temps à autre lorsque la Sénatrice acceptait sa présence auprès d'elle, aux cours qui se faisaient de plus en plus ennuyeux et aux excursions en solitaire dans le Sénat.

## **Description physique:**

Lyra mesure 100cm pour un poids plume de 30 Kg. Elle a de longs cheveux noirs qu'elle aime coiffer elle-même ou par sa nourrice. Ses yeux marron pétillent de curiosités et de vivacités. Lorsqu'elle accompagne son père à Coruscant elle porte les habits traditionnels de sa planète et a le droit à un très léger maquillage. C'est une petite fille soignée qui prend soin de son apparence mais qui n'hésite pas à se salir quand il le faut.

Chez elle, sa garde robe est beaucoup plus conséquente et il lui arrive de changer plusieurs fois dans la journée d'habit en fonction de ses activités.

## **Description psychique:**

Lyra est une petite fille assez espiègle, qui adore semer la garde de Uyter ou sa nourrice pour se lancer, en solo, dans l'exploration d'un nouveau lieu. Toujours gaie, elle a aussi une avidité de savoir et passe son temps à poser des questions aux personnes qui l'intriguent ou qu'elle soupçonne de savoir des choses intéressantes qu'elle ne sait pas. Elle peut aussi se révéler très sage et calme lorsque son père ou la Sénatrice de Uyter lui demande, elle fait en général très bonne impression dans les dîners mondains ou autres activités de ce genre.

# **103. Madurk Karlhz N°ID: 1608**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 07/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 4

Métier: Rien

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Ombre

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Issu d'une caste sectaire où les membres étaient endoctrinés dès la naissance afin de mieux les contrôler ou les soumettre. Madurk était un assassin parmi tant d'autres, il se devait d'obéir à ses supérieurs sans comprendre pourquoi. Né sur la planète Coruscant, principal lieu où se dirigent les affaires politiques, l'assassinat d'homme de pouvoir était monnaie courante parmi les missions confiées de la secte. Le minimum d'information était donné aux assassins, ils ne savaient pas par exemple qui étaient les commanditaires ou même pourquoi il fallait éliminer la personne en question.

Mais mouillé dans une trop grosse affaire, une chasse fut lancée par les autorités, la secte fut détruite et la plupart des membres furent tués ou emprisonnés. Madurk et plusieurs de ses amis réussirent à s'échapper de ce massacre. Les autres décident de partir sur différentes planètes avec l'espoir de refondre leur ordre religieux. Sans maître, Karlhz n'était plus rien, l'existence même de sa vie était remise en cause. Puisque tout ce qu'en quoi il avait cru, tout ce qu'on lui avait appris n'avait plus aucun sens. Le jeune homme parti alors pour Tatooine à la recherche de lui-même. Mais surtout afin de s'exiler et effacer les traces qui mèneraient les autorités à sa capture.

De ce qu'il savait sur cette planète, c'était l'endroit idéal pour méditer ou trouver du travail en tant qu'hors la loi. Mos Esley était l'endroit qu'il avait choisi pour s'établir. Son existence sur cette planète se limiterait à ne faire que des petits boulots et cela pendant un mois. Rien de

bien plaisant pour un tueur. Madurk n'avait aucune nouvelle de ses ex-compagnons, il était bel et bien seul.

L'édit d'arrestation qui l'avait obligé à fuir Coruscant lui avait malheureusement tout fait perdre. C'est en se réfugiant dans un bar de la grande mégapole, qu'il fit la rencontre d'un contrebandier avec lequel il troqua ce qui lui restait d'affaire afin de payer son voyage pour Tatooine.

Quand cette nouvelle aventure commence, le jeune homme est alors âgé de seulement vingt et un an, il aura encore tant de choses à apprendre au cours de son périple. L'assassin qui ne trouvait plus de sens à son existence finissait par se poser des questions. Il était libre mais c'était inconcevable pour lui qui n'aspirait qu'à obéir aux ordres. A quoi servait-il ? Madurk médita sur cette question durant un long moment sur les dunes de sable de Tatooine. Si vous privez un animal domestique de son maître, il errera sans but ni raison. C'était le même cas pour cet homme. Dans un bar de Mos Esley, Karlhz avait la chance de côtoyer différentes personnes. Bien que ce dernier parlait peu, ça ne l'empêchait pas d'écouter ceux qui s'adressaient à lui pour lui raconter leurs aventures. Il prenait goût à leur histoire, mais se sentait incapable de faire la même chose. Le conditionnement enduré dans son enfance ne lui avait pas appris à rêver à de belles choses. Une extrême liberté s'offrait à Madurk dorénavant, mais c'était plutôt une prison pour le héros.

Une nouvelle période de troubles s'annonçait dans la galaxie, le héros se reprit en main afin d'être un des acteurs de cette époque funeste. Karlhz ne désirait qu'une chose et c'était bien de retrouver ce pourquoi il avait été formé en ce bas monde, l'assassinat ! Cette fonction l'amènerait sûrement à retrouver un nouveau mentor. Un assassin sans commanditaire n'est plus rien ! Ayant surtout été formé pour tuer des gens importants, son destin le conduira forcément à Coruscant, ville où politiciens s'arrachent le pouvoir pour gouverner.

## **Description physique:**

Madurk agit toujours dans l'ombre et fait donc en sorte de ne pas se faire remarquer. Il tient cette caractéristique de sa formation d'assassin. Ce n'est donc pas le genre à s'habiller en rose fluo... Le groupe d'assassins dont il faisait partie était soumis à un entraînement rigoureux, Madurk à donc une allure plutôt sportive.

Souvent encapuchonné, on ne peut pas dire que son visage soit exposé au public, blond aux yeux marrons, à la couleur de peau blanche, dans les un mètre quatre-vingts pour soixante-quinze kilogramme, un physique banal où rien ne pouvait marquer l'esprit témoin de l'un de ses assassinats.

Néanmoins, Madurk possède le tatouage symbolique de la secte sur son épaule droite, qui est sciemment caché, mais qui reste un moyen pour lui que certaines personnes lui accordent de

la confiance, par exemple celles qui finançaient ou qui connaissaient la secte.

Etant discret, Karlhz parle peu, il ne saurait par exemple pas distinguer l'humour de la vérité. Sa voix grave et basse rebuterait certaine personne mais d'autres pourrait voir en lui un leader calme et sûr de lui.

## **Description psychique:**

Il est le chien de guerre typique qui ne désobéit pas, il va toujours jusqu'au bout pour accomplir ses missions même s'il doit salir sa réputation auprès de ceux qui le connaissent. Docile, discipliné et rigoureux dans son travail, il n'a aucune notion de bien ou de mal, il fait juste ce qu'on lui dit de faire, du moins lorsqu'il avait encore un maître. Lorsque Madurk était à Mos Esley, sa méditation l'a amené à réfléchir à tous ses actes, sa personnalité s'est donc alternée.

Cette réflexion sur lui-même l'a rendu beaucoup plus autonome sur ses propres pensées. Le fait de voir des gens libre a agi sur sa personnalité de manière à ce qu'il puisse décider ! Ce qu'il ne faisait pas avant.

Sa fidélité que lui a inculqué sa secte va sûrement le forcer à vouloir se venger.

Son esprit sera peut-être torturé tout au long de sa vie, les connaissances qu'il fera durant son aventure forgeront sa personnalité fragmentée. Madurk supporte mal l'alcool, c'est bien un de ses rares points faibles. Il éprouve une certaine sympathie pour les animaux, ces créatures le fascine tant elles sont innocentes, il ne lui viendrait pas une seule seconde a l'idée d'en tuer une.

Ainsi, malgré le fait que Madurk soit un tueur au sang froid, il reste quand même au fond de lui une parcelle d'humanité, qui sait comment il va évoluer, tout dépendra des rencontres qu'il va faire.

## **104. Maleb Lembo N°ID:**

# **1000**

## **Informations:**

XP: 750

Niveau: 1

Argent emporté: 2756

Date d'inscription: 05/01/2007

Avertos: 0

Nb messages: 115

Métier: Rien

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Bonne étoile

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 5 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Maleb est originaire d'Endor, il y passe une enfance plutôt malheureuse, en effet son père travaillait dans la main noir et il fut tuer lors d'échange de coup de contre des bandits Duros, lorsque que Maleb n'était encore qu'un bébé... A ses 4 ans sa mère a son tour se fait assassiné par des bandits d'en des circonstances toujours non élucider, Maleb se retrouve donc obligé de vivre chez son oncle et sa tante a Nar Shaddaa...Pendant son enfance Maleb devient très agressifs avec ses petits camarades, a cause de cette colère qui sombre en lui Maleb est rejeté par les autres et se renferme petit a petit sur lui même... Pendant son adolescence Maleb devient de pire en pire, Il commence a traîné avec des bandits dans les bas fond de Nar Shaddaa, il commence a voler, a trafiquer et a se rebeller contre son oncle et sa tante... Pendant 3 ans Maleb mène un enfer a sa tante et a son oncle, mais a sa majorité Maleb réagi et se calme, il se dit que si il continue dans cette voie il finira mal... A 19 ans comme il n'a aucun métier en main il décide de tout plaquer et de s'engager en tant que soldat dans les forces de la République...

## **Description physique:**

Maleb est un jeune homme de 21 ans, il a les cheveux mi-long et il est plutôt grand (1m82) est pas très gros (74 kg), il est plutôt musclé, il a la peau blanche et il est châtain au yeux marron verts, et il est plutôt bel homme...

## **Description psychique:**

Maleb a depuis toujours une grande colère qui sommeil et elle peut ressurgir a tout moment, il est très courageux et très débrouillard, son rêve serait d'un jour pouvoir maitrisé la force et de faire ce qu'il veut de son pouvoir... Maleb n'est pas un homme méchant dans le fond mais il est très froid avec les gens, il a une âme de guerrier au fond de lui et n'a pas peur d'affronter n'importe quel ennemi...

# **105. Mandragore N°ID: 952**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 11/11/2006

Avertos: 0

Nb messages: 600

Métier: Dryade

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 17 / CON: 17 / RAP: 15 / DEX: 13 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 7 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 10 / Agilité: 5 /  
Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 7 / Vigilance: 5 / Natation: 0  
/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **106. Maran Jane N°ID: 1531**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 17649

Date d'inscription: 08/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 35

Métier: Voleur

Talent 1: Ombre

Talent 2: Agile

## **Caractéristiques::**



PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 5 / Mécanique: 0 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Maran Jane est née sur Yavin 4. Ses parents, Andus Jane et Trista Yong, étaient en voyage sur cette planète lorsqu'ils se sont rencontrés. Ils sont ensuite partis s'installer sur Kuat, avec leur fille et

son frère, Tristam. Maran a eu une enfance toute normale, du moins jusqu'à l'âge de ses 17 ans. Son frère aîné s'était séparé du cocon familial deux ans plus tôt pour partir travailler sur Coruscant, sans projet vraiment concret et elle

n'eut plus de nouvelle de lui depuis. A 17 ans donc, lorsqu'elle était partie se promener, des bandits, essentiellement des weequay, pillèrent la ferme de ses parents, les tuant tous les deux dans l'action. En revenant elle prit l'épée de son père et essaya de se battre contre les bandits

mais elle n'avait pas beaucoup de chance ni d'expérience ( ce n'est pas un super-héros à demi mandalorien ) et fut capturée. Alors que leur chef parlait de tuer Maran, elle fut sauvée par un mandalorien, du nom de Wedge Denon, qui était, lui beaucoup plus expérimenté dans le combat aux armes blanches.

Depuis, les deux ne se quittent plus. Elle nourrit maintenant une haine indescriptible envers ce peuple. Après renseignement, elle apprit que le chef des bandits s'appelait Thor Abog, un Zabrak et qu'il sévissait souvent dans la région, mais qu'il restait introuvable.

Maran ne le trouva pas non plus mais jura de tuer Thor Abog, si un jour elle le retrouverait. Wedge n'ayant pas de solution pour assurer sa survie ni avant, et encore moins après avoir rencontré Maran, ceux-ci durent se débrouiller pour vivre.

Vol à l'étalage, sales boulots, diète furent leur quotidien mais aussi des vols de plus grandes envergures, dans des maisons ou des propriétés, et tout cela pendant 3 ans.

Wedge lui apprit les sciences du combat à l'épée ( = armes blanches ) et l'art de se mouvoir au combat ( = agilité ), tandis que Maran mettait à profit sa plus grande liberté pour s'adonner à la course de Fonceur, ou elle put apprendre à piloter (=... pilotage).

A ses 20 ans, elle partit travailler sur les chantiers Navaux de sa planète, Kuat, réputés pour produire les meilleurs vaisseaux de la galaxie. Elle s'occupait alors de la programmation informatique des nouveaux systèmes

de pilotage automatiques, ce qui lui a valu une grande connaissance dans ce domaine( dans l'informatique ). Le chantier naval de Kuat employant des personnes de dizaines de mondes différents, elle pratique couramment plusieurs langues.

Elle s'es fait de nombreuses connaissances, mais seulement dans le cadre de son travail, elle détestait voir ses collègues en dehors de son travail.

En se donnant à fond dans son travail, Maran jane esperait être promue et envoyée sur Coruscant et retrouver son frère.

Malheureusement, cela n'arriva pas, mais quelque chose d'autre subvenu.

alors qu'elle était sur le chemin du retour de son travail, vers sa maison, Une baguarre survenut au coin de la rue, entre deux wookies et 3 Zabrats.

En y regardant de plus près, ce n'est pas une baguarre, mais les 5 individus (les 2 wookies et les 3 Zabrats), en voulaient à un 6ème eme (un autre encore..), qu'elle connaissait, il travaillait avec elle.

Avec l'aide de son ami (même si sans lui( lui =son ami, le mandalorien), les bandits n'auraient pas bougé.) elle porta secours a son collègue qui la remercia avant de s'enfuir en lui disant que les hommes de mains qu'elle venait mettre en fuite était ceux du seigneur du crime local qui n'est pas du genre

"jte pardonne, et on oublie tout" .

Avec ses économies et son ami mandalorien Wedge, elle partit s'installer sur Corellia, (pour fuir le Chef des bandits) ou les deux se séparèrent un temps. Elle travaille maintenant en Freelance, pour le plus offrant, sans spécialité particulière, mais avec une petite faiblesse pour le vol de haut niveau...

## Description physique:

Maran n'est pas très musclée. elle a en effet acquirit une forme assez svelte car cela est nécessaire dans le métier de voleur. Inutile donc de lui demander de déplacer des caisses de ravitaillement, elle en serai incapable.

elle est par contre douée d'une bonne agilité, a force de dénicher des chemins bizzare ( = passer sur les toits, faire de l'acrobatie...) pour arriver la ou elle voulait s'introduire.

Taille 1m78 yeux gris clair (contraste avec les cheveux), cheveux bruns + mèches bleues/grises (fait penser à de la neige et de la glace ). Elle porte généralement une queue de cheval, et a des cheveux courts, qui descendent à niveau du haut du cou.

poids 57 Kg

poitrine normale, jambes pas trop grandes

regard pas forcément gentil. assez méfiant en général. Qui n'inspire pas forcément confiance de prime aord.

Blanche de peau. Assez rose.

visage => avatar

## Description psychique:

Maran est en général une fille assez fière, n'aime pas qu'on s'attaque à elle (ou riposte dans ces cas la, avec un bon sens de la répartie.). Elle peut être blessée assez facilement.

Elle a l'air d'une fille dure, de par son métier et son apparence mais est en vérité très sensible avec tout ce que cela comporte comme défauts.

à cause de la mort brutale de ses parents, elle reste assez méfiante de nature et n'accorde pas sa confiance à n'importe qui. elle ne se fait des amis que quand cela en vaut la peine (exemple : boulot)

Mais elle sait aussi être attentionnée quand il le faut. Elle n'irait généralement pas vers les autres de nature mais quand quelqu'un est en difficulté, et que cela peut lui être bénéfique, elle peut aller l'aider.

elle paraît dure mais en vérité est pleine de faiblesse quant à son passé. assez irritable et un tout petit peu susceptible.

A propos des weequays, ses "ennemis jurés" : ce n'est pas du genre "elle lui saute dessus quand elle en voit un dans la rue", mais elle est très méprisante à l'égard de cette race. qu'il soit mal attentionné ou pas, elle n'adresse jamais la parole à un weequay, sauf si c'est absolument nécessaire, et encore, elle le fait avec mépris, même si elle sait elle-même que l'individu qu'elle a en face d'elle n'est pas responsable de ses maux.

En général, les gens qui la connaissent ( assez peu nombreux ) disent de Maran que c'est une fille assez réservée, peut-être trop, ce qui empêche des relations à long terme.

# 107. Marhowhak Tirghar

## N°ID: 1552

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4520

Date d'inscription: 06/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 15

Métier: Rien

Talent 1: Volonté de vivre

Talent 2: Ambidextre

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 5 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 15 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 2 /

## Histoire:

Tirghar est originaire de Devaron, planète natale des Dévaroniens. Né sur la planète il y a 25 années, Tirghar vient de la famille Marhowhak, une famille de vieille noblesse. En effet, plusieurs femmes de la famille avaient accès aux hautes sphères du pouvoir sur Devaron, qu'il soit politique ou économique. C'est donc dans cette grande famille que fut élevé le jeune Tirghar. Le Dévaronien n'était pas si fier de sa famille : en effet, il trouvait qu'il devait suivre les traces de son oncle, chasseur de primes et contrebandier de son état...c'est ainsi que Tirghar quitta le nid de Devaron pour partir à l'aventure. Il s'introduisit dans un vaisseau qui allait vers Coruscant. Une fois arrivé à la Cité Capitale, Tirghar rechercha parmi la lie de la République des traces de son oncle. Celui ci était très connu et Tirghar finit par le retrouver. Son oncle fut tout d'abord surpris par la proposition de son neveu de devenir son associé mais il trouva l'idée drôle et accepta. C'est ainsi que Tirghar commença à découvrir le monde. Acompagnant son oncle un peu partout, le Dévaronien apprit à cacher des marchandises, à berner les FAR, à chasser des "primes sur pattes" comme disait son oncle. Tirghar était doué et malin : il devint rapidement indispensable pour son oncle, apprenant chaque jour de nouveaux trucs. Mais un jour, l'affaire se corsa : Tirghar et son oncle avaient pour mission de récupérer vivant un Rodien pour 15 000 crédits. La bataille fut rude mais ils parvinrent à l'attacher et à l'embarquer sur le Dustorm, leur vaisseau. Mais pour une fois, la chance n'était pas du côté du Dévaronien : si le Rodien valait 15 000 crédits vivants, une autre personne voulait sa mort pour un prix approchant. Le contrat fut confié à une tueuse très douée : Nooloa Vao.

Celle çi, qui n'était pas encore amnésique à l'époque, traqua les chasseurs de primes et décida de simplifier les choses en tirant une roquette dans les réserves de carburants. Le Dustorm explosa, tuant le Rodien et l'oncle de Tirghar. Celui çi qui n'était pas encore entré dans le

vaisseau ne fut pas tué. Il y laissa néanmoins une corne qu'il fit remplacer par une en métal, plus tard. En attendant, toutes ses économies avaient été vaporisées avec son oncle et le Dustorm. Jurant de retrouver la tueuse responsable du carnage, Tirghar se lança dans une carrière solo de chasseur de primes avec le rêve d'un jour rejoindre la fameuse Guilde des Chasseurs de Primes...

Description physique:

Comme tous les mâles de son espèce, Tirghar a une peau orange, tirant presque sur le rouge avec de grandes dents pointues, et un crâne sans le moindre cheveu. A la place, trônent deux magnifiques cornes très différentes : l'une d'elles est organique, courte et émoussée. C'est sa corne de naissance. L'autre, bien plus grande est faite de métal chromé et très pointue. C'est par cette prothèse qu'il a remplacé la perte de son ancienne corne. Les autres Dévaronies y verraient une hérésie mais Tirghar l'a fait exprès afin de se souvenir pourquoi il porte cette corne...

## **Description physique:**

Comme tous les mâles de son espèce, Tirghar a une peau orange, tirant presque sur le rouge avec de grandes dents pointues, et un crâne sans le moindre cheveu. A la place, trônent deux magnifiques cornes très différentes : l'une d'elles est organique, courte et émoussée. C'est sa corne de naissance. L'autre, bien plus grande est faite de métal chromé et très pointue. C'est par cette prothèse qu'il a remplacé la perte de son ancienne corne. Les autres Dévaronies y verraient une hérésie mais Tirghar l'a fait exprès afin de se souvenir pourquoi il porte cette corne...

## **Description psychique:**

Tirghar est très joyeux, même dans les situations les plus délicates. Il teinte souvent ses propos d'un humour très spécial que les non initiés qualifiaient de "dévaronien".

Aimant beaucoup la vie et tout ce qu'elle a à offrir, Tirghar ne se gêne pas pour tout prendre. Grand amateur de bière de Taris et de bagares qui en découlent, le Dévaronien et également un grand fan des "miams miams" en particuliers les danseuses twi'lek.

Bref, Tirghar est tout simplement...Dévaronien

# 108. Maugan Ra N°ID: 1600

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 10500

Date d'inscription: 01/03/2008

Avertos: 0

Nb messages: 9

Métier: Mercenaire

Talent 1: Fine Lame

Talent 2: Fièvre de la bataille

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 6 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né au fin fond d'un désert rocailleux, sur une planète au nom et à la position inconnue de la plupart, Maugan appris très vite les lois qui régissaient son peuple : survie et abnégation. Issu d'une race belliqueuse, il acquit vite les rudiments de la guerre. Très jeune, tout chistori mâle est soumis à un dur apprentissage de la vie telle qu'ils seront censé la vivre : chasser des bêtes féroces dans les montagnes et les déserts et batailler sans cesse avec les tribus voisines. Durant cette rude initiation, les "accidents" ne sont pas rares et, avec l'effet combiné des guerres, peu de chistori passent le cap des 10 ans. Sans être particulièrement doué, Maugan parvint tout de

même à survivre à toutes ces épreuves et finit par devenir un jeune garçon enthousiaste et débordant de vitalité doublé d'un bon chasseur. Les années passant, son talent pour la traque ne fit que s'accroître et il devint un des tous meilleurs chasseurs de son clan malgré son très jeune âge : ses lames semblaient littéralement voler pour frapper invariablement les points vitaux de ses proies et il combattait avec force et grâce, chose inconnue chez les chistori. De victoire en victoire, Maugan acquit une notoriété telle que les jeunes virent très vite en lui le futur leader du clan... Mais au fil du temps, les autres commencèrent à se détourner peu à peu de lui, alors même qu'il devenait de plus en plus fort et parvenait à contrôler vraiment ses talents naturels. Un sentiment de défiance s'empara du village petit à petit. Défiance qui se transforma progressivement en hostilité : les jeunes ne le côtoyaient plus, les adultes le traitaient avec mépris et l'on susurrait des "sorciers" et autre "démon" sur son passage. Jusqu'au jour où l'hostilité se mua en franche haine. Un matin, il fut entraîné au dehors par son propre père, Baator, sur la "place" du village, où l'attendait presque tout le clan. Les anciens parodièrent un jugement, l'accusant de tous les maux et le traitant de "Jedi", le fiel à la bouche. Et il fut battu. Longuement.

Lorsqu'il reprit enfin connaissance, tuméfié et brisé, il se trouvait dans une vallée encaissée au milieu de hautes montagnes, à des dizaines de lieux de son village. Prenant soudainement conscience d'une douleur plus vivace que les autres, il porta sa main à son visage et, effrayé, comprit qu'il avait été horriblement brûlé. Terrorisé, perdu et le corps en miette, il se mit à errer autant que faire se peut, cherchant vaguement un endroit où se terrer pour la nuit. Malgré la fatigue et les os brisés, ses pas le portèrent pendant des heures et des heures dans les montagnes où il finit par trouver un abri sûr dans une caverne. Là il s'écroula et pleura à chaudes larmes avant de s'endormir, hanté par les cauchemars. Lorsqu'il se réveilla le lendemain, ses yeux affichaient une froide détermination.

Jour après jour, son instinct de survie repris toutefois le dessus, chassant ses idées noires et ses malheurs. Commença alors une terrible période d'errance dans les montagnes et les déserts longue de plusieurs années au cours desquelles son talent de guerrier fut mis à rude épreuve, Maugan y récoltant de nombreuses cicatrices et y perdant notamment un doigt à la main gauche. Étant obligé de se déplacer constamment et de chasser pour survivre, Maugan s'imposa une stricte discipline, reléguant ses noirs desseins au plus profond de son être et affinant ses capacités martiales et sa discrétion. Il croisait parfois de petites bandes de chistori venues chasser mais, malgré sa rancœur, parvenait aisément à se réfréner et se contentait de changer de chemin, à l'abri des regards... jusqu'au jour où, plus de quatre ans après son exil, il reconnut son père à la tête d'un petit groupe de deux hommes. Son sang se mit à bouillir à la vue de celui qu'il jugeait responsable de sa disgrâce, celui qui l'avait livré à la foule haineuse sans raison aucune. Il parvint à se calmer, à se forcer de ne pas se jeter stupidement au combat. Alors que le groupe continuait sa route, insouciant du danger, Maugan se mit à le suivre discrètement, l'air terriblement calme et calculateur. Après de longues minutes de filature, les trois chistori s'engagèrent dans un étroit passage rocheux et Maugan vit enfin le

moment propice où passer à l'attaque. Escaladant la paroi, il avança aussi vite et silencieusement que possible pour déboucher finalement sur un escarpement surplombant de quatre bons mètres le sentier. Là, il attendit patiemment que le groupe passe sous lui et, le cœur battant à tout rompre, il resserra son emprise sur la lance de fortune qu'il s'était fabriqué et sauta sur le dernier chistori. La force de l'impact cloua l'homme au sol et lui brisa les cervicales, tandis que son compagnon regardait médusé la lance qui lui transperçait la poitrine. Abandonnant son arme, Maugan se releva d'un bond et lança son poing dans la mâchoire d'un Baator pris de court. Celui-ci, loin d'être sénile, encaissa le coup sans broncher, se jeta sur son fils et un terrible corps à corps s'ensuivit. Le combat s'éternisait quand soudain, propulsé sur un rocher par Maugan, Baator s'y brisa le crâne. A l'agonie, celui-ci jeta un regard sur son fils qu'il semblait ne reconnaître que maintenant. Maugan, épuisé et chancelant, se rapprocha de son père et lui demanda simplement "pourquoi ?". Baator s'esclaffa, toussa et cracha du sang avant de lui dire, dans un dernier effort : "Tu es un Jedi, un monstre...la...la honte du clan...". Maugan, perplexe, regarda son géniteur agoniser et rendre l'âme. Puis il contempla sa dépouille de longues minutes, jusqu'à ce que son instinct reprenne le dessus et le pousse à partir avant l'arrivée des charognards. Chamboulé et sous le choc de ce qui venait de se passer, il regagna un abri sûr pour y passer la nuit. Le lendemain, prit d'un élan nouveau, il se décida à parcourir sa planète jusqu'à trouver "la grande ville", changer de monde, en apprendre plus sur lui...en effet, il ne savait même pas ce qu'était un "Jedi"...

Quand Maugan arriva enfin à "la grande ville", il n'en connaissait même pas le vrai nom. Né dans une partie très reculée de la planète, peu de choses étaient plus importantes que le clan. Il remarqua assez vite qu'ici aussi les autres chistori le regardaient avec méfiance, sans toutefois grande animosité. Lorsqu'il questionnait les habitants sur les Jedi, il se heurtait toujours aux mêmes réponses : des sorciers, des aberrations. Abattu, le jeune homme s'intégra difficilement à sa nouvelle existence, vivant de rapines et de petits boulots... Jusqu'au jour où un marchand humain fit escale sur la planète. Les étrangers étaient rares ici, la planète n'étant répertoriée par aucun organisme et inconnue pour la plupart. Maugan, saisissant son courage à deux mains, se fraya un chemin jusqu'à l'homme et demanda à lui parler. D'abord surpris et effrayé par ce chistori pouilleux et défiguré, le marchand finit par le suivre jusqu'à la cantina la plus proche, une fois s'être assuré que son vaisseau serait bien réapprovisionner. Maugan, heureux de rencontrer enfin un humain, pressa l'homme de questions en tout genre sur l'univers en général et sur les Jedi en particulier. L'humain, de bonne compagnie, lui raconta les merveilles de l'univers de la majestueuse Coruscant à la belle et sauvage Kashyyyk. Il lui narra également les prouesses des plus grands Maîtres Jedi, leurs plus incroyables batailles et leurs plus nobles victoires. Emmerveillé et heureux, Maugan s'empressa de se présenter lui-même comme un Jedi, ce qui fit rire l'autre homme de bon cœur : "Du potentiel, tu en as peut-être gamin, mais tu es encore loin d'être un Jedi." Puis le marchand repartit, laissant Maugan seul dans son désarroi... La vie reprit son cours et bien des mois passèrent quand un cargo corellien se posa en ville. Maugan, y voyant là une chance unique de s'enfuir enfin de sa planète, profita de la nuit pour



se faufiler discrètement dans le vaisseau et embarquer clandestinement, des rêves de la majestueuse Corellia plein la tête. Malheureusement pour lui, le voyage ne se passa pas comme prévu. Alerté par des disparitions répétées de vivres, l'équipage fouilla le vaisseau de fond en comble et finit par découvrir le chistori embarqué. Le capitaine, surpris, ordonna à ses hommes d'abattre sans autre forme de procès l'intrus. Maugan, sentant l'attaque venir, esquiva le rayon in extrémis et brisa la nuque du tireur. Réalisant alors la force et l'adresse de l'alien, le capitaine ordonna plutôt sa capture et, croulant sous le poids du nombre, Maugan fut rossé et mit à fond de cale. Mettant cap sur Tatooine, les corelliens en profitèrent pour vendre leur marchandise ainsi que le chistori à un riche "baron" du milieu. Ce dernier se rendit vite compte des incroyables capacités physique de son nouvel esclave et décida de l'inscrire aussitôt à la fameuse école de combat Uchiji. Maugan, maudissant sa malchance, entra alors à l'académie et commença à suivre les cours sous la fêrule des maîtres Phow Ji et Firi Bleyd. [...] Après des mois d'apprentissage et gratifié d'une splendide balafre en travers de la poitrine, il finit par sortir de l'école plus fort, plus endurci et surtout plus discipliné que jamais. Profitant enfin du plein potentiel de sa nouvelle acquisition, son "employeur" l'envoya combattre comme gladiateur dans diverses arènes de la planète. Bien que l'alien fut un bon combattant et qu'il rapportait son quota de crédits, son maître se lassa peu à peu du chistori et des combats comme un enfant se laisserait d'un jouet. Il finit par reléguer Maugan à un simple poste de convoyeur sur ses transports de cargaisons illégales. C'est d'ailleurs lors du retour d'une de ces livraisons qu'il trouva son patron abattu ainsi que son personnel, le QG ravagé... Son coéquipier d'alors, un trandoshan nommé Crassk, lui proposa de s'associer avec lui et d'utiliser le cargo pour leur propre compte. Et c'est dans une sombre cantina de Mos Eisley, autour d'une bière immonde et face à un vilain trandoshan que l'histoire de Maugan Ra commence vraiment...

## **Description physique:**

Comme tout bon Chistori, Maugan est une masse de muscles sous une épaisse couche d'écailles. Malgré une taille somme toute assez moyenne, ses larges épaules et son cou de taureau lui donne une carrure imposante. Sa tête, lourde et massive, lui donne un côté primitif et brutal que son impressionnante rangée de dents ne contredira pas, tout comme ses petits yeux reptiliens jaune et noir. De plus, une large brûlure défigure presque tout le côté gauche de son visage, lui conférant une aura menaçante. Pour ajouter au "palmarès", une longue estafilade violacée traverse son corps de l'épaule droite jusqu'au haut de sa cuisse gauche, en "souvenir" de l'école de combat Uchiji et le petit doigt de sa main gauche a nourrit quelque prédateur de sa planète natale. Un observateur prosaïque pourrait le qualifier de "gros lézard bipède aux dents acérées et aux petits yeux cruels suturé de toute part". Et il n'aurait pas tout à fait tort...

## Description psychique:

Contrairement à ce que son apparence laisserait présager, Maugan n'est pas foncièrement mauvais. Sa jeunesse et ses différentes expériences difficiles lui ont simplement appris à se méfier des autres. Même (et surtout) de ceux que l'on connaît. Sa jeune formation de guerrier ainsi que ses années d'errance lui ont également permis de développer son sens de l'honneur, de l'acharnement et son farouche désir d'indépendance. Mais tout cela n'a bien entendu pas été que bénéfique... Vigilant à l'extrême, à la limite de la paranoïa, Maugan est quelqu'un qui n'accorde pas facilement sa confiance, pour ne pas dire jamais. Personnage effacé, il préférera rester dans l'ombre et n'interviendra que s'il n'a pas d'autres choix... ou éventuellement pour gratifier l'assemblée de son "humour" cynique. Solitaire et taciturne, Maugan vit assez mal son vide affectif : il est en effet assez difficile de croiser une chistori femelle hors de sa planète... De plus, ses dilemmes personnels relatifs au meurtre de son père continuent de le hanter. Il cultive également parfaitement son égoïsme. Même si son sang froid bout lorsqu'il est question d'esclavage ou d'oppression, sa peur et sa méfiance envers les autres ne lui permettent pas pour l'instant de prendre part à de grandes causes nobles. Son boulot comme contrebandier, où l'on ne lui demande que de faire ce pour quoi il est payé, lui convient à merveille. Mais le rêve Jedi ne l'a pas quitté pour autant...

# 109. Maximilian de Meternick N°ID: 1463

## Informations:

XP: 1600

Niveau: 2

Argent emporté: 8914

Date d'inscription: 26/08/2007

Avertos: 0

Nb messages: 175

Métier: Premier ministre de Naboo

Talent 1: Leader né

Talent 2: Empathie humaine

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 11 / PER: 10 / CHA: 14

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 9 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 16 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Maximilian Kohler etc naquit en la belle et riche contrée de Meternick, mégapole fort prospère pour ses banques et entourée de banlieux résidentielles de haut-luxe. Les Meternick étaient une vieille famille aristocratique, longtemps baronnie, puis Comté (grâce aux bienveillants aïeux qui servirent bien les Rois).

Maximilian eut le malheur d'être le frère puîné, il n'accéderait donc pas au titre. L'aîné fut l'objet de toute les attentions, peu affectives mais prévoyantes, de ses très chers parents, qui ne voulaient pas que le moindre Meternick ne fasse déshonneur à la lignée. Mais cela n'embêta pas Maximilian, qui, voyant les esperances immenses de ses géniteurs peser sur les épaules de son frère, se sentit beaucoup plus libre. De toute façon, le titre n'était plus qu'une marque d'estime et de reconnaissance d'une propriété, les administrateurs bureaucratiques ayant, à juste titre (!), repris les fonctions d'une direction seigneuriale archaïque. Il choisit donc comme son cadet les études de son choix, et ceux-ci se portèrent sur la politique, et le droit.

Car il se trouva très rapidement une passion pour l'Histoire et le pouvoir en général. Celle-ci était riche en anecdotes, en tourments politiques, qui passionnaient le jeune humain et ses espoirs de jeunesse. C'était par nature certainement, et aussi grâce à l'éducation appliquée de son père. Celui-ci, technocrate influent à la Cour, expliqua ce qu'étaient le pouvoir et ses subtilités, en débalant, roide mais consciencieux, son savoir, qui était du reste fort intéressant, riche de précisions, de bons et mauvais exemples, et de faits divers. Cela ennuyait profondément l'aîné, Kendal (et c'était dommage, nous le

verrons plus tard), mais passionait Maxilian et son petit frère, Covel. Il s'éloigna du premier, qu'il jugeait sot, et se rapprocha du second, dont il partageait certaines passions. Il se fit alors grand observateur. Très discret, il se faisait peu remarquer, mais écoutait tout, retenant tout, sentant bien qu'un jour ce lui serait utile, car comme disait son père, ils « étaient nés pour de grande chose ». Il admira son père, travailleur et instructeur, méprisa sa mère, fénéante et avachie dans le palais comtal.

On le considéra comme un peu trop secret, on le cru parfois muet voire mal assuré. Mais il s'appliquait à parler quand il fallait, et quand il le faisait il voulait le faire bien. Il poursuivit alors ses études avec une certaine volonté, alors que Kendal paraissait dans son coin (héritage maternel). Il était du reste fort intelligent, mais les études l'ennuyaient. « Il voulait de l'action ». Maximilian, lui, pour avoir vu, et s'être fait conté, des histoires d'impétueux fougants se casser les dents, préféra rester en retrait.

Malheureusement, les familles aristocratiques manquent de chaleur en leur sein. Elever ses enfants pour en faire quelque chose est un devoir, une nécessité non pour son plaisir mais pour l'honneur de sa lignée. Au lieu de cultiver une morgue comme son aîné de frère, s'estimant supérieur (ravage de la solitude et de l'incompréhension), Maximilian préféra oublier cet aspect « inutile » des choses en cachant ses sentiments, et généralement les refoulant, pour devenir quelqu'un, au fur et à mesure, de moins en moins humain.

Il eut bientôt achevé ses études. Maintenant, il voulait aider son Etat. Par l'enseignement assidu de son père et par une prédisposition naturelle, il avait grande fiance en l'ordre public. Il s'engagea donc comme magistrat, car il n'y avait rien de plus noble que de rendre la justice. Il devint donc Substitut du Procureur Royal, ou il découvrit l'Histoire en temps réel. Les torts et les vertus des insignifiants reflétaient ceux des petits et grandes des Temps. Les découvrir, au mépris de tout aspect humain ou technique (certains, dissequés au plus profond, en furent traumatisés, il tâcha de ne pas s'en soucier), était une joie. Son regard noir, profond et inquisiteur, scrutait tout, et découvrait tout. Mais il fallait en faire quelque chose. Après quelques années et de bonnes relations plus loin, le voici Procureur du Roi. Il utilisa ces

techniques pour mieux contrôler ses substituts, dont il apprit tout pour mieux les manipuler, avec ruse et prudence, frappant discrètement les indociles, récompensant sans emphase les méritants. Il utilisait les petits travers et pêchés des autres, pour en faire une force. Mais il ne mésestimait pas les siens, et tentait de les corriger. Tout du moins de les masquer. La colère, par exemple. A force de simuler, l'on devenait nerveux. Plus d'une fois il s'agaca à tort, ce fut de bonnes leçons. Entamer des réquisitoires meurtriers, se plonger au coeur des autres et en toute légalité, lui procura une grande fiance dans l'avenir. Son père mourut, donnant le titre de comte à son imbécile de frère. Grand bien lui fasse. Il essuya une larme devant le cercueil paternel. Mais l'oublia vite.

Cependant, à plusieurs occasions, il se trouva être manipulé, à force de trop se découvrir. C'était un métier très dangereux. Certains contacts abusaient de sa position, et s'en servait. Il n'y avait pas d'amis, il n'y avait que des intéressés. Il se renfrogna encore plus, et préféra quitter la magistrature. Avoir directement le pouvoir est une erreur, trop exposé, convoité. De toute manière, la Monarchie était tombée depuis peu sous la croupe corporative. Sans qu'il n'en montra rien – il resta loin de ce sujet qu'il jugeait brûlant – il haïssait ce système uniquement basé sur le profit (lui même n'accordait, par rapport aux autres bonadiens, qu'une part discrète à l'argent). Mais bon, l'on était sous le règne d'Hygnus II le Faible (le Bègue aussi) et chacun préférait retourner en sa contrée que conseiller un pareil sot. Un observateur audacieux disait de lui qu'« Il fait fuir les courtisans, et ennuit ses conseillers. » Pour les seconds, épuiser serait plus exact, il fallait en effet attendre longtemps avant qu'un terme intelligible ne sorte de la royale bouche.

Il s'engagea donc dans l'Eglise apostolique de la planète (croyance monothéiste basée sur l'enseignement des Rois-Apôtres créateurs de la dynastie et de la monarchie, sur la grâce providentielle (le Seigneur), le tout justifiant l'essence incontestable du roi et exigeant justice, raison et dévotion de la part des sujets – vaste programme), crainte et respectée dans le Royaume. Il n'avait jamais été très croyant, mais intéressé par l'influence que pouvait avoir ce genre d'institution sur les gens. Il en respectait le but, car elle avait souvent sauvé l'ordre et la civilisation. Mais la foi, il la considérait comme secondaire. Qu'importe, il s'y engagea. Car oui, en étant prêtre, on avait grand contrôle sur les gens, si craintifs du courrou divin. (plus que la justice, en tout cas). Il trouva dans la prêtrise une solution : il était humble religieux et

personne ne s'intéressait à lui, mais lui s'intéressait à tout. Il restait caché derrière une longue bure noire soulignant la finesse et l'élégance de ses membres allongés, et apprenait. C'était parfait. Il devint alors confesseur, auprès des personnes influentes si possibles. Auprès de multiples nobles en leur retraite, apprenant beaucoup. Les conseillant aussi. Il découvrit le conseil, à manier une fois que l'on connaissait bien sa victime, son pénitent pardon. Et là, on utilisait ses torts (surtout auprès des soit disantes pieuses marquises et duchesses toutes fières d'elles). Sa voix douce et profonde rassurant ses pénitents, qui l'écoutaient comme si les Saintes-Ecritures s'incarnaient devant eux. Meternick y prenait plaisir, interprétant les dites Ecritures, moralisant, prêchant, conseillant, orientant. Et là, on en faisait ce qu'on voulait, tant qu'on contentait au final les confessés. Il se fit une petite renommée, espérant monter progressivement sur l'échelle hiérarchique, mais en gardant sa qualité de confesseur. (le reste était superflu et assez fatiguant, faire des prêches publics devant une bande de badauds était un exercice épuisant)

Sa très chère mère en fit une crise. Un simple ... prêtre dans la famille ! (il fallait voir le dégoût avec lequel le mot était prononcé). Ceci eut le mérite d'entraîner la patience du révérend-confesseur de Meternick (quand son huissier l'annonça ainsi elle faillit se pâmer). A la voir dans tous ses états, le prêtre se surprit à espérer qu'elle en crève. Alors qu'elle avait toujours été, pour le coup, d'une grande inutilité, elle tentait maintenant de lui faire renoncer à son ministère. « Les comtes étaient au moins prélats ! » Qu'importe, rapidement Meternick gagna, via un pénitent, la confiance d'un des ministres du nouveau Roi : la Guerre (la grande) était en effet finie, Hygnus, à la joie générale, trépassa, assassiné par quelques bandits du Sud. En soit, tout le monde s'en satisfaisait, mais le régicide était tenu en horreur par la population, et le Primat de la Capitale Bonadienne entama une oraison funèbre, qui malheureusement aurait pu inspirer celle d'un autre Roi Assassiné, bien plus tard. « En rappelant à Lui et à ses grâces le Roi Hygnus, le Seigneur nous a mis en garde. Il nous rappelle que l'hérésie étend ses affres, méprisant le sacré, profanant nos valeurs. Mais en Bonadan les Rois ne meurent pas, les Monarques Eternels porteront à jamais cet enseignement. Il ne faut maintenant plus que prier, prier notre Seigneur donne au Roi notre Sire à et ses sujets, la force de poursuivre sa sainte-mission. »

Le roi en question était Oviedo XVII, esprit moins faible que son prédécesseur,. A partir de ce jour-là, on traita avec mépris et cruauté les populations des déserts du Sud, opprimées par la Haine générale. Meternick fut surpris de voir à quel point la vengeance était alléchante, quel que soit l'occasion. L'Eglise parla de croisade et d'hérésie, alors que dans le Credo, le

Seigneur demandait l'amour commun. Ceci le conforta dans l'utilisation évidente que faisaient les prêtres de la Foi. Intéressée, évidemment. Son frère connut des déboires militaires, refusant d'obéir à ses supérieurs descendant en dessous du comte. Il fut affecté à une légion loitaine. Sa mère en mourut, Maximilian en ricana. Il était débarrassé de ces deux obstacles.

De confesseur, il passa à Pénitencier, le grade supérieur, dans la basilique de la cité-capitale, par la bienveillante grâce du Duc de Koon, ministre de sa Majesté (dont il avait gagné la confiance). Oviedo XVII était un esprit dur, déterminé, intelligent. Et il entendait à être respecté. Par son office dans la basilique principale de la planète, il était l'humble prêtre serviteur du Roi. C'est donc avec déférence qu'il offrit ses services, (grâce à Koon), au monarque, sachant bien que celui-ci avait besoin d'hommes dévoués. En effet, ceux qu'on appelait les Grands, nobles généralement Pairs de Bonadan, constituant la turbulente Chambre sensée garder les Lois, avait goûté à leur pouvoir accru lors du règne du Faible. Mais celui que l'on appelait le Terrible, ne l'entendait pas ainsi. Et il envoya en ses pairies des émissaires rabattre l'orgueil de ces oligarques impétueux.

Le Révérend-Pénitencier de Meternick fut envoyé dans la Pairie de Guimsk, où un cardinal, pair du Royaume, et un riche industriel, pair également, se disputaient sur une affaire de propriété, les deux belligérants revendiquant une usine fort prospère dans leur juridiction. A l'époque, les pairs avaient quasiment tout pouvoir dans leur territoire, « élus » par un suffrage censitaire ne dupant personne. Meternick arrivait en « Ambassadeur du Roi », sentant bien tout le profit qu'on pouvait en tirer, en réglant ce conflit sans intérêt : effectivement, l'affaire était assez ridicule, il s'agissait de voir simplement qui des deux pairs gagneraient enfin la guerre froide qu'ils se menaient depuis fort longtemps, et dont l'indocilité inquiétait la Royauté. Le cardinal, tout prince de l'Eglise qu'il fut, était un idiot prétentieux, le bourgeois, Belarius, un soursouris méfiant. La chose était donc claire : faire signer l'accord (s'il restait en suspend on rentrerait dans une guerre civile fratricide) puis se débarrasser de l'un d'eux, le cardinal de préférence. Il n'eut aucun de mal à l'approcher, celui-ci crut évidemment qu'étant tous les deux religieux, le choix se ferait de lui-même.

«Est-il constant que le Roi nourrirait quelques préférences quant au problème qui nous occupe ? La voix du prélat était anxieuse, légèrement impatiente. Le révérend fit poursuivre l'attente, lançant d'un ton presque évasif, levant les yeux au ciel.

- Le Roi notre Sire, Eminence, ne demande que Justice et Discipline en son Royaume, comme le veut le Premier Précept Apostolique.

- Va-t-il saisir un Tribunal de Prévôté ? Meternick réprima un léger sourire. Les Pairs de ce royaume, dès qu'ils étaient isolés en leur province, contractaient une peur subite du courroux royal. Aller tous les convaincre étant cependant trop long, il fallait quelques exemples. Il répondit sur le même ton.

- Il est parfois nécessaire que certaines Volontés fassent justice quand les âmes ne s'égarent ... mais Notre Seigneur ne peut que bénir et inspirer les âmes pieuses ne désirant que la paix. Et, le Roi ne doute pas que c'est la solution que la Justice et la Raison que nous connaissons à Votre Eminence vous inspirent. L'Eminence en question parut quelque peu rassurée. Mais, se souvenant du fond du problème, lâcha d'un ton aigre :

- Mais comment faire entendre raison à Belarius ! Voyant qu'il allait partir dans une litanie haïneuse, le révérend préféra le couper :

- Le Roi ne peut que récompenser que les âmes pieuses. Foi et Enrichissement sont deux ministères différents, mais notre Sainte-Eglise ne saurait s'opposer aux instruments du Progrès. Si ceux-ci affrontent la Foi, c'est acte damnable, contraire à l'Ordre béni et désiré par Notre Seigneur.

- Et qu'en pense le Roi ?

- Le Roi, monseigneur, ne peut suivre que les Saintes-Volontés. Un sourire aimable fendait son visage finit de convaincre le cardinal de sa bonne grâce.

Le soir même le révérend, qui avait pris soin via ses clercs de soudoyer les serviteurs des deux hommes (il était étonnant d'observer le talent des religieux à anéantir tous scrupules et de faire passer pour vertu n'importe quel vice), fit transmettre un message à Belarius, lui disant laconiquement « d'accepter. »

L'accord fut signé. Le prélat, prétentieux, avait cru aux promesses, le bourgeois, méfiant, avait compris que tout cela n'était qu'apparence. Maintenant, il fallait attendre encore un peu, que tout cela retombe, pour évincer le cardinal. Le révérend-pénitencier ne comptait pas échouer dans sa première mission officielle. Seulement Belarius s'impatienta sévèrement, et fut sur le point de rédéclencher la guerre ce qui aurait été un véritable désastre. Meternick eut chaud, et se hâta d'achever l'oeuvre, introduisant des preuves fausses de corruption et malversations à l'encontre de Son Eminence (on n'avait pas retrouvé les vraies, qui elles ne manquaient pas



d'abnonder) afin que le Tribunal Royal, composé essentiellement de vieux industriels reconvertis, voit là une occasion pour assouvir sa haine. Le cardinal n'en revint pas, Meternick avait eu chaud. Il s'arrangea d'ailleurs pour que son nom ne fut pas cité dans les annales. On ne sait jamais.

Le prêtre vint présenter les résultats à Sa Majesté, lui proposant discrètement de grâcier l'ancien prélat (condamné à une peine folle de prison à laquelle il ne pourrait pas survivre avec descendance). Ainsi, on édulcorerait un peu l'image terrifiante du Roi de Fer, et ferait oublier la petite erreur de l'aristocrate-religieux. Le monarque accepta, et l'ancien cardinal en question fut exilé en une contrée lointaine où il finira ses jours, soulagé, alors que les deux pairies dissidentes fusionnèrent sous arrêté royal, sous la direction du Pair Belarius, qui ne l'oublia point et fut fidèle à la monarchie. Meternick gagna la prélature, on le fit Evêque pénitencier, prélat inférieur au service du Roi, l'un de ses confesseurs. A sa soutane noire, s'ajoutèrent les boutons et l'écharpe violacées épiscopales. Il ne manquait plus que le médaillon, et il était cardinal.

En tant que pénitencier, il scrutait les plus hautes âmes de cet Etat. Il découvrit ce qu'était le long labeur pour l'ordre public. Il y avait les pieux, qui n'aspiraient qu'au repentir, effrayé parfois par la dureté des actes obligés, préférant oublier. D'autres ne voyaient que la Raison d'Etat. « De quoi vous repentez-vous, mon fils ? - De rien, monseigneur. Sauf d'avoir commis des actes injustes, pour des causes justes. De cela, je me repents. » Ses entretiens étaient instructifs, et finissaient toujours par l'éternelle absolution, qui avait des effets divers. Certains appréciaient de devenir pour quelques instants un simple « fils » du Seigneur, d'oublier les titres pesant du quotidien. D'autres n'admettaient pas l'exercice.

Le nouvel évêque devint alors attaché aux services diplomatiques, c'était certainement sa récompense de son labeur ... mais il se sentit vieillir, physiquement. Il approchait de la cinquantaine, mais paraissait dix ans de plus, son corps maladif se creusait sous sa bure sombre et violacée, et il se sentait bien seul, son cadet étant lui frappé de pathologies bien plus graves qui l'enfermaient dans un état végétatif déplorable. Pourtant, il avait le pouvoir, par

une manipulation, il avait défait un prince de l'Eglise, et en défit bien d'autres plus tard, les Rois et ministres se plaisant à confier à leur serviteur les tâches ingrates. Il s'en acquita avec un zèle parfois un peu dérangeant, ne manquant pas d'en tirer profit à chaque fois, faisant tomber les têtes pour la Raison d'Etat, avec ses méthodes pernicieuses et cachées (il fut en cela bien aidé par les autres commis royaux, qui semblaient aimer ça également), sous couvert de la religion et de la volonté du Seigneur. Il ne se sentit jamais vraiment "vieux", estimant qu'il aurait le temps pour cela plus tard. Il apprit la politique et le langage diplomatique, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, étant généralement Légat consistorial dans les délégations étrangères, usant pleinement de sa qualité de prélat (inférieur, mais tout de même) pour faire revenir les âmes à la raison, remarquant qu'en remplaçant le mot « Roi » par « Notre Seigneur », ses volontés passaient mieux. Sauf dans les pays « impies », où il fallait être plus rusé, mais il apprit à simuler, et dissimuler. Les maîtres mots.

Seulement voilà. Au Dix-Septième succéda le Dix-huitième. Même caractère, sauf que celui-là avait un penchant bien dangereux pour la démesure. Son ministre protecteur tomba en disgrâce. Ce qui fut sensiblement inquiétant, le Roi préférait visiblement s'entourer de fous hasardeux comme lui. Il était temps de prendre un peu de recul, le temps que ce roi chute. Il fut donc « exilé » sur la riche monarchie de Corellia, huit ans avant son déclin actuel. Il y servit le roi en tant qu'ambassadeur de sa monarchie, évêque-nonce. De la sorte, il suivait également les affaires de son royaume avec intérêt, y faisant des visites régulières, et ne perdant point ses contacts. Mais il s'en fit d'autres, dans les castes dirigeantes de Coronet, sa qualité d'ambassadeur ouvrant beaucoup de salons. Seulement le règne de Jerebeat commença, un autre caractère ... notoire, que le prélat épiscopal préféra éviter, en se repliant dans l'Abbaye Consistoriale de la planète, ambassade de son Eglise. Oviedo mit alors à exécution son grand projet qui avait fait fuir tant de monde, que Meternick regarda avec tristesse mais impuissance.

Comme prévu, tout cela finit en fiasco. Meternick fut cependant surpris : Corellia se vit ruinée par l'incurie stupéfiante de son ancien souverain. Ceci mena forcément à la déroute, et le nouveau « président » instaura la République démocratique. Ce qui ne changeait pas grand chose, vu la forme de gouvernement monarchique de la « présidence ». La situation de Bonadan ne fut pas meilleure, une fois qu'on eut découvert avec une certaine horreur le

cadavre d'Oviedo, vint sur le trône un autre faible, qui laisserait dans un état chaotique la planète. Il n'était pas vraiment temps de revenir. Depuis quelques années déjà avant l'avènement de la république, l'évêque pénitencier utilisa ses « amitiés » avec de riches industriels (en cela Bonadan a bien aidé) ou quelques personnalités politiques de l'Etat communal de la ville. Bientôt, il s'y engagea, sortant de son couvent, la tempête étant passée.

Sa qualité de Directeur des services diplomatiques de Coronet lui permit beaucoup, mais il n'abandonna jamais son vêtement noir et violet, restant prélat honoraire à l'abbaye apostolique bonadienne de Coronet. (la seule de la planète) Quitter la prêtrise et à fortiori la prélature serait une erreur : d'autant qu'il surveille toujours attentivement sa plante natale, recevant des rapports réguliers. Mais le meilleur à trouver n'était plus sur Bonadan, ainsi il vit d'un bon oeil la création de l'Union Galactique, qui devenue Confédération ne pouvait qu'incarner l'Etat fort et rassembleur qui manquait à certains mondes. Il fallait maintenant se glisser dans l'ombre des hiérarques, il connaissait la caste dirigeante de Coronet, il fallait encore un peu plus haut, dans les sphères diplomatiques. Sa modeste soutane noire et violet (épiscopal) de Très Humble Prêtre (et prélat) lui assurant une façade bien peu révélatrice de ses intentions.

## **Description physique:**

L'aspect physique, d'abord. Il est, malheureusement, plutôt frêle, voire parfois un peu maladif, ayant la santé fragile, et certaines fois défaillante. Ses joues creusées, son visage tiré et ses longs membres osseux en témoignent (bien qu'il soit du reste d'une taille relativement petite). Mais, il est habité au fond d'une étrange et très intense vivacité, se fatiguant rarement, travaillant sans arrêt. Et ce caractère vif se lit dans ses yeux profonds, noirs, incrustés en dessous de sourcils sombres broussilleux.

L'attitude, maintenant. Son aspect arachnéen lui procure une certaine grâce, ses gestes sont fluides et vifs, le visage alerte, aimant la gestuelle comme le verbe. Il déploie et replie ses longs bras, en même temps qu'il laisse couler sa voix profonde, agréable à écouter, grave et sinieuse. Sa tenue est raide, vieillissante, témoignant d'un certain caractère maladif. Son sourire lent, qui sonne un peu faux, se déploie sur son visage austère. Ses expressions sont souvent calculées (à quelques exceptions près, mais feint généralement un contrôle parfait). Il sait simuler de nombreuses expressions, mais il ne se départit jamais d'un masque de roideur, d'austérité, derrière les sourires. A cette grâce apparente s'ajoute une attitude toujours polie, déférente bien qu'un peu raide, qu'il adapte au gré des gens. Soucieux du protocole et des attributs.

Mais à nouveau, il y a la forme, et le fond. Dans le fond, et quand il le juge nécessaire, il oublie soudainement les artifices et se montre assez glacial, voire très nerveux. Il lui arrive très rarement de s'énerver, mais il est au fond assez tendu, bien qu'il ait appris à masquer sa colère apparente, ses exercices de simulation l'ont doté d'un caractère parfois sulfureux. Sauf quand elle est utile. Et, quand en plus elle est sincère, il se plaît à se déchaîner. Ce qui surprend.

La vêtue, pour finir. Toujours humble. Ses longues soutanes noires soulignent sa longue figure, son long visage, ses longs membres, grands vêtements qu'il enfle sur une vêtue sombre simple garnie des quelques insignes épiscopaux. Il porte rigoureusement les attributs de son rang (boutons violacés, écharpe), mais dispose de peu de parures supplémentaires. Il n'aime pas se faire remarquer, il ne marche pas, il glisse sur le sol, se fondant dans la masse avec merveille, passant généralement inaperçu.

## **Description psychique:**

Mgr de Meternick n'est pas prêtre pour rien. Pénitencier, de surcroît. Car il aime écouter, et s'il écoute beaucoup et parle peu, c'est dans une optique que l'on peut qualifier d'intéressée. Il se tait et entend beaucoup, se souvient, note le moindre détail. Il dissèque les pensées, sans y attacher trop de sentiments, tente de les comprendre. Pourquoi ?

Pour adapter son attitude. Dissimule certes, mais ce n'est que pour mieux simuler. Les mots semblent d'ailleurs étrangement liés. Il s'agit de se faire fort face aux faibles, lénifiant face aux absolus, implacable avec les velléitaires. Et surtout, se complaire avec les puissants. En un mot : plaire. Manipuler aussi. Utiliser les tords, les faiblesses, les désirs, sans violence mais avec une certaine fourberie. C'est un curieux marionnettiste, rusé, prudent, aimable et doucereux, s'exposant rarement, il préfère les traités tacites, les éliminations discrètes ou les complaisances aimables, que les coups d'éclat publics.

Et tirer profit. Voici l'attitude, et maintenant les buts.

Savoir, plaire, pour pouvoir. Gagner la faveur pour mieux contrôler, pour faire des personnes, amis ou ennemis, des marionnettes. Mais toujours de loin, par intermédiaires interposées, ou par de sages conseils. Le contrôle pour le commandement, en somme, pour le faste mais pas la richesse, pour le pouvoir mais pas la gloire. Commander, diriger selon ses volontés, ses intérêts, lui est plaisant.

Savoir maintenant pour comprendre. Rien d'intéressé (enfin parfois), une curiosité presque naturelle, un plaisir certain et secret. Tout savoir, même le plus odieux, le plus caché, et peu importe les dégâts. Aussi bien les personnes anonymes que les masses. C'est passionnant

quelque part. Mais secondaire.

Ainsi, il lui faut une place en haut, pour exercer un pouvoir, un contrôle, sans lequel il déprimerait. Un penseur, un observateur de l'âme, un caché et un affable acteur. Il n'aime pas la Lumière, le danger, il préfère l'ombre et ses conciliabules. Mais il ne se sentait à l'aise que dans un cadre feutré, protégé, celui des palais, celui de l'ordre et de l'Etat. Et au fond ? Pas grand chose, beaucoup d'ambition, de besoin de sécurité, peu de joie et encore moins d'humanité.

# 110. Myn Barrek N°ID: 1607

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 06/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 9

Métier: Mercenaire

Talent 1: Agile

Talent 2: Fièvre de bataille

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 12 / INT: 9 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 10 /  
Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 0 / Natation:  
0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Myn vit le jour dans l'une des nombreuses forêts de Cathar, un monde tempéré de la Région d'Expansion. Dès sa naissance, il fut, comme tous les jeunes, confié à une des nourrices de son clan. Son enfance fut bercée par les récits ancestraux Cathars. Ceux des héros de son peuple, comme Crado et Sylvar, de valeureux jedi, défenseurs de la justice. A l'âge de 8 ans, il commença son instruction dans la seule école de son village. Souvent, chez les Cathars, les jeunes du même âge se rassemblent en de petits groupes qui restent soudés même après qu'ils soient en âge d'aller chasser. Celui de Myn était constitué de 4 mâles et 6 femelles. Il fraternisa tout particulièrement avec Tuum, un jeune mâle aux cheveux roux, lui aussi membre de clan Barrek. Ensemble, ils jouaient dans la cime des arbres, affrontaient les jeunes des villages voisins et rêvaient d'aventures, aux confins de l'espace.

A 15 ans vint l'âge de la chasse. Pour la première fois, Myn suivit les autres membres du clan, au fin fond de la forêt, là où pullulaient les plantes carnivores, les chiens nek et autres prédateurs insectoïdes. Le jeune Cathar, s'illustra lors de plusieurs chasses, s'attirant les faveurs des plus âgés et la jalousie des autres membres du groupe. Très vite, il n'eut plus que Tuum pour compagnon, mais il ne s'en souciait guère. Chaque jour qui passait, il se sentait plus fort et plus habile. Même son père lui avait dit qu'il était promis à un avenir brillant au sein du clan. Mais toutes ces belles perspectives s'évanouirent en l'espace d'une journée. Myn avait alors 18 ans. Un clan rival avait défié le clan Barrek pour obtenir l'un de ses points d'eau. Tous les mâles du village avaient été mobilisés pour l'affrontement. Celui-ci eut lieu au petit matin, dans la Grande Pleine. A peine furent-ils au complet que les deux groupes chargèrent. Ne disposant pas d'armes, les Cathars s'affrontaient à coup de griffes et de crocs. Au cour du combat, Myn fut pris à parti par deux ennemis. Isolé du reste de son clan, il ne fut pas en mesure de repousser ses assaillants. Ceux-ci le battirent avec violence, le rouant de coup de pieds, de dents et de griffes. Ces quelques minutes lui parurent durer des heures. Lorsqu'enfin ils le laissèrent pour mort, une foule de question lui traversèrent l'esprit. Allait-il mourir ici, pour défendre un point d'eau minable ? Petit à petit il sentait ses forces l'abandonner. A quoi donc cela pouvait il bien rimer ? Les Cathars s'étripaient sauvagement pour un lopin de terre. A se moment là, il se sentit bien loin des récits épiques de son enfance. Il jeta un dernier regard plein de mépris sur le champ de bataille, avant de sombrer dans l'inconscience.

A son réveil, il fut surpris de constater qu'il se trouvait dans une immense salle dans laquelle on avait entassé les blessés. Le clan Barrek avait finalement remporté une grande victoire. Mais à quel prix ? De nombreux guerriers avaient perdu la vie, et aux vues de ses compagnons de chambrée, Myn s'en était plutôt bien sorti. Dès sa sortie de l'hôpital, il quitta le village pour aller vivre seul dans la forêt. La moitié du clan était déjà venue pour le convaincre de revenir, mais il ne comptait pas faire machine arrière. Plus jamais il ne risquerait sa vie pour une cause qui n'était pas la sienne. Il passa ainsi plusieurs mois dans la

forêt, chassant seul. Il savait que, dans le village, tout le monde disait qu'il avait perdu l'esprit. Mais cela n'avait plus d'importance, maintenant que ses blessures avaient guéri, il pouvait se mettre en route. Le jeune Cathar entama la traversée de la Grande Pleine. Cette immense savane était peuplée de nombreuses créatures, plus ou moins pacifiques que les braconniers avaient l'habitude de venir chasser en cette période de l'année.

Au bout de deux semaines de marche, il finit par tomber sur l'un de leurs vaisseaux. A peine avait-il fait un pas qu'il entendit quelqu'un l'appeler. Se retournant, il vit avec étonnement que Tuum venait à sa rencontre. Celui-ci lui dit "Myn, ne pars pas. Si tu décides de quitter Cathar, jamais le clan ne te le pardonnera. Tu peux encore revenir, les anciens sont prêts à te laisser une nouvelle chance". A cette pensée, Myn ne put s'empêcher de grimacer. Non, il ne voulait plus vivre cette vie. Il y avait quelque chose d'autre pour lui, il en était convaincu. L'attrapant par le bras, Tuum ajouta, "Ce n'est pas une aventure de Crado et Sylvar, c'est la vraie vie Myn. Tu ne sais pas ce qui t'attend là-bas. C'est leur monde, pas le notre". Ne prenant même pas la peine de répondre, il dégagea son bras de l'étreinte de celui qu'il avait si longtemps considéré comme un frère et se dirigea vers les deux braconniers qu'il avait repérés. Ceux-ci, deux humains, étaient en train de charger leur butin sur leur vaisseau. A la vue du jeune Cathar, l'un d'eux le braqua avec un fusil-blaster.

"C'est bon Jan, il n'est pas armé" dit le plus âgé.

"J'ai pas confiance en ces animaux. Je ne baisserai pas mon arme tant que je ne saurai pas pourquoi il est là", lui répondit-il.

Levant les mains, en signe de paix, Myn dit "Je n'en ai pas après vous, sinon vous seriez déjà mort. Je veux juste que vous me fassiez quitter cette planète". Les deux humains se regardèrent, incrédules.

"Tu as de quoi payer le voyage ?" dit Jan, qui le pointait toujours avec son arme. Myn sortit un bout de tissu, qu'il ouvrit, laissant apparaître un petit rongeur au pelage vert. Les deux hommes le regardèrent d'un air avide. Il savait que le petit animal avait de la valeur pour les braconniers, il les avait souvent vus tenter d'en capturer. Mais rarement réussir...

"Bienvenu abor petit. C'est quoi ton nom ?" dit le plus âgé.

"Myn Barrek"

C'est alors qu'un rugissement se fit entendre. Un Cathar sortit de derrière un talus et bondit vers Jan. Myn reconnu Tuum. En un clin d'œil, l'homme pivota, et tira. Sans un mot, le jeune Cathar s'écroula, tachant le sol de son sang.

"Tu le connaissais ?" demanda Jan.

"Non." répondit Myn qui fixait toujours le cadavre fumant de son ami.

"Très bien, alors monte. Je ne compte pas m'éterniser ici."

Le Cathar embarqua à bord du vieux cargo hors d'âge des deux humains. Alors que celui-ci quittait l'atmosphère de la planète, les questions se bouscuaient dans son esprit.

"Où allons-nous ?" finit-il par dire.

"Coruscant, petit. Le monde où tout est possible." répondit Jan tout sourire.  
Myn regarda par le hublot, les étoiles qui défilaient en grands traits de lumières.  
"Le monde où tout est possible..."

## **Description physique:**

Haut d'1m85 pour 78 kilos, Myn est un Cathar un peu plus grand que la moyenne de son espèce. Sec et musclé, son corps est recouvert d'un léger pelage blond. Ses yeux gris en amande renferment une pupille fendue lui permettant de voir la nuit. De longs cheveux bruns lui tombent aux épaules, formant une épaisse crinière et lui donnant des airs de bête féroce. Bien qu'il n'ait que quelques poils raides en guise de moustache, sa pilosité lui permet de porter une barbe courte. Sa bouche dépourvue de lèvre supérieure renferme des crocs acérés, profilés pour déchirer les chairs. Son nez anguleux est légèrement retroussé par rapport aux critères humains. D'allure féline, de par ses origines, Myn est toujours très léger dans ses déplacements, et ce, malgré sa grande taille. Ses mains, comme ses pieds sont pourvus de griffes aiguisés, lui permettant aussi bien d'égorger un homme que d'escalader un arbre.

## **Description psychique:**

Lorsque l'on rencontre Myn, le premier qualificatif qui vient à l'esprit est sauvage. En effet, le Cathar est avant tout un solitaire. Il se mêle rarement des histoires des autres, préférant se focaliser sur ses propres objectifs. Les expériences qu'il a vécues dans sa jeunesse, lui ont forgé le caractère à la dynamite. Myn est un être courageux et déterminé. Mais il est aussi impulsif, ce qui le rend difficile à cerner. Sur le plan moral, on est loin de l'archétype du preux chevalier. En effet Myn n'est pas du genre à avoir peur de se salir les mains si cela est nécessaire. Et c'est facilement compréhensible, pour lui c'est une question de survie. De plus, il est versé dans l'art du combat à mains nues (où griffues pour être exact ^^). Loin de l'effrayer, la confrontation le motive. Bien qu'il ait quitté depuis longtemps son monde natal, il a conservé ses instincts de chasseur et pense souvent en tant que tel. A savoir, manger ou être manger. Une loi qui ne laisse la place qu'aux plus forts.

# **111. Naflin Silgatlis N°ID:**

# **1472**

## **Informations:**



XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 24596

Date d'inscription: 01/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 53

Métier: Rien

Talent 1: Adroit

Talent 2: Empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 6 /  
Piloteage: 0 / Sciences/Informatique: 10 / Commerce: 2 / Athlétisme: 0 / Agilité: 2 /  
Rhétorique: 4 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0  
/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 6 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Naflin est né. Ah ça oui, il est né. Rien ne peut remettre en question cette grande phrase.

Il es même né d'une famille de notables Corelians : les Silgatlis.

Il a très vite fait montre d'un esprit totalement différent de ceux que l'on trouve communément chez les enfants normaux. Au début, son intelligence et sa vivacité d'esprit eurent tôt fait d'émerveiller ses parents, et d'horripiler tous ses précepteurs. En effet, dès que ces derniers évoquaient un sujet dont le jeune Silgatlis n'avait aucune connaissance, ils pouvaient être sûr que le lendemain, il en connaîtrait plus sur ce point qu'eux-mêmes. Eh oui, les Précepteurs ça se frustrerent facilement quand ils se sentent inutiles.

Son père le voyait déjà reprendre avec brio la firme de vaisseaux en tout genre qu'il dirigeait, et ne tenta pas de freiner son esprit, lui donnant accès à toutes les connaissances qu'il désirait. Et il se mit très vite à absorber toutes les informations qui passaient à sa portée, comme une éponge.

La rapidité à laquelle il assimilait tous les savoirs lui permit de ne pas se couper du monde et

de vivre comme un enfant "normal" au sein de sa famille. Ses parents s'aimaient tendrement, et cet amour coulait sur les autres enfants du ménage, au grand plaisir de Naflin.

D'ailleurs, au sein de la fratrie on pouvait dire que c'était vraiment le bonheur. Il adorait jouer avec sa grande sœur Anestla, notamment à travers un jeu de farces qu'ils prenaient plaisir à se tendre réciproquement...

Durant cette période bénie, il se développa, et se retrouva avec une sagesse et une maturité que l'on ne retrouvait que chez ceux qui avaient le double de son âge.

Un tel trait se retrouvait d'ailleurs chez ses frères et sœurs, et l'éducation que leur fournissait leur père n'y était pas étrangère. Souvent, il emmenait son fils Naflin à l'écart de la ville, parfois en forêt, parfois en montagne, et pendant toute une journée, ils vivaient ce qui étaient, aux yeux d'un enfant, de fantastiques aventures, mais surtout, des aventures réelles, que les mondes virtuels de l'imaginaire et des jeux d'ordinateurs ne lui permettaient pas de ressentir. Son cœur battait la chamade quand ils longeaient un précipice, la joie était intense quand après plusieurs heures de marche dans la chaleur estivale, ils arrivaient enfin à un lac...

Mais par dessus tout, ce que Naflin aimait, c'était le soir, quand sous les étoiles, son père lui parlait de la seule chose qu'aucun livre ni document virtuel ne traitait. De la vie.

De ces soirées, Naflin conservait dans sa mémoire certaines phrases, comme des perles ... Des phrases empruntées de sagesse, et de beauté, telles que "C'est pourquoi tu dois être excessif dans la mesure et mesurer ton excès." ou "A une vie toute de rêves, la mort ne peut faire de mal." ... Et tant d'autres, qui vinrent s'intégrer à l'essence de Naflin, lui donnant des principes, et cette sagesse qui fit de lui quelque chose dont on pouvait dire sans en douter une seconde qu'il était quelqu'un de bien.

Pourtant, c'était trop beau pour durer, et le frère de son père se laissa guider par sa jalousie et son envie, et en vint à tenter de renverser son frère de la tête de l'entreprise et d'en prendre le pouvoir. Pour se faire, il mit au point de nombreux stratagèmes, et s'approcha subrepticement de la direction. Puis ce fut le coup de grâce, usant d'un odieux chantage, il contraignit toute la famille de Naflin à s'exiler.

Ils firent donc voyage vers une nouvelle planète inhabitée avec tout un convoi de colons. Pendant le trajet, le jeune garçon qui avait été tenu à l'écart des événements dans le but de le protéger, perçut bien le désarroi de son père, et l'amertume de sa mère. Et comme il les aimait, il fit son possible pour les aider. Après plusieurs tentatives, ses parents lui révélèrent ce qui s'était réellement passé.

Pourtant, il n'eut pas le temps de faire autre chose que partager leur peine car survenant de nulle-part, un vaisseau attaqua le convoi. Ce dernier ne ressemblait à rien de connu, il formait une sorte d'ovoïde à la surface lisse qui se rétractait par endroits pour former des orifices par

lesquels jaillissaient des lueurs colorées. Le tout était d'une taille imposante, oppressante même.

En phase avec les lumières qui jaillissaient du vaisseau inconnu, celui dans lequel Naflin se trouvait se mit à vibrer. Pourtant, ils n'avaient été touchés par aucun projectile, c'était comme si l'astronef les secouait avec des bras invisibles...

Le jeune Silgatlis n'eut pas le temps de réfléchir plus au problème, son père se leva alors, et leur ordonna d'aller vers la soute où se trouvaient les vaisseaux, tandis que de son côté, il partait chercher le reste de la famille.

Avec sa mère, Naflin arriva rapidement au hangar à vaisseaux, et ils attendirent quelques minutes avant que toute la famille fut réunie. Malheureusement, il ne restait plus assez de pilotes pour conduire les quelques vaisseaux qui restaient encore. Courageusement, sa sœur s'avança et se proposa de prendre les commandes d'un troisième vaisseau.

Ce fut la dernière fois qu'il la vit.

Le vaisseau dans lequel il monta avec le reste de la famille décolla en second, et commença à faire des manœuvres compliquées pour esquiver des tirs de lasers qui jaillissaient du vaisseau inconnu. Le nez collé à la vitre, Naflin remarqua certaines choses étonnantes. Les projectiles lumineux ne se comportaient pas comme les lasers que Naflin connaissait. Ils semblaient plutôt être constitués d'une étrange matière liquide. Fluides, courbés et mouvants ...

Pourtant, ce fut bien comme un laser qu'ils transpercèrent le chasseur dans lequel ils prenaient la fuite, formant un trou qui traversait de part en part la coque. L'air fut aspiré par cet orifice, et en l'espace de quelques secondes, Naflin perdit connaissance.

Il se tient, là, près de moi, plein de cette grâce détestable que tous les saints ont à fleur de peau. Il feuillette d'un air tranquille les pages lourdes de son passé. Son regard tourné vers le temps prolonge son cou tendu par un éventuel effort de grandeur. Il a été grand, et depuis, il ne fait plus rien d'autre que de tenter futilement de se rappeler de la pathétique époque où il n'était plus inefficace. Sous le petit chapeau mesquin de son aura, qui flotte dans la nuée des pensées comme une girouette de plumes noires, il se tient, atroce.

Une mare de sang s' imagine. Un choc de compréhension sourde souligne mon mouvement ostentatoire. Un retournement, une remise en main du tarot de ma vie. Mon regard croise celui du vide et pour la première fois, nous nous comprenons. Ses orbites sans couleur me montrent plus qu'un miroir la chose qui me sert de «moi».

Je m'étends vers ce vide, en un doux meurtre créateur.

Mais alors l'arrière de ma tête le scrute non sans conscience. Fatigué, je me tourne vers la

sainte chose et lui annonce ma démission.

Cet homme se tenait au bout de son cigare, comme une fleur fanée au bout d'une tige fumante. Les pétales froissés de sa civilisation n'en pouvaient plus de trainer sur le sol sali. Autour, de lui flottaient des larmes, des larmes. Et tout ce système vibrait avec une condescendance digne d'une horloge suisse....

La lumière d'un soleil impitoyable vint déchirer la toile du rêve fiévreux dans laquelle reposait le jeune Naflin. Il e réveilla ainsi, sur sa planète natale ... Mais quelque chose semblait avoir changé ...

## Description physique:

Physiquement, Naflin est un individu Eucaryote, à savoir que ses cellules contiennent un vrai noyau, du moins pour la plupart car il existe en lui des cellules énucléées telles que les hématies par exemples, mais comme elles sont largement minoritaire ... Menfin, oui, le fait qu'il ait plusieurs cellules fait naturellement de lui un être pluricellulaire... Bon je crois que j'en ai assez fait pour les généralités, on va commencer à plonger dans la précision. Il appartient au règne animalia (animal quoi, les latins adorent ajouter "ia" à la fin des mots) ... Pour être précis, il appartient au sous-règne Emetazoa, et si l'on veut être très pointu, on spécifie qu'il fait partie du Super-embranchement des Deuterostomiens. (c'est chiant hein ?) Et il est clairement visible qu'il fait partie de l'embranchement des Chordés, et même du sous-embranchement des Vertébrés. (oui-oui, ça va continuer comme ça longtemps) Ce qui en surprendrait plus d'un, ce serait qu'il avoue être un mammifère, mais en fait, c'est totalement vrai, il fait même partie de la sous-classe des Thériens ! Pour preuve, celle-ci contient l'infra-classe des Placentaires, dont Naflin fait partie ! (évident non ?) ...Je viens de perdre le fil ... voyons : où en étais-je ? Ah, oui, Placentaire, merci. Je sais, à son physique on ne dirait pas, mais il fait partie de l'ordre des Primates, du sous-ordre des Haplorrhinis, et de l'infra-ordre des Simiiformes. (Vous avez mangé quoi ce midi ?) Tout ça pour dire qu'il appartient à la Superfamille dite Hominoïdae (vous voyez, on s'en approche ! Le nom vous rappelle probablement quelque chose), donc, de la superfamille des Hominoïdes, il appartient à la Famille des Hominidae... et parmi cette dernière, à la sous-famille des Homininae (yen a pas mal hein ? Ya tout un tas d'Homi-truc ... Je te conseille de sauter directement la description ) Oh, donc, il fait partie de la Tribu Hominini, et du genre Homo ... Oui ! Vous avez deviné, c'est un Homo Sapiens Sapiens !

Vous voyez, c'est ainsi que l'humanité se définit. Pourtant dire comment on est n'informe en rien sur qui nous sommes

Mais en fait, cette description ci-dessus ne vous servira absolument à rien pour le reconnaître

...

Naflin est relativement jeune, ses traits sont caractéristiques de l'adolescence (je ne parle pas d'éruptions cutanées, juste de la physionomie du visage). Il possède de grands yeux d'un bleu très vif, qui ne restent fixes que lorsqu'il plonge son regard dans celui d'une autre personne, autrement, ces derniers ont tendance à aller détailler tous les éléments de son environnement, preuve visible de sa grande curiosité. D'autre part, son physique ne lui permet pas de rivaliser avec un matamore, loin s'en faut : il est même plutôt frêle (on le voit quand même quand il se met de profil).

D'autre part, il porte généralement un short noir, ainsi qu'une ceinture marron. Etant toujours prompt à capter la moindre source de chaleur, il est donc très peu frileux. Il porte aussi un bandeau sur la tête.

Aurais-je oublié quelque chose ? Ah ... oui, avec cette description, vous auriez du mal à le reconnaître ... En effet, il a une apparence à laquelle on ne s'attend quand on sait que c'est un humain ... Deux fentes en guise de nez, la peau d'un teint fris-bleu, dépourvue de toute pilosité, écaillée à certains endroits, et une queue qui approche les deux mètres ... Vous voyez mieux de qui il s'agit ? En tout cas, lui non ... Aucune idée de quelle espèce provient cette apparence, la seule chose qu'il sait, c'est que le miroir n'était pas en panne ...

Naflin est relativement jeune, ses traits sont caractéristiques de l'adolescence (je ne parle pas d'éruptions cutanées, juste de la physionomie du visage). Il possède de grands yeux d'un bleu très vif, qui ne restent fixes que lorsqu'il plonge son regard dans celui d'une autre personne, autrement, ces derniers ont tendance à aller détailler tous les éléments de son environnement, preuve visible de sa grande curiosité. D'autre part, son physique ne lui permet pas de rivaliser avec un matamore, loin s'en faut : il est même plutôt frêle (on le voit quand même quand il se met de profil).

D'autre part, il porte généralement un short noir, ainsi qu'une ceinture marron. Etant toujours prompt à capter la moindre source de chaleur, il est donc très peu frileux. Il porte aussi un bandeau sur la tête.

Aurais-je oublié quelque chose ? Ah ... oui, avec cette description, vous auriez du mal à le reconnaître ... En effet, il a une apparence à laquelle on ne s'attend quand on sait que c'est un humain ... Deux fentes en guise de nez, la peau d'un teint fris-bleu, dépourvue de toute pilosité, écaillée à certains endroits, et une queue qui approche les deux mètres ... Vous voyez mieux de qui il s'agit ? En tout cas, lui non ... Aucune idée de quelle espèce provient cette apparence, la seule chose qu'il sait, c'est que le miroir n'était pas en panne ...

## **Description psychique:**

Naflin est une sorte d'étranger perpétuel, n'arrivant pas à se reconnaître dans les environnements culturels, sociaux, et même planétaires, il se sent très souvent mal à l'aise lorsqu'il est passif, et qu'il subit ces derniers. Il perçoit avec une acuité surprenante le mal qui

l'entoure, et cela peut même aller jusqu'à une forme de paranoïa où il lui arrive de se sentir en présence d'êtres barbares, monstrueux, dangereux, et il peut parfois en être apeuré ou traumatisé.

Il est profondément intègre, droit, et loyal, et la notion de mensonge est une chose qu'il a eu du mal à comprendre.

D'autre part, il a du mal à interagir avec la matière, étant beaucoup plus conceptuel. Il lui arrive très souvent de trouver son corps physique encombrant, et lors de sa prime enfance, il trouvait étrange de devoir manger des aliments denses pour survivre, ce qui a laissé en lui une tendance à préférer s'alimenter de connaissances et de savoir, en négligeant les besoins de son corps.

Quant à l'esprit, de son côté, c'est le nirvana. Il possède une très grande imagination, couplée à une vaste vision de l'univers, il n'était pas rare qu'il crée de façon fictive des mondes entiers. Et il ressent une sensation de mort interne lorsqu'il suit des schémas routiniers, ce qui le pousse à développer encore plus sa créativité pour trouver des milliers de manières de briser les habitudes.

Cette imagination très fertile le pousse à aborder les problèmes sous des angles différents, ce qui lui permet de trouver des solutions innovantes à nombre de problèmes. De plus, il est très persévérant, et a tendance à suivre ses élans internes contre vents et marées, là où d'autres auraient abandonné. Au contraire, plus le chemin qu'il suit est semé d'embûches, plus il l'arpente avec ardeur. Ce qui vient alimenter sa curiosité débordante : il veut tout comprendre, et lorsqu'il était petit, il posait constamment des questions, tandis que maintenant, il accomplit ses recherches d'information seul ayant compris que son entourage s'en énervait vite.

Son esprit est très rapide, et lorsqu'il en a fini avec quelque chose, il ne patiente pas des plombes et passe vite à autre chose. De là à dire qu'il est hyperactif, il n'y a qu'un pas. Mais d'autre part, il lui arrive de passer beaucoup plus de temps pour faire d'autres choses, qui a ses yeux le méritent, mais pas à celui des autres, ce qui fait qu'on aurait tendance à le brusquer, ce qui est l'une des plus sûres manières de le mettre sur la défensive, et le braquer.

Sur le plan émotionnel, il est très sensible, et il en vient à pleurer ou rire très facilement. Cette sensibilité tourne même à l'empathie qui peut occasionnellement lui faire partager les émotions de son entourage, ou d'une personne avec laquelle il a été très proche, peu importe la distance qui les sépare. Cette perception reste cependant très diffuse, étant donné qu'il ne peut pas faire aisément le tri entre ses émotions, et celles qu'il capte chez les autres. Toutefois, il y a une chose qui se maintient en lui en toute situation, c'est la sensation qu'il est là pour faire quelque chose.

C'est un indigo.

Mais la vie n'est pas de ces forces qui maintiennent perpétuellement les choses en leur état d'origine, ainsi, depuis sa réapparition, où il a été expulsé du cocon familial, Naflin s'est adapté au monde qui l'entoure, son espièglerie a formé une sorte de carapace derrière laquelle il se protège contre le monde extérieur. Joueur, farceur, sarcastique, lunatique et imprévisible, il camoufle sa nature très sensible derrière ces aspects de sa personnalité, et pour l'instant, ça

lui réussit bien ...

# 112. Namrand Lemelisk

## N°ID: 900

### Informations:

XP: 8750

Niveau: 4

Argent emporté: 19738

Date d'inscription: 27/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 607

Métier: Vice Roi d'Alderaan

Talent 1: baratin

Talent 2: leader né

### Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 12 / PER: 11 / CHA: 14

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 3 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 16 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 7 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

Originaire de Manaan, fils d'un riche cultivateur de Kolto de la ville d'Atto, Namrand a toujours été exaspéré par le pacifisme, la neutralité et le rigorisme de son peuple, au point de quitter son monde à l'âge de 20 ans, chose très rare parmi les siens.

Emigrant sur différentes planètes moins calmes mais plus intéressante que Manaan, il finit par arriver sur Nar Shaddaa.

Passant deux ans dans ce cloaque, à jouir d'une liberté d'action inconnue sur sa planète, il fit la connaissance de plusieurs seigneurs du crime plus ou moins importants, notamment en montant quelques affaires peu légales grâce à l'argent "emprunté" à son père lors de son départ.

Ruiné à la suite d'une transaction avec un Hutt moins scrupuleux que lui, il quitta Nar Shaddaa sans un sous mais ayant appris beaucoup sur la négociation, la diplomatie et la politique

## **Description physique:**

D'un poids (80kg) et d'une taille (1.80m) semblable à la plupart des Selkath, Namrand se démarque par un accoutrement original pour sa race. Il est vêtu d'une longue robe pourpre unie faite d'un tissu précieux qu'il couvre avec une cape rouge foncé couverte de motifs religieux Selkath.

## **Description psychique:**

Contrairement à la plupart des membres de son espèce, Namrand est calculateur et manipulateur. Il n'a de considération que pour les personnes qui sont utiles à ses projets même s'il se montre courtois et aimable avec la plupart des gens: quelqu'un d'inutile aujourd'hui peut l'être demain. Il essaye ainsi de concerver de bonnes relations avec un maximum de monde de façon à concerver un maximum de relations interressantes et surtout utiles

# **113. Nan Ono Struggles**

## **N°ID: 1568**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 8252

Date d'inscription: 25/12/2007

Avertos: 0



Nb messages: 71

Métier: Rien

Talent 1: Sens évolué: ouïe et gout

Talent 2: Pilote né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 7 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 7 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 16 / Natation: 0 / Langues: 6 / Biologie et Chimie: 4 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Né sur Ryloth, il appartient à une famille peu influente politiquement mais possédant de nombreuses actions dans des entreprises diverses dont les activités sont majoritairement dans le domaine de la production d'énergie. Ne pas s'impliquer dans le conseil régent la ville était d'une importance capitale pour son paternel, n'ayant pas voulu perdre la vie inutilement si l'un du conseil venait à mourir... naturellement ou pas. Son père voulait faire de lui un notable dans leur société, il suivit donc des études scientifiques incluant maths, physique, chimie, biologie, médecine sur la planète Bepin, qu'il abandonna quelques mois après avoir validé son premier examen. Ce que Nan'Ono voulait, c'était étudier les langues, il décida donc de quitter sa planète d'origine, en se compromettant de la même occasion avec son hypothétique destin de notable possible. Toutefois, il n'avait aucune idée de son avenir plus lointain.

Il entama donc ses études en effectuant divers stages pour se perfectionner dans le Basic sur différentes planètes afin d'acquérir une maîtrise de la rhétorique satisfaisante, tout en revenant régulièrement sur Naboo, planète qu'il aimait particulièrement. C'est ainsi qu'il fit connaissance avec de nombreux pilotes, la plupart d'anciens virtuoses des courses de Podracers. Ces derniers lui transmirent leur virus du jeu, et des paris ; il jouât beaucoup, gagna parfois, perdit souvent. Il arrêta donc de jouer de l'argent lui-même et préférât plutôt se concentrer sur comment profiter de ce défaut, afin d'arrondir des fins de mois qui en réalité n'existaient pas, vivant toujours sur les Dataries que le clan lui avait fourni dès la naissance.

Mais ces pilotes lui donnèrent aussi et surtout l'envie de faire le même métier, cependant il ne souhaitait pas devenir pilote de gros vaisseaux, préférant de plus petits appareils, plus mobiles et plus vifs.

Il recherche à présent à monter son affaire - bien qu'un peu trop jeune pour ce Twi'lek âgé seulement de 19 ans - souhaitant devenir transporteur avec un point d'attache sur Naboo, tout en continuant d'étudier de nouvelles langues. Réalisant que ce n'était pas possible de se lancer d'un point de vue financier, il s'embarque alors dans une carrière politique en débutant ses études sur Alderaan.

## **Description physique:**

Nan'Ono possède, comme la majorité des membres de son espèce, deux Lekkus à l'arrière de son crâne, et des yeux oranges ; cependant ses Lekkus ont hérité d'un défaut de coloration, étant d'un violet Améthyste quand son corps est lui vert très pâle. Il est de plus très petit pour un Twi'Lek, n'atteignant même pas le mètre quatre-vingt. Ces caractéristiques physiques peu avantageuses sont compensées (selon lui) par sa carrure fine mais athlétique. On s'est d'ailleurs souvent moqué de lui à ce sujet. Il possède un nombre assez conséquent de petites cicatrices - jamais plus de 1cm - dont une plus grosse au front, dues à ses nombreuses escapades en solitaire.

## **Description psychique:**

Nan'Ono n'est pas un Twi'lek très commun. En effet, dès son plus jeune âge, il s'indigne de l'esclavage ancestral organisé par son peuple envers les femelles Twi'Lek. De plus, habitant dans la partie la plus proche de l'hémisphère glacé, il a toujours adoré ce climat froid et sec, partant souvent seul se promener pour penser et se reposer loin de l'effervescence de la bande habitable ; bien que ces marches ne se fassent toujours qu'en souterrain, la surface étant impropre à la vie. Les moqueries régulières sur son physique l'ont rendu très méfiant envers tous les êtres vivants de la galaxie, au point d'être trop souvent sur la défensive et parfois un peu paranoïaque, s'ajoutant au fait qu'il est peu sûr de lui et un brin pessimiste sur de nombreux sujets. Il est ainsi devenu au fil des années un locuteur qui n'hésite pas à être cynique et incisif dans ses propos quand il souhaite obtenir quelque chose ou défendre ses positions, au risque de parfois récolter de mauvaises surprises. Il possède cependant un sens important du respect, et prend plaisir à se mesurer à plus sage que lui dans des discussions poussées sur des thèmes divers, exerçant sa maîtrise de la langue et enrichissant son vocabulaire. Cette pratique calme et intellectuellement stimulante lui permet aussi de contrer son côté colérique qui le poursuit depuis son enfance, bien qu'il se laisse parfois aller de temps à autres...

Cet esprit singulier est aussi imprégné par sa culture ethnique dont il ne se détache pas, ainsi il nourrit aussi une passion pour l'élaboration de toutes sortes de substances à base de Ryll, lichens, moisissures, champignons et viande de Rycrit ; substances dont il garde le secret, tant leurs effets divers et variés que leurs compositions. Ces facilités sont en partie dues à ses études scientifiques, mais il refuse toujours de l'admettre. Il est aussi capable, à l'instar de tous les membres de son espèce, de ne transmettre aucune émotion en public, bien que cette capacité soit - trop - facilement altérée quand il consomme une boisson alcoolisée.

# 114. Natsuko Silgatlis N°ID: 1614

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 6053

Date d'inscription: 01/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 15

Métier: Rien

Talent 1: Baratin

Talent 2: Stratège

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 16 / Stratégie: 7 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues:

## Histoire:

C'est sur la belle planète de Corellia que naquit Natsuko, dans une contrée éloignée de Coronet. Ses parents étaient venus s'installer dans une maison au pied d'une grande chaîne de montagnes. Kurlen et Arwen Silgatlis n'étaient pas les parents parfaits, mais au moins ils étaient honnêtes et essayaient de faire du mieux qu'ils le pouvaient pour élever leur fille unique. En effet ils ne gagnaient pas des sommes extravagantes, et ils préféraient ne pas prendre le risque d'élever un second enfant sans pouvoir lui procurer ce dont il aurait besoin. Et Natsuko était une enfant très agréable qui suffisait à leur bonheur. La jeune fille fut donc aimée de l'amour le plus tendre que des parents peuvent donner, et grandit de façon aussi équilibrée que possible.

Dès qu'elle eut 5 ans, son père décida de l'emmener tous les soirs dans les montagnes pour observer le coucher de soleil qui à certaines époques de l'année pouvait être admirable. Cette habitude lui permit de se familiariser tôt avec la nature et elle développa rapidement un esprit d'indépendance et un goût prononcé pour l'aventure. Elle aimait aller se promener seule dans les bois environnants. Elle s'était installée une sorte de cabane dans un arbre où elle aimait se rendre pour se reposer et observer la nature. C'était en quelque sorte son jardin secret, car elle n'y invitait personne, pas même ses parents ni ses plus proches amis. Cependant, ses parents décidèrent de prendre en charge son éducation et décidèrent de déménager à Coronet lorsque Natsuko eut 7ans. Ce changement de vie si radical l'affecta beaucoup les premiers mois, et elle se renferma un peu sur elle-même. Mais, au grand soulagement de ses parents, elle finit par s'y adapter, son insatiable curiosité prenant le dessus. Elle était pressée d'en apprendre le plus possible et la présence de précepteurs combla ce besoin de savoir. Plus que tout elle adorait les écouter décrire les différentes planètes de la galaxie et elle pouvait passer des heures la tête plongée dans des cartes pour étudier tel ou tel système.

Depuis qu'ils étaient installés à Coronet, ses parents voyaient régulièrement les autres membres de la famille Silgatlis, et en particulier Allmoon, le cousin de Kurlen. C'est pourquoi lorsqu' Allmoon et sa femme Artémisia eurent leur premier enfant Anestla, ils proposèrent à Natsuko d'en être la marraine. Celle-ci allait sur ses 10ans et accepta avec joie. La jeune fille prit ce rôle très au sérieux et elle aimait leur rendre visite régulièrement. Au fur et à mesure que la famille s'agrandit, elle devint la marraine de toute la fratrie.

Lorsque Natsuko eut 20ans et que son éducation fut complète, elle voulu chercher du travail pour pouvoir gagner de quoi voyager à travers la galaxie. Bien entendu il fallait qu'elle amasse une bonne somme d'argent, pour cela il lui fallait déjà trouver du travail. Elle entreprit donc de se faire embaucher dans une cantina pour commencer. Elle trouverait bien autre chose de plus intéressant par la suite, mais c'était déjà bien comme début. Les jours avançaient, se ressemblant tous plus ou moins, jusqu'au jour où elle rencontra Jaden. Ce fut

ce que l'on peut appeler le coup de foudre. Il avait tout pour plaire, et il tomba sous le charme de la jeune serveuse. Au début, il se contentait de l'observer et de revenir tous les jours à la même heure. Nastuko s'amusait à soutenir ses regards, le trouvant fort agréable à regarder, et lui adressait des sourires de temps à autre, bien décidée à lui laisser faire le premier pas ; ce qu'il ne tarda pas à faire. Et bien sûr, comme dans tout coup de foudre qui se respecte, ce fut l'amour immédiat. Natsuko aimait passer du temps avec lui et cela était réciproque. Jaden parlait peu de ses activités personnelles, mais adorait écouter sa muse lui raconter ce qu'elle faisait de ses journées, comment s'était passé son enfance, pour le simple plaisir de la regarder. Au bout de deux ans de cette relation passionnée, elle confia à son amant son désir de voyager. Ce projet lui tenait vraiment à cœur, et elle désirait entreprendre cette aventure avec Jaden. Pourtant la réaction de ce dernier la surprit. Lorsqu'elle lui en parla, il resta silencieux, l'air songeur, et disparu pendant quelques jours. Lorsqu'il revint, il s'excusa de cette absence subite prétextant des affaires à régler, et lui annonça son désir de la suivre dans ses périples. Nastuko fut perplexe aux premiers instants, mais l'idée de réaliser son rêve avec Jaden à ses côtés lui fit bien vite oublier l'histoire.

Nastuko n'avait pas amassé suffisamment d'argent à son avis car son travail ne lui rapportait pas énormément, mais Jaden venait d'une famille aisée et à eux deux ils avaient de quoi réaliser leurs envies. Cependant Jaden avait l'air soucieux quelque temps avant le départ prévu, mais ne voulait rien dire. Redoutant un désir disparu de la part de son compagnon, Nastuko décida de tirer les choses au clair, et lui demanda de lui dire ce qui avait l'air de le tracasser tellement. Elle alla même jusqu'à annoncer qu'ils ne partiraient pas s'il ne lui disait pas tout. Face à cette volonté, Jaden se décida enfin à tout lui avouer. Et le choc fut grand pour la jeune fille. En effet, son sulfureux amant se trouvait être un contrebandier de renommée contre qui un avis de recherche avait été lancé peu de temps auparavant, d'où son air soucieux. Mais il rajouta que son amour pour elle était tout ce qu'il y a de plus sincère et qu'il désirait plus que tout entreprendre ce voyage avec elle. Pourquoi il ne lui avait pas dit plus tôt ? Pour la protéger, et de peur qu'elle le rejette. La réponse semblait couler de source pour le jeune homme, mais ressemblait à un affreux mensonge pour Natsuko.

Elle parti sur le champ en refusant de revoir Jaden. Il lui fallait réfléchir à tout cela la tête froide. Elle était partagée entre son envie de tout laisser tomber, et de ne plus jamais le voir ; et son désir de se jeter dans ses bras et de rester avec lui le plus longtemps possible. Étant donné son jeune âge, et son amour passionné pour Jaden, elle choisi de pardonner à son amant et d'entreprendre son voyage avec lui, même

si il était recherché par la police de la galaxie. Ce fut donc au grand soulagement du contrebandier qu'elle revint le voir pour lui annoncer que peu lui importait ce qu'il faisait, et qu'elle l'aimait, quoi qu'il arrive.

Ainsi commença une période d'intense bonheur pour l'heureux couple. Natsuko se plaisait à ce style de vie. Ils vivaient cachés, mais avec le bonheur de se savoir l'un avec l'autre.

L'amour rend bien naïf. Après trois ans de cette vie trépidante arriva ce qui devait arriver. Ils étaient jeunes et commettaient de simples erreurs de temps en temps, et la police finie par

retrouver Jaden (Natsuko pu s'enfuir à l'aide d'un plan de secours prévu au cas où la police se présenterait) qui fut mené droit en prison. Eperdue et désormais seule, la demoiselle en détresse fut incapable de faire quoi que ce soit les premiers jours. Mais, n'étant pas du genre à se laisser dépérir de chagrin, elle décida de faire face à la situation et de reprendre sa vie normalement. Cependant, son esprit d'aventure l'animait encore, et elle ne se sentait pas prête à se trouver un travail fixe pour l'instant. Elle se rendit sur Corellia pour voir ses parents qu'elle n'avait pas revus depuis longtemps. Puis, elle choisit de partir pour Coruscant dont elle avait tant entendu parler mais qu'elle n'avait pu visiter, étant donné le statut de Jaden.

Une fois arrivée à destination, elle décida de partir à la recherche d'un petit travail, pour le principe. Ce n'était pas chose facile car elle n'avait aucune spécialisation dans un domaine particulier, et la jeune fille ayant son propre caractère, elle ne supportait pas l'autorité à long terme. De plus, elle ne voulait pas vraiment être attaché à Coruscant, car elle voulait pouvoir partir quand bon lui semblerait. Les premiers jours donc, elle décida de s'installer dans un petit hôtel pour prendre le temps de trouver un emploi. Malheureusement, au bout de plusieurs jours, Natsuko n'avait toujours rien trouvé et elle décida donc de partir en se disant que cette planète n'était peut-être pas faite pour elle. Loin de se décourager donc, elle se rendit à l'astroport le plus proche et prit un billet pour Naboo. En effet, cette planète était assez proche de l'environnement où elle avait passé sa petite enfance. Dans le vaisseau, elle s'assit à côté d'une humaine qui ne devait pas être très loin de son âge, mais n'y fit guère plus attention lors de la première partie du voyage. Seulement pendant la première partie car sa voisine visiblement bavarde ne tarda pas à entamer la conversation avec elle. Au début Natsuko qui n'était pas d'humeur à bavasser ne fut pas d'une chaleur exemplaire, mais sa voisine lui parut plutôt sympathique et elle se détendit peu à peu. C'est ainsi qu'elle apprit que sa nouvelle camarade se nommait Neelhan, qu'elle venait de Coruscant (sa planète natale) et qu'elle se rendait sur Naboo pour y chercher un travail. Neelhan n'avait pas d'objectif précis à long terme, cependant elle confia à Natsuko qu'elle désirait se lancer dans une carrière journalistique, mais qu'elle préférait visiter le plus de planètes avant cela. Une fois arrivées sur Naboo, les deux nouvelles amies décidèrent donc de rester ensemble pour visiter les mondes qu'elles désiraient.

Les liens qui les unissaient se renforcèrent au fil du temps, et sans prétendre qu'elles étaient inséparables, elles passaient le plus clair de leur temps ensemble. Cependant Natsuko aimait aussi ses instants de solitude, et il lui arrivait de partir quelques jours puis de revenir, telle qu'elle était partie. Leur binôme dura 4 années durant lesquelles Natsuko apprit à apprécier la politique. Et un jour, Neelhan lui annonça son désir de se lancer dans la profession de journaliste. Natsuko respecta ce choix et les deux filles se quittèrent donc en se promettant de garder le contact et de se revoir régulièrement.

Une fois seule, Natsuko savait bien qu'elle ne pouvait guère continuer d'errer dans la galaxie sans se trouver d'emploi fixe. Ayant eut tout son temps pour réfléchir à ce qu'elle voulait faire,

la jeune fille s'envola donc vers la planète d'Alderaan bien décidée à intégrer l'école de diplomatie. Ce qu'elle fit d'ailleurs. Et à son grand étonnement, elle se révéla être une assez bonne politicienne. Elle sortit donc de là fière de se savoir douée pour la diplomatie, et prête à commencer sa nouvelle vie.

## **Description physique:**

Nastuko est une humaine d'une trentaine d'années, et possède donc toutes les caractéristiques de cette race. Elle n'est pas très impressionnante du haut de son 1m63, mais pourtant elle a tout de même de la présence car la jeune femme possède un certain charisme. Mais ce n'est pas non plus le genre de personne qui marque les esprits lorsqu'on la croise. Sans aller jusqu'à dire qu'il y ait de la dureté dans les traits de son visage, on peut facilement affirmer qu'elle a tendance à afficher une expression quelque peu sévère. Cependant cela ne l'empêche pas de sourire très souvent, ce qui peut être assez troublant si on la connaît peu. Un détail à noter, notre jeune humaine se trouve être gauchère. Elle possède une belle chevelure blonde qui sied assez bien à son regard gris-bleu, et elle adore changer de coiffure régulièrement. Natsuko est d'ailleurs jolie pour une femme de 30ans, et c'est un atout dont elle est parfaitement consciente. Au premier abord donc, elle peut peut-être sembler un peu étrange, mais elle inspire rapidement confiance aux personnes qu'elle côtoie.

## **Description psychique:**

La confiance réciproque entre deux personnes n'est pas une caractéristique qui s'appliquerait vraiment à Nastuko. Bien que beaucoup de gens se fient à elle (et ils ont bien raison), la jeune femme est plutôt du genre méfiante. Peu encline aux conversations inutiles, Natsuko n'est pas une grande bavarde mais se montrer amicale quand il le faut bien qu'elle soit quelque peu maladroite lorsqu'il s'agit de reconforter quelqu'un. En effet elle n'est pas forcément la personne la plus sociable de la galaxie, mais ce côté farouche a tendance à s'améliorer avec le temps. Nastuko possède donc son propre caractère (qui n'est pas des plus faciles), et cela lui donne donc une détermination à pas mal d'épreuves. Elle possède de la volonté et peut-être trop, ce qui peut parfois la rendre insupportable. De plus, elle a tendance à avoir un côté légèrement narcissique, et certains trouvent que cela peut ajouter à son charme.

# **115. Nebmar N°ID: 1182**

## **Informations:**

XP: 3675

Niveau: 3  
Argent emporté: 500

Date d'inscription: 21/04/2007  
Avertos: 0  
Nb messages: 174

Métier: Président de Bepin  
Talent 1: Stratège  
Talent 2: Leader Né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 9 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 16 / DIS: 14 / PER: 10 / CHA: 14

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 10 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /  
Rhétorique: 15 / Stratégie: 15 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation:  
60 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Nebmar naquit dans la capitale de la planète Mon Calamari, dans un milieu aisé. Ses parents étaient des fonctionnaires du gouvernement, et la jeunesse de Nebmar n'eut pas grand-chose de particulier. Il fit ses études dans une des écoles renommées de la planète, mais sans vraiment se distinguer au niveau de ses notes. Il se savait intelligent, mais sa fainéantise l'avait toujours empêché d'avoir les distinctions qu'il pensait pouvoir mériter, et c'est avec ce genre de frustrations qu'il grandit.

Arrivé dans l'adolescence, il entra dans une école privée assez réputée, fréquentée par la haute société Mon Calamari et Quarren. Il observa à quel point les Quarren pouvaient parfois mettre des bâtons dans les roues des Mon Cal afin de gagner. Les Mon Cal ne cherchaient jamais de problèmes à personne et Nebmar avait, comme la plupart de ses congénères, un idéalisme de paix et une forte croyance en la République. Il était systématiquement scandalisé par les abus de toutes sortes, ainsi que le manque de logique de beaucoup d'autres espèces.

Dans l'établissement qu'il fréquentait, un incident survint un jour, une altercation entre un



Quarren et un Mon Cal. L'affaire devint une bataille rangée entre les 2 espèces, et Nebmar devint, par sa fougue verbale et sa logique, le porte parole des Mon Cal. Grâce à l'intervention conjuguée du porte parole Quarren et de lui-même, la situation revint au calme. Le Quarren devint un grand ami de Nebmar car même s'ils ne partageaient pas les mêmes vues ni les mêmes idées, ils étaient tout les deux animés d'un grand respect d'autrui ainsi que d'une volonté de vouloir aller de l'avant, et c'est ce qui les réunis.

Finissant la scolarité normale, Nebmar s'inscrivit à l'Université des Sciences Militaires de Mon Calamari, où il obtint une maîtrise en Tactique Spatiale ainsi qu'en Histoire Militaire. Fier de son diplôme, il s'engagea un moment dans l'administration de l'armée planétaire, en tant que Conseiller Tactique au service de l'armée Mon Cal, mais la période de paix et la vision du Sénat de la République subissant des crises, dont celle de la scission de Corellia puis plus tard de Naboo, fit naître en Nebmar une conviction que sa logique et ses idées auraient une plus grande portée ainsi qu'une plus grande utilité s'ils les mettaient au service de la République, et non simplement dans l'administration de sa planète. Une semaine plus tard, ses biens vendus, et ses affaires dans un sac, il se retrouva à l'astroport de Mon Calamari, dans un vaisseau en partance pour Coruscant. Il pourrait changer les choses, il le savait...

## **Description physique:**

Mesurant 1m80, une peau couleur saumon, la tête bulbeuse avec 2 énormes yeux surplombant le tout, typique de tout Mon Calamari, il n'a pas vraiment de signe distinctif qu'une espèce autre que Mon Calamari pourrait détecter.

## **Description psychique:**

Ce qui caractérise Nebmar, c'est sa tolérance des idées, mais son intolérance des actes des autres. Il est dégoûté par chaque acte incivique, par la violence gratuite, et par toute action égoïste qui pourrait nuire à quelqu'un. Il ne peut comprendre qu'on puisse être violent sans raison, mais est néanmoins un militariste convaincu et peut, comme tout les Mon Cal, se battre pour une idée qui semble perdue d'avance si elle en vaut la peine. Nebmar est quelqu'un de principes et assez idéaliste, ce qui explique qu'il peut parfois être naïf dans le domaine de l'affectif, alors qu'il est en règle générale un grand rationaliste.

# **116. Neelis Gelorn N°ID: 853**

## **Informations:**

XP: 8400  
Niveau: 4  
Argent emporté: 25000

Date d'inscription: 13/08/2006  
Avertos: 0  
Nb messages: 917

Métier: Gérante de cantina  
Talent 1:  
Talent 2:

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 13 / DEX: 13 / INT: 13 / DIS: 13 / PER: 13 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 1 / Médecine: 0 / Discrétion: 9 / Vol: 4 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 2 / Rhétorique: 9 / Stratégie: 0 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 16 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Neelis Gelorn aurait pu être une créature de rêve. Les twi'leks ne sont-elles pas réputées pour compter parmi les plus belles "femmes" de la galaxie? Tout en grâce et en finesse, ces créatures savent charmer les hommes et les coeurs... Mais Neelis ne fut pas touchée par la grâce. Sa mère, Nilea Itzel, travaillait comme hotesse d'accueil dans une société immobilière de Coruscant quand elle fit la connaissance de ce jeune coursier, Héliard Gelorn. C'est une histoire qui débuta par un café, un rendez-vous ou deux, des visites régulières du coursier à l'hotesse. Bien que travaillant en plein coeur de la capitale galactique, à quelques rues à peine de la prestigieuse académie jedi, il semble au narrateur attentif que la Force ne se donna pas la peine de franchir les portes de l'académie pour en impregner les rues adjacentes. Le couple Itzel-Gelorn était un couple banal de petits employés sans fortune, et sans Force. Leur originalité était dans leur métissage, Nilea ayant la peau aussi rouge que les yeux d'Héliard, humain albinos. On pourrait imaginer que leur fille, métissée, aurait hérité de la grâce de sa mère et de l'esprit de son père, tout en ayant une peau d'un beau rose fruité. Hélas. Des deux espèces, Neelis ne garda que le pire. Ses lekkus cessèrent de pousser à l'âge de 7 ans, lui

laissant sur le crâne deux moignons disgracieux ; on nota même qu'à cet âge des cheveux commencèrent à lui pousser, provoquant les regards des passants et la risée de ses camarades de classe. Très tôt, la jeune fille prit pour habitude de se les arracher un à un, avec la même monotonie que certains se rongent les ongles. Aujourd'hui il n'y a plus de cheveux, mais vous ne saurez pas si c'est parce qu'elle se rase le crâne ou simplement que cette aberration de la nature a cessé : Neelis tient à garder le secret sur cette question.

Nous pourrions croire que ces mésaventures s'arrêtent là, mais la nature facétieuse avait jeté son dévolu sur cette étrange métis : Au lieu du rose pêche attendu pour sa peau, la pigmentation très rouge de la peau de sa mère et l'absence totale de pigmentation de l'épiderme de son père se mélangèrent comme l'eau et l'huile : pas du tout, à quelques bulles près. Neelis a donc le malheur d'être rouge... à taches blanches. cette étrange coloration de peau lui donne quelque chose en commun avec un dalmatien, voir avec un léopard, à la rigueur ; quoi qu'avec ses moignons de lekku tombants sur ses oreilles, on lui trouve plutôt quelque chose de l'épagneul. Surtout avec cette grosse tache blanche sur l'oeil.

"Si ce n'est pas malheureux" serait ce qu'auraient pensé les mémés de Coruscant si la capitale galactique n'avait pas été un tel melting pot d'espèces et de cultures. Il y avait dans ses quartiers bigarrés un nombre inimaginable d'aliens de toutes origines et de toutes esthétiques, ce qui fut la première vraie bonne nouvelle dans la vie de notre jeune Neelis : elle se fondit dans le décor, et son esthétique pour le moins surprenante passa quasiment inaperçue (en dehors des murs de l'école, du moins. car les enfants sont cruels! Et même les rodiens avec toutes leurs pustules, je vous jure, ils sont bien placés pour critiquer ceux-là...). Aujourd'hui, Nilea sa maman n'a plus la beauté de sa jeunesse et ne convient plus pour faire l'accueil dans sa société immobilière : elle travaille comme femme de ménage de nuit dans l'astroport ouest de Coruscant. Héliard n'est plus coursier, c'est un métier de petit jeune motivé : il s'est reconverti dans le pilotage de vaisseaux de livraison et est en déplacement 80% du temps à livrer des fruits et légumes aux quatre coins de la planète, pour un peu qu'on considère qu'une planète aie des coins.

Neelis n'a pas fait d'études. Elle a préféré traîner dans les rues avec sa copine Julga, et à elles deux elles ont fait les 400 coups et fumé leurs premières cigarettes. Pour Julga il y eu également des premières amours et des premiers garçons, mais curieusement pas pour Neelis, qui ne s'arrachait pourtant presque pas ses rares cheveux en leur présence. Enfin, en tous cas elle n'en avait pas l'impression. Par contre, avec sa mine de bagnard, elle s'intégra parfaitement bien aux petites rues d'en bas. Celles où la lumière du soleil ne passe pas, vous voyez? Prétendant faire des études de secrétariat pour se débarrasser de sa mère un peu trop curieuse ("qu'elle est chiant ma vioque, ptain..."), elle consacra le plus gros de ses journées à jouer au Sabacc et au Déjarik avec quelques unes des plus infréquentables petites frappes du quartier. Elle y apprit à manier habilement les cartes, presque aussi bien que les crédits qu'elle sait à présent faire disparaître dans sa poche à une vitesse record. Tricher n'est pas jouer dit-on, et je suis donc en mesure d'affirmer que Neelis se fit son argent de poche sans jouer. Aujourd'hui notre jeune fille a 23 ans et toutes ses dents, à défaut d'avoir tous ses cheveux

(mais on ne va pas revenir là-dessus). Elle loge toujours chez ses parents, mais a quelques projets concrets pour son avenir : ouvrir une taverne dans un quartier pas trop lumineux où installer quelques confortables tables de jeu, empocher un maximum de paris, installer son matelas dans l'arrière boutique et mener la belle vie loin des tracasseries des gens normaux.

En se levant ce matin, donc, notre héroïne (c'est peut-être, si si. Neelis me surprend encore) avala un verre de lait, piqua quelques crédits dans le sac à main de sa mère qui venait de rentrer de sa nuit et qui allait dormir sans doute jusqu'à 16 heures, et sorti dans la rue.

"Aujourd'hui, je trouve un local pour ma future cantina."

## **Description physique:**

La miss a 23 ans, mesure 1m65, pèse environ 65 kilos. Elle a la peau rouge par endroits, blanche par ailleurs, et tâchetée des deux au milieu. Ses lekks atrophiés et sa grosse tache décolorée sur l'oeil la font ressembler à un jeune chien. Laissons lui ça : elle a une belle poitrine et les dents blanches, il y a une justice.

## **Description psychique:**

Neelis a passé sa vie à s'en prendre plein la poire. Issue de parents modestes, laide à faire fuir (heureusement, sur Coruscant on trouve pire) et sans la moindre parcelle de Force (c'est pas faute d'avoir essayé d'arriver à elle des cotons tiges, dents et poings serrés), elle a appris à en avoir littéralement rien à frapper. Les commentaires des gens sur son physique ou sur sa vie ne la touchent pas. Elle s'en fout. Elle vit à fond, au-delà des critiques, et a gagné avec le temps un esprit acéré et une insolence certaine. À trop fréquenter les bas-fonds, elle s'est endurcie et ne se laisse pas marcher sur les pieds. Quand on apprend à la connaître un peu, c'est une fille marrante, pleine d'énergie, qui aime les cocktails pétillants et le sabbac. Elle entretient un rapport particulier avec les hommes de par son physique hors du commun, et secoue toutes les idées reçues qui font des twi'leks dans leur ensemble des bombasses écervelées. Il faut ne jamais avoir croisé Neelis pour s'imaginer des bêtises pareilles!

# **117. Neema Tharen N°ID:**

# **1337**

## **Informations:**

XP: 1500

Niveau: 2

Argent emporté: 24835

Date d'inscription: 08/06/2007

Avertos: 0

Nb messages: 119

Métier: Rien

Talent 1: pilote née

Talent 2: empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 2 / Mécanique: 7 / Pilotage: 8 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Neema ne se rappelle pas avoir connue son père, car il s'est séparé de sa femme, Tahiri, et de Neema en les vendant à un vieux marchand humain, nommé Arden. Celui-ci, après une longue carrière, qui lui rapporta assez d'argent pour crouler des jours heureux, avait voulu acheter les deux Twi'lek, non pas en les considérant comme esclaves mais comme une famille. Une famille qu'il n'avait jamais eue, il proposât même à la mère de Neema de bien vouloir rester avec lui, elle accepta de rester dans sa grande maison reculée des grandes villes.*

*Neema passa donc toute son enfance chez ce marchand qu'elle considérât comme son grand père. Arden avait une collection de quelques vaisseaux, il partageât donc cette passion avec Neema qui s'y intéressât énormément. Sa collection comptait trois vaisseaux en assez mauvais état mais qui réjouissait et occupait les journées de Neema. Sa « flotte » comptait :*

*- un chasseur Z-95*

*- la carcasse d'un vaisseau que ni lui ni Neema ne réussit à identifier*

*- et enfin le préféré de la jeune Twi'lek, un chasseur géonosien.*

*Ce dernier, dans un état critique, reçut les meilleurs soins de la part de la jeune fille.*

*Pendant de nombreuses années, elle restaurât ce vaisseau dans l'espoir de voler avec, peut être lors de sa 15eme année ? Le chasseur géonosien avait passé le stade de la vérification. Arden, fort de sa connaissance en pilotage, apprit à Neema les rudiments de la navigation : elle se révéla très douée. Malheureusement elle n'eut jamais l'occasion de piloter. En effet, une terrible tragédie les frappa de plein fouet.*

*Par une belle soirée, des contrebandiers avides de vengeance, tuèrent Arden; ils pillèrent sa maison et détruisirent se qu'il restait. Ce qui bouleversa le quotidien de cette « famille ».*

*Neema n'avait que 16 ans et sa mère décidât de rester sur la planète. Le marchand lui ayant dévoilé l'emplacement d'une maisonnette, elles partirent s'y installer. Pour subvenir à leurs besoins, Tahiri partit travailler en ville. Après ses 17 ans, Neema trouva un travail : un petit boulot tranquille chez un réparateur de droïde. Tout se passait bien, elle ramenait un salaire correct et son patron était satisfait d'elle. Mais il lui demanda de dérober chez un concurrent des pièces pour la réparation du droïde d'un sénateur. La bonne récompense qu'il lui promit et des cours de tirs au blaster, finirent par la convaincre. Elle partit donc à la recherche des pièces. Elle ne fut pas repérée et trouva les pièces après une bonne heure dans le noir. Mais en sortant elle se trouva nez à nez avec deux hommes bloquant l'entrée, n'ayant d'autres issues, elle décidât, avec regret, d'utiliser son blaster. Elle tua l'un d'eux et blessa le second.*

*Le lendemain, elle rapporta les pièces à son patron. La prime promise fut accompagné d'une journée de repos. Sur le chemin du retour, elle apprit que les deux hommes qu'elle avait rencontré dans la nuit était un acheteur trandoshan et le propriétaire de l'établissement. Elle n'avait que 18 ans et avait déjà tué quelqu'un, elle décida donc de se faire plus discrète. Quelques temps après avoir fêter ses 21 ans, le magasin dans lequel elle travaillait fit faillite et elle fut mise à la porte. Se rendant compte que sa mère aurait du mal à subvenir à leurs besoins, Neema prit son indépendance. Les adieux à sa mère furent poignants. Neema prit la direction de la métropole en espérant trouver un travail qui la ferait vivre de sa passion : les vaisseaux.*

## **Description physique:**

*Neema est une Twi'lek de taille convenable pour son age, soit environ 1 mètre 75 et avec une silhouette fine. Sa peau est d'un violet claire et ses lekkus descendent jusqu'au bas de son dos.*

## **Description psychique:**

*Neema est au premier abord sur la défensive puis après quelques minutes de conversations, elle devient plus ouverte et on se rend compte qu'elle est très sympathique. Généreuse, elle sait faire la part des choses, à partir de son point de vue (qui n'est pas toujours le bon). L'un de ses gros défaut est le stress qu'elle apprend avec l'expérience à maîtriser.*

# **118. Nefud Rickness N°ID:**

# **1514**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 22/10/2007

Avertos: 0

Nb messages: 0

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **119. Nehlio Delnish N°ID: 1605**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1



Argent emporté: 4630

Date d'inscription: 30/03/2008

Avertos: 0

Nb messages: 11

Métier: Rien

Talent 1: Sens évolué

Talent 2: Médecin

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 6 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 14 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 10 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Nehlio est natif de la planète Ryloth, terre des Twi'leks. Il ne connut jamais ses parents. Il fut retrouvé encore nourisson dans les rues nauésabondes de la cité souterraine de Velnus par l'épouse d'un chef de clan spécialisé dans le trafic de stupéfiants, Aar'ud Delnish. Il fut adopté par ce dernier, sur insistance de son épouse, et intégra le clan et ses coutumes.

A son arrivée, il reçut le prénom de Nehlio qui signifie en dialecte local « trouvé par la mère » et grandit parmi les 5 fils naturels d'Aar'ud.

Les premières années de son existence furent marquées par la protection constante de l'épouse d'Aar'ud et la violence physique de son père adoptif. Ce dernier n'acceptait pas la présence d'un sang étranger au sein de la famille et rejetait la frustration d'une vie déchirée par les rivalités entre clans sur le jeune orphelin.

Les interventions providentielles de sa mère adoptive sauvèrent plusieurs fois la vie du jeune Nehlio. Malgré tout, les coups répétés d'Aar'ud eurent raison de l'oeil gauche de Nehlio qui est borgne depuis l'âge de huit ans.

Parallèlement à une vie familiale difficile, le jeune twi'lek développa un odorat certain pour les plantes du laboratoire de son père. Ce don ne passa pas inaperçu et bientôt Nehlio commença son apprentissage de la confection d'antidotes et autres substances.

Cependant, là où ses frères adoptifs entraient progressivement dans les affaires du clan, Nehlio était constamment laissé à un rôle de simple apothicaire et mit à l'écart du secret familial.

Nehlio suivit l'enseignement de sa mère adoptive et des autres femelles du clan. Les journées se faisaient longues et dures pour l'enfant trouvé. Après l'enseignement maternel suivaient de longues heures passées dans le laboratoire du père à étudier la flore locale et à en percer les mystères.

Rares furent les escapades du jeune Nehlio hors de la propriété familiale. Lors des quelques sorties du père et de ses fils à la surface de Ryloth, il ne fut pas convié.

L'horizon du jeune Nehlio se limitait alors au laboratoire clandestin du patriarche et exceptionnellement aux rues mal famées et privées de soleil de la cité de Velnus.

Quant à son douzième anniversaire Nehlio eut terminé son éducation auprès des femelles de son clan, il recut de la part d'Aar'ud de nouvelles responsabilités. Quand bien même il était inespéré de la part de Nehlio de participer comme ses frères à la formation militaire du clan, il obtint de son père la charge de gérer l'approvisionnement du clan en matières premières pour la confection des narcotiques enrichis mis sur le marché.

L'horizon du jeune Nehlio s'agrandissait enfin et son nouveau rôle au sein du groupement de son père lui permettait de sortir plus régulièrement dans les quartiers de Velnus.

Naturellement, les sorties à l'air libre et la découverte de la surface de la planète étaient encore totalement exclues pour l'apprenti mais les nouveaux contacts avec ses semblables étaient sources d'une joie certaine pour ce qui n'était encore qu'un enfant.

C'est dans ces ruelles tristes et sombres que Nehlio apprit les dures lois du marchandage. Chaque mot signifiait un plus ou un moins dans l'approvisionnement du clan et la réussite du père.

Au contact de ses nouvelles connaissances, il apprit quelques rudiments dans le maniement des armes. Cet apport était encore très faible par rapport aux progrès de ses frères dans le domaine du combat mais Nehlio était enfin capable de se défendre.

Mais le plus important était encore à venir et c'est dans ces mêmes ruelles que Nehlio fit la rencontre d'une personne qui changea le cours de son existence.

Le jeune twi'lek approchait alors de ses dix-neuf années humaines. Les différents marchés clandestins de Velnus n'avaient alors plus de secrets pour lui. Devant le dévouement du fils, la violence du père se faisait moindre et les moqueries des frères plus rares.

Les connaissances en botanique de Nehlio attiraient la fierté de sa mère et le conseil de nombreux alliés du clan.

Lors d'un matin passé à fouiner dans les étalages du marché de Velnus, Nehlio remarqua une femelle de sa race.

Elle était jeune, approximativement du même âge que lui et d'une peau bleue aux reflets étourdissants. Le jeune apprenti resta troublé à sa vue et obsédé par la force de son désir.

De retour au domicile familial, Nehlio ne parla à personne des événements du matin.

Son inquiétude grandissait alors qu'il se confrontait à l'idée traditionnelle twi'lek que les sentiments ou le désir sont un signe de faiblesse. Là où le père inculquait à ses fils de vivre sans pitié, Nehlio sentait la profondeur de son âme trahir ceux qui l'avait recueilli.

La belle s'appelait D'eela et était la fille de l'intendant d'un clan rival. Elle faisait partie d'une famille nombreuse et travaillait en commun avec son père.

Au-delà la morale de leur race, une idylle nacquit entre ces deux jeunes vies tourmentées de Ryloth.

Pendant une année, Nehlio profita de ses longues journées de recherche dans les rues de Velnus pour rendre visite en secret à sa dulcinée.

Le goût du risque d'être découvert par son père se mêlait au doux touché des lekkus de D'eela sur sa peau et Nehlio se prenait à rêver d'un avenir loin du trafic et de la violence de sa planète natale.

La passion du couple atteint son paroxysme quand les amoureux embarquèrent clandestinement sur un cargo tracté en direction de la surface de la planète.

Les yeux de Nehlio s'ouvrirent alors à la lueur du jour et aux saveurs nouvelles des plaines de la zone tempérée de Ryloth.

Ensembles les amants profitèrent de longues promenades sous les soleils de la planète qui les avaient vu naître.

Mais un homme n'échappe jamais à son destin et il était écrit que la vie du jeune Nehlio recelait encore de nouvelles épreuves.

Le clan du père de D'eela vivait alors une profonde crise financière et le chef de celui-ci se résolut sans aucun sentiments à vendre à d'importants traficants étrangers les filles du clan comme esclaves.

Selon les lois de la tribu, nul ne pouvait s'opposer à la vente des femelles choisies.

D'eela fut de celles-ci.

Le monde de Nehlio s'écroula alors qu'aucun espoir de retour n'était possible pour sa chère D'eela.

Les amants se résolurent alors à ne pas laisser le terrible accord les séparer.

Certes ils désiraient plus que tout au monde s'échapper de leur planète moribonde mais D'eela ne pouvait abandonner le reste de sa famille aux mandrins et un exil en compagnie de Nehlio signifiait une vie tourmentée par la culpabilité de l'abandon.

Sous l'impulsion de la jeune twi'lek, Nehlio s'attela à la confection d'un liquide qui devait leur ôter la vie à tous les deux. Si les rayons de soleils de Ryloth devaient à nouveau caresser le visage de Nehlio, cela ne serait pas tout seul.

Les jours passaient et le retour des trafiquants sur Ryloth approchait. Les tensions étaient alors palpables au sein du clan de Nehlio et plusieurs de ses frères se méfiaient du comportement anormal de leur compagnon. La violence au sein de Velnus n'avait jamais été aussi forte alors que les différents clans se disputaient le contrôle de la cité.

Le jour fatidique arriva et c'est le cœur chargé de nuages obscurs que Nehlio s'échappa une nouvelle fois du domicile familial.

D'eela le rejoignit rapidement. Mais ses intentions avaient changés.

La belle, consciente de son destin condamné, pria Nehlio de ne pas utiliser le produit sur lui-même et de tenter de trouver une vie nouvelle dans une autre partie de la galaxie.

Le destin de D'eela était déjà scellé, qu'il soit ainsi en s'empoisonnant sur Ryloth ou en mourant indignement dans une mine de sel de Kessel. Et abandonner sa famille lui était impossible.

Nehlio ne pouvait s'imaginer partir seul à la découverte de mondes nouveaux et refusa d'abord les supplications de son aimée.

Mais devant la détermination de D'eela et l'idée insupportable des souffrances qu'elle devrait endurer en esclavage, Nehlio accepta le pacte et lui jura de continuer à vivre et de s'échapper de Ryloth pour trouver la liberté dans la galaxie.

D'eela ingurgita le produit confectionné par les soins de Nehlio. Il n'y eut pas de souffrance mais juste un silence interminable. Le bleu de la peau de D'eela n'était plus aussi éclatant alors qu'elle gisait sans vie dans les bras de Nehlio.

La vie et la mort avaient trouvé un chemin.

Nehlio prit alors la dépouille et se rendit à la surface de la planète.

Plus aucun retour n'était possible dorénavant car tôt au tard le terrible secret serait découvert par les clans. Là-haut le jeune twi'lek incinéra le corps de sa bien-aimée et récolta un peu des cendres dans un petite sacoche qui serait son seul bagage.

Il ne fut pas difficile pour l'ancien apprenti de se cacher parmi les cargaisons d'un cargo interplanétaire afin d'échapper à l'atmosphère pesante de la planète.

Son voyage devait le mener à Tatooine, là où un monde nouveau l'attendait.

Une vie nouvelle partagée entre le douloureux souvenir de D'eela et la promesse faite de se construire un avenir dans la galaxie.

Nehlio était prêt à tout.

## **Description physique:**

D'une taille d' 1m95 (moyenne pour un twi'lek ), Nehlio a une peau claire semblable à celle des humains. Il est assez bien bâti même si nombres de twi'leks mâles sont plus impressionnants que lui.

Il est borgne (un bandeau couvre son orbite gauche, Nehlio ayant toujours refusé tout type de prothèse ou de soins spécifiques) et scrute sans arrêts les alentours, attentifs au moindre signe de danger. Il porte de nombreuses marques sur le corps dues aux mauvais traitements de son père adoptif, notamment une trace de brûlure sur le flanc droit causée par un mini electrostaff

confectionné par un de ses frères (il voulait le tester).

Il est revêtu d'une longue cape pourpre, la même que portent tous les membres de son clan sur Ryloth. Il porte une ceinture en peau de Wrix subtilisée à un contrebandier sur un des marchés de Velnus. A celle-ci est attachée une petite bourse dans laquelle sont contenues une partie des cendres de D'eela.

## **Description psychique:**

Assez sensible pour sa race comme le montre son histoire avec une femelle de son espèce, il n'en reste pas moins un twi'lek élevé dans un clan de trafiquants de stupéfiants.

Il est donc habitué à la sournoiserie et au mensonge même si ce trait de caractère est bien moins marqué que chez un twi'lek normal.

Il est assez nerveux et regarde sans arrêt autour de lui afin de repérer le moindre danger. La vie dure sur Ryloth lui a appris à réagir au quart de tour.

Il est assez curieux et prêt à s'engager dans n'importe quelle aventure ou mission du moment que celle-ci le mène loin de sa planète natale et de ses souvenirs douloureux.

Il est aussi totalement indifférent à l'état politique de la galaxie et ne cherche nullement à servir un camp précis.

# **120. Netaoni Gouna N°ID: 1601**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 05/03/2008

Avertos: 0

Nb messages: 6

Métier: Rien

Talent 1: Ombre

Talent 2: Pickpocket

## Caractéristiques::

PUI: 8 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 14 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 22 / Vol: 10 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

La famille Razawak était le clan Jawa le plus septentrional de Tatooïne, de ce fait il restait isolé des autres groupes et ne participait que rarement aux réunions annuelles. " La discrétion pour la survie " telle était la devise de la famille.

Il y a maintenant presque 20 ans, lors d'un hiver particulièrement sec, la femme du chef Razawak perdit la vie en mettant au monde deux bébés Jawa : Taoni et Netaoni. Comme le voulait la tradition, le premier était destiné à prendre la suite du leader tandis que le second ne pouvait qu'être la source de luttes de pouvoir et de contestations.

Moi, Netaoni, je fus ainsi destiné à m'effacer durant les premières années de ma vie, je m'occupais de tâches subalternes indignes de mon rang. Quasiment tout le monde me rabaissait, m'insultait, me méprisait à cause de ce que j'étais. Malgré tout, je m'accrochais à ce clan car, au fond, c'était ma seule famille...

Je passais mes journées à éviter quiconque se trouvait sur mon chemin ce qui se révéla une tâche difficile du fait de ma très grande taille : presque 1m20.

Lors de mon quinzième Printemps sur Tatooïne, j'appris que nous allions participer à la prochaine réunion Jawa à la fin de la saison. J'étais impatient, je voyais ce rassemblement comme une opportunité de montrer aux miens ce que je valais vraiment, une possibilité de me faire enfin accepter.



La veille de notre arrivée au rendez-vous, les gens commençaient à s'agiter, il y avait des rondes dans les couloirs du transport cargo. En surprenant une conversation, j'apprenais que c'était mon père qui me faisait chercher. C'était peut-être la première fois que l'on souhaitait me voir.

J'entrepris donc d'aller à la rencontre de mon paternel. L'entrée de son bureau m'était certes interdite mais je pénétraï tout de même à l'intérieur. Là je trouvai plusieurs dossiers à même le sol, j'en pris un au hasard. J'avais quelques notions en pictogrammes Jawaïtes, le dossier entre mes mains avait dans son titre les mots "liste" et "vente", j'en conclus donc que je détenais la liste des objets destinés à la vente pour le rassemblement Jawa. « Ferraille, droïde de réparation, d'entretien, moteur divers, Netaoni, tun... Netaoni !!! » . Abasourdi , je vérifiais, encore et encore, c'était bien le pictogramme qui désignait mon prénom inscrit dans cette liste. Ma famille voulait me vendre, se débarrasser de moi comme un vulgaire bantha !  
...

Tout à coup des bruits de pas vinrent du couloir, dans ma précipitation, je relâchai ce que j'avais entre les mains, attrapai une lame posée sur le bureau et m'éclipsai (comme si souvent derrière une gaine d'aération.

Mon père et Taoni entrèrent en compagnie de deux autres Jawas. Mon père prit la parole :

« - Toujours pas trouvé ce morveux ?!

- Non, maître on a fouillé tout le cargo, Netaoni est introuvable...

- Cherchez encore ! Nous avons déjà organisé sa transaction, il faut absolument l'attraper avant demain !

- Nous devons absolument nous en débarrasser ! renchérit mon imbécile de frère. »

Plus aucun doute possible, on aurait dit que ces crapules voulaient absolument se débarrasser d'un détritrus, mais ce détritrus, c'était moi... Je tremblais, je pleurais, je ne trouvais pas les mots pour qualifier cette trahison. Plus jamais ça ! plus jamais confiance ! plus jamais d'indulgence !

J'étais meurtri, pour la première fois de ma vie, je voulais faire souffrir. Ceux qui m'avaient fait ça devaient payer.

Au cours de la nuit suivante, j'étais calmé, froid, je ne ressentais plus rien mis à part un immense désir de vengeance. J'étais dans un état second comme pris dans une folie meurtrière. J'entrais une par une dans les chambres mitoyennes du transporteur et en ressortant ma lame maculée de sang Jawa. Si Rida et Keroko n'avaient pas veillés un peu plus tard cette nuit, je serais sans doute aujourd'hui l'ultime survivant de la famille Razawak. Rida et Keroko étaient les deux seules personnes de ma communauté à me traiter comme l'un des leurs, du même âge que moi, nous discussions fréquemment la nuit tombée, dans cette même

chambre qui se tenait alors devant moi.

Je lâchai ma lame pour pénétrer dans la chambre comme je l'avais fait tant de fois.

Inconscients de ce que je venais de commettre, ils m'accueillirent comme à leurs habitudes avec des sourires rayonnants et des paroles bienveillantes.

Deux ou trois heures avant l'aube, je me décidai à partir, je sortit du transporteur et pris la direction de l'ouest sans un regard pour ce qui représente maintenant les quinze premières années de ma vie.

Trois jours plus tard, je me retrouvais à Anachore, le principal astroport de Tatoonie.

Personne ne semblait me remarquer, j'en profitait pour commettre quelques méfaits afin d'assurer ma survie.

Lors de ma première semaine, je rencontrai un certain Drias Gouna, un humain qui revit complètement mon éducation. Il m'appri le langage basic mais aussi l'art du pickpocket et des vols en tout genre. Grâce à ses leçons je devins un véritable détrousseur de l'astroport et je gagnais un peu de reconnaissance dans cette économie parallèle.

Ainsi je subsistais tranquillement dans ma nouvelle vie, j'entretenais également Drias, qui, s'étant fait couper les deux mains pour vol à la tire, ne pouvait pas se débrouiller tout seul. Je m'étais attaché à cet humain si bien que lors des rares fois où l'on me demandait comment je me nommais, je citais le nom de Drias et non celui de ma traîtresse de famille.

Cela va faire maintenant cinq ans que j'ai commis les meurtres de mon père, frère, et des autres... Il paraît que le clan Razawak a été annexé par un autre groupe Jawa juste après ma fuite. Je n'en ai cure mais je repense fréquemment à mes deux anciens amis.

Durant ces deux derniers mois, je me terre dans le quartier Sud de l'astroport.

Il y a trois mois, j'ai dérober la sacoche d'un humain. Des dossiers importants apparemment, il paraît que ce vol est remonté jusqu'aux oreilles (si on peut parler d'oreilles...) de Jabba-le-Hutt, depuis lors, les forces de sécurité officielles comme officieuses me font la traque, je ne sais toujours pas comment ils ont su que c'était moi, une seule personne était au courant : Drias ; et j'ai confiance en lui bien que je ne l'ai pas vu depuis presque trois mois maintenant.

Je ne suis plus en sécurité sur Tatoonie, il faut que je quitte cette maudite planète mais les vaisseaux de l'astroport sont trop bien gardés, je me ferais prendre au premier regard posé sur la carlingue, même de nuit...

## **Description physique:**

Pour être précis je fais 1m19 pour un poids variable entre 25 et 30kg (SI). Ces proportions sont exceptionnelles pour un Jawa, il paraît même que je détiens le record planétaire en terme

de taille. J'ai reniée la plupart des habitudes des clans Jawa, je porte un imper beige avec col montant jusque sous les yeux et une capuche couvrant le haut de ma tête et mon front. Mon pantalon est de la même teinte, c'est une sorte de jogging que je rentre dans mes chaussures montantes à l'aide de bandelettes de sparadraps. J'ai adoptées les coutumes d'hygiène que m'a enseigné Drias ce qui fait que je n'émet plus aucune signature olfactive propre à mon espèce. Lors de mes rares moments de détente, je troque parfois ma capuche pour un large chapeau de paille. Mais j'évite de sortir sous cette apparence car on pourrait alors discerner les traits de mon visage. Pour finir j'ai, comme tous les Jawas, une très bonne vision nocturne grâce à mes grands yeux jaunes luisants.

## **Description psychique:**

Depuis l'incident de mon clan, je fais très difficilement confiance à autrui. Je suis sans arrêts méfiant vis à vis des autres et je préfère écouter au maximum mes conversations. Je suis en un mot solitaire : je ne tiens à personne mis à part peut-être Drias et les deux seuls amis de mon enfance, Rida et Geroko, que je n'est pas revu depuis ma fuite. J'ai extrêmement peur de la trahison, c'est une des raisons que je me donne pour ne pas m'attacher aux gens : afin ne pas avoir à me venger par la suite et répéter les mêmes événements qu'il y a cinq ans. Dans ma vie, je tiens tout de même à quelques petits plaisirs, en tout premier, m'accaparer les choses qui ne m'appartiennent pas ou encore espionner les gens dans leur intimités. J'aime les défis mais j'évite en toutes circonstances les conflits à moins d'être sûr de l'emporter (ce qui ne s'est encore jamais produit...).

# **121. Niles Danva N°ID: 1483**

## **Informations:**

XP: 900

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 04/09/2007

Avertos: 0

Nb messages: 157

Métier: Politicien

Talent 1: intimidant

Talent 2: baratin

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 10 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Le "héros de cette petite histoire se nomme Niles Danva, née sur le monde néo-impérial de Wayland, d'une famille très riche et qui éprouve une totale aversion envers les non humains, c'est dans une atmosphère de haine envers les sous-espèce que Niles passa son enfance.

Quand l'empire siths a réussi à faire entrer le monde de Wayland dans sa grande puissance Niles avait vingt ans.

Il est née d'une famille riche, l'une des plus riches de ce monde, le père de Niles, Azera, travaillait aux relations diplomatiques.

C'est grâce à son père que Niles entra dans le ministère, au début il n'avait pas un poste important mais quand même un bon poste sachant qu'il a sauté plusieurs échelons à son arrivée, on parlait même de pitonnage.

Pour le jeune humain l'empire représentait un gage de stabilité, il n'aimait pas les dirigeants

car il n'était pas humains mais la fermeté du régime impérial adoucissait un peu. Tout les habitants de Wayland ne furent pas content de cette occupation impérial, plusieurs groupe de rebelles se sont crée.

Cette période avait apporté au petit monde de Wayland des revenus régulier et une grande sécurité, l'ordre nouveau proclamer par l'empereur représente tout en quoi les habitants du Wayland croyants, la stabilité, la sécurité et un pouvoirs ferme envers les opposants, Wayland a toujours eu une vision de cette sorte mais na jamais eu la capacité de l'imposer a l'échelle galactique, c'est pourquoi l'empire fut utile.

Niles, qui avait vécu dans une famille ou l'autorité était roi et tout genre de protestation interdite, participa a la traque des rebelles.

Pendant une simple mission de routine il se passa quelque chose qui n'aurai sans doute jamais dut se passer, un tireur rebelles qui était embusquer ouvrit le feux sur le petit groupe de Niles, cinq hommes, le tireur fut vite abattue mais Niles fut touché a l'estomac pendant la bataille.

Amener au centre de soins il avait déjà perdu beaucoup de sangs, par chance les médecins réussissent a le stabiliser et a le remirent en forme, c'est a ce moment la que sa haine devient plus importante.

Au moment de la bataille de Bastion Niles vue la faiblesse de cette empire impure, dans le palais du chef de l'état on avait des hologramme representant l'avancer de la bataille (étant donné l'implication de la république dans cette bataille tout les mondes impériaux retiennes leur souffles, la victoire briserait la république a jamais), la flotte républicaine sortit de l'hyper-espace et se faire tirer dessus comme des lapins par les impériaux, tout ce passait pour le mieux, Niles avait un grand sourire la victoire semblait être a bouts de blaster, mais la vérité fut cruelle pour l'humain car une flotte apparut sur l'hologramme, la flotte de la

corporation (allier de l'empire), mais en arrivant la flotte n'attaqua pas la république mais l'empire, qui sous la surprise perdit un grand nombre d'unités rapidement jusqu'à perdre la flotte qui fut détruite sans avoir la possibilité de se rendre.

La corporation venait de les trahir, mais heureusement l'empire était toujours là, affaibli mais là, sauf que peu de temps après la bataille tous les droides de l'empire venaient de se désactiver, plus un seul ne pouvait fonctionner, dans les hautes sphères on ne recevait plus de directives de l'empire, des rumeurs circulaient sur la disparition de l'empereur lui-même.

Plus tard on apprit la vérité sur la trahison de la corporation, elle avait suivi les ordres de l'empereur, un Bothan qui avait trahi des humains, ce fut trop pour Niles, savoir que cette larve avait détruit ces rêves concernant l'ordre nouveau l'exaspéra.

Il se passa du temps avant que Wayland ne récupère une stabilité économique, la chute de l'empire avait amputé son budget d'un gros morceau de crédits qui aurait servi, cela forgea une haine envers les républicains qui avaient détruit l'empire.

Niles venait d'obtenir une promotion importante, on lui avait confié un poste que l'on venait tout juste de créer, en fait on lui proposa une mission simple et il l'accepta, pour se faire il se rendit sur Kuat .....

## **Description physique:**

Niles est quelqu'un de grand est maigre comme un clou et pas trop musclé, un peu quand même mais pour tout dire il se porte bien quand même, pendant une période il avait fait de la musculation mais il a vite arrêté, il ne supportait pas ça.

Niles est quelqu'un qui aime prendre soin des apparences, c'est pourquoi il passe souvent des heures afin de bien se coiffer et afin de ne pas avoir de cheveux blancs.

Niles a quand même quelque chose qui le distingue des autres, au niveau de son estomac Niles a une cicatrice due à un tir de blaster.

Soignés les apparences et quelque chose de tellement importants qu'il consacre un bon budget pour avoir des costumes impeccables, un neuf tous les mois afin de pouvoir changer de façon régulière.

## **Description psychique:**

Niles est un homme qui a horreur des espèces qu'il dit inférieures, il parle surtout des espèces non-humaines, tout ce qui n'est pas humain est inférieur selon lui.

Du fait qu'il a toujours vécu dans une famille très riche Niles n'a jamais éprouvé le besoin de sympathiser avec les ouvriers, il préfère avoir de bonnes relations avec des personnalités riches que avec des ouvriers.

# **122. Nirov Yab ra N°ID: 1035**

## **Informations:**

XP: 6500

Niveau: 4

Argent emporté: 17982

Date d'inscription: 24/01/2007

Avertis: 0

Nb messages: 161

Métier: coursier/contrebandier

Talent 1: fine gachette

Talent 2: baratin

## **Caractéristiques::**

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 12 / DEX: 13 / INT: 11 / DIS: 12 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 6 / Médecine: 0 / Discrétion: 7 / Vol: 0 / Mécanique: 4 / Pilotage: 6 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 4 / Athlétisme: 2 / Agilité: 5 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Nirov est un simple bothan qui a quitté la vie politique des clans de Bothawui pour aller voir ce qui se passait dans la Bordure.

Forcément il choisit Tatooine pour débiter son aventure. La réputation de cette petite planète n'étant plus à faire il avait décidé d'échanger les grandes cités de Bothawui pour le sable et la poussière des rues de Mos Eisley.

Dès son arrivée il rencontra un rodien du nom de Reel'doo. Celui-ci l'entraîna dans quelques aventures sordides telles qu'entrer au service du Hutt Jabba. Nirov resta un moment au service du Hutt en gagnant ses ailes pour lui. Diverses petites courses ou transactions plus ou moins légales furent un moyen pour lui de se faire une réputation dans le milieu. Oh bien entendu Yab'ra n'est pas le nom qui vient immédiatement aux lèvres d'un pirate qui a besoin de faire passer en douce un conteneur d'épices, mais une fois tous les autres noms de la liste épuisés alors on pense au bothan.

Reparti pendant un temps sur Bothawui pour affaires familiales (la politique des clans ne vous épargne jamais très longtemps) son retour dans la bordure fut des plus brutal lorsque de 'Dirty Trick', son vieil TansGalMeg "Ixiyen", fut abattu non loin de Coruscant par des pirates Devaronians à qui Nirov avait "subtilisé" quelques crédits par le passé.

Fort heureusement c'était une route hyperspatiale fréquentée et sa capsule avait vite été repérée. Pourquoi les Devaronians l'avaient laissé en vie est une question à laquelle il devrait répondre plus tard. Mais pour le moment il y avait bien plus à faire... se reconstruire, car Nirov avait tout perdu. Toute sa vie d'aventure dans la bordure était à bord du 'Dirty Trick' et flottait maintenant quelque part dans l'espace...

## Description physique:

Aucun signe particulier si ce n'est qu'il est un peu grand pour un Bothan du haut de son mètre quarante cinq.

## Description psychique:

Calme, pacifique dans ses relations avec les autres, mais sachant se défendre, ne cherchant qu'à vivre paisiblement et faire son chemin sans s'attirer les foudres d'une quelconque faction.



# 123. Nivris Kaal N°ID: 1616

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 1760

Date d'inscription: 03/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 10

Métier: Rien

Talent 1: Agile

Talent 2: Ombre

## Caractéristiques::

POU: 10 / CON: 12 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 5 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 10 /

Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0

/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

On ne sait pas grand chose de cette jeune femme, elle-même n'a que de très vagues souvenirs de son enfance. D'aussi loin que remonte sa mémoire, elle se voit âgée d'environ 5 ans, effrayée par cet immense garde Trandosien, penché sur elle de toute sa hauteur lui ordonnant de baisser les yeux. Elle se voit tremblante, étonnée de son propre courage, soutenant le regard du géant.

- Je n'aime pas la façon dont tu me regardes. Je t'ai dit de BAISSER LES YEUX !.. Cette petite ne me dit rien de bon, grogna-t-il à son comparse. Il faut la vendre le plus vite possible. Elle nous attirera des ennuis, je te le dis...

Ainsi, Nivris se retrouva sur le cargo de transport amiral X-23 "Spott" en qualité d'escalve, vendue à un marchand peu scrupuleux, puisqu'oeuvrant sous la coupelle des Hutts. La jeune fille grandit tant bien que mal sous les coups, les brimades et les privations quotidiennes. Mott Rann, son "maître" trandosien se comportait en tyran sur son vaisseau avec tous les membres de son équipage, et avec ses 2 esclaves en particulier.

Pilli Ati, un vieux calamarien, avait pris sous son aile la gamine dans les premières années de captivité. Il avait passé toute sa vie sur le "Spott", mais malgré sa condition, Mott Rann lui faisait confiance, il l'avait même nommé quartier-maître du sous-pont. De nombreuses fois, le calamarien avait sauvé la mise à Nivris, et tous les 2 avaient développé une complicité presque fraternelle. Les 2 esclaves ne sortant jamais du cargo, ils n'étaient pas équipés des habituels bracelets émetteurs. Quand le boss s'absentait, on les enfermait dans leur quartier, tout simplement. Mott Rann ne se satisfaisait qu'à rendre la vie dure pour Nivris depuis l'incident. Un incident qui aurait pu lui coûter la vie...

Elle devait avoir 10 ans, quand on embarqua, pour distraire l'arène d'un puissant seigneur Hutt, une trentaine de Womp-Rats. Ces bestioles, assez détestables, venaient des planètes les plus arides, ils avaient la sale habitude de ronger à peu près tout ce qui tombait sous leurs crocs. Venue nettoyer le compartiment où ils étaient parqués, la fillette en avait laissé un s'échapper dans les conduits d'aération. Il avait fallu 5 heures à tout l'équipage pour localiser et capturer l'animal qui avait rongé un certain nombre de cables, dont ceux alimentant l'hyper-drive.

Solidement maintenue par les poignets, Nivris avait enduré la plus longue séance de torture à la lance paralysante. Les traces des décharges électriques étaient toujours visibles sur la chair de son dos, et la douleur revenait régulièrement la hanter. Depuis elle tentait de se soustraire à la vue de son maître.

Plus elle grandit, moins Mott Rann eût d'influence sur elle. Nivris le savait, un jour elle réussirait à lui faire faux bond, c'était écrit... Elle ne pouvait pas continuer à vivre dans ces conditions. Cette mésaventure réveilla en elle un tel sentiment de révolte, que depuis ce jour, toute son énergie lui servit à entretenir son projet d'évasion. Il lui était même arrivé de provoquer la colère de Mott Rann pour se convaincre un peu plus de risquer une fuite, quitte à en perdre la vie !

Mos Espa, l'année de ses 19 ans. Une inattention, une porte magnétique mal paramétrée et la voilà libre...Elle court... Elle ne sait ni où elle est, ni où elle va... Nivris ne se retourne même pas pour un dernier adieu au calamarien...

Elle est libre sur Tatoonie...

## **Description physique:**

Nivris est une jeune femme brune de 19 ans. Elle mesure environ 1m60, plutôt menue. elle porte les cheveux mi-longs toujours ornés de perles, de plumes et de n'importe quel gadget récupéré et détourné de son usage initial.

Quiconque croise son chemin, se souvient de son regard froid, ses yeux gris-bleus peuvent, sous l'effet de la colère ou de la concentration, prendre la couleur d'un ciel d'orage.

Son corps est parsemé de longues cicatrices plus ou moins nettes, souvenirs des coups qu'on lui a administré.

## **Description psychique:**

Nivris a trop longtemps retenu ses émotions, elle compte prendre sa revanche et se faire une place dans la galaxie. La vie lui a rendu sa liberté, elle veut en profiter. Elle mettra toute son énergie à la lutte contre l'esclavage qui sévit encore.

Les blessures passées l'ont rendu plus forte et déterminée. De nature patiente, elle ne baisse jamais les bras et son optimisme est à toute épreuve.

Ce qui peut la perdre : son manque d'expérience.

Ce qui peut la sauver : son désir de faire ses preuves.

# 124. Nomos N°ID: 125

## Informations:

XP: 18300

Niveau: 6

Argent emporté: 2000

Date d'inscription: 09/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 867

Métier: Chancelier Suprême

Talent 1: barratin

Talent 2: empathie humaine

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 9 / INT: 18 / DIS: 12 / PER: 11 / CHA: 21

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 18 / Stratégie: 3 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Voilà 743 ans, deux wookie donnèrent naissance à un jeune spécimen qu'ils nommèrent fièrement Yarua. Cette famille de Kashyyyke vivait dans la paix jusqu'à l'arrivée d'un homme étrange qui perturba la vie de Yarua et de ses parents ; Tortrme, son père, était un fou de voyages qui connaissait le langage intergalactique chose rare pour un wookie. Il enseigna à

son fils les rudiments de cette langue bien complexe pour son espèce, langue que le jeune Yaruia appréciait beaucoup. Les désirs de voyage de Torrm menèrent la famille jusqu'à Tatooine, où le père du futur Nomos fit la rencontre d'un homme peu recommandable comme on en trouve sur cette planète.

Bien des péripéties se sont déroulées, et celles-ci ont menée notre belle famille de wookiee aventuriers à l'esclavage. Seul l'enfant fut épargné mais il resta avec ses parents, ce qui pouvait alléger leur fardeau.

L'esclavagiste rentra un soir ivre, et se mit à battre la mère de Yaruia, son mari ne put le supporter et engagea une bataille violente, en riposte l'esclavagiste fit exploser l'implant que chaque esclave se voit insérer dans son cœur, Torrm en mourut sur le coup sous les yeux de sa femme et de son fils. L'esclavagiste ne pouvait pas garder la mère, comme il n'arrivait pas à la vendre il décida de s'en débarrasser d'une toute autre manière. C'en était trop, le jeune wookiee entrepris la vengeance de ses parents bien-aimés, la vengeance s'est mangée brûlante ce soir là quand le wookiee tua de ses propres mains l'esclavagiste.

Ce sentiment de satisfactions lui fit tellement peur qu'il décida de changer de nom et de ne plus jamais recourir à la violence, c'est sous le nouveau nom de Nomos, qui veut dire « loi », que Yaruia traça un trait définitif sur son passé.

## **Description physique:**

A l'image de tous les wookiees, Nomos est grand, fort et surtout son physique ne laisse en rien apparaître son âge relativement avancé. Il a toujours avec lui une sacoche à torse dans laquelle il range ses effets personnels, notamment son comlink. Il est le seul Wookiee doté de verres correcteurs . . .

## **Description psychique:**

Fidèle et droit il n'agit que dans l'intérêt de la République. Sans attache personnelle apparente, Nomos vit seul depuis plus d'un siècle et personne ne peut prétendre le connaître réellement.

# **125. Nooloa Vao N°ID: 1400**

## Informations:

XP: 4750

Niveau: 3

Argent emporté: 17077

Date d'inscription: 26/06/2007

Avertos: 0

Nb messages: 486

Métier: Chasseuse de Primes

Talent 1: Ombre

Talent 2: Tueuse née

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 12 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 10 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 7 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 3 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Née sur Cathar il y a 25 ans, Nooloa a été élevée dans la tradition de l'honneur Cathar le plus pur : sa famille descendait d'une grande lignée de guerriers qui ne prenaient la vie de leur ennemi qu'en combat singulier. Sa famille possédait de nombreux ouvrages sur les races de la galaxie, ce qui provoqua la curiosité de Nooloa alors qu'elle n'était qu'une enfant. Elle se mit à étudier tout particulièrement les Noghri et la culture Sith. Elle se mit à penser d'une façon radicalement différente que sa famille.*

*Pour elle, rien ne pouvait égaler le plaisir du meurtre. Espionner sa cible, la traquer et l'éliminer ne pouvait que provoquer un sentiment bien plus puissant qu'un simple combat loyal. Jusqu'à 16 ans, ce ne resta que des rêves. Un jour, son frère, un puissant guerrier Cathar découvrit les lectures de sa soeur. Il tenta de la raisonner mais rien n'y faisait. Son frère lui posa un ultimatum : si elle n'abandonnait pas immédiatement ses idéologies, il la tuerait de ses mains. Ne se laissant pas impressionner, Nooloa saisit une vibrolame et*

*transperça son frère dans le dos.*

*Ce fut son premier meurtre. Comprenant qu'elle ne pourrait pas rester sur la planète si sa nature était découverte, Nooloa s'enfuit discrètement, non sans avoir dérobé quelques objets de valeur. Elle devint alors une tueuse à gages très efficace. Elle exerça son "métier" pendant près de 10 ans. Un jour, une de ses missions l'amena à Coruscant. C'était un piège et Nooloa faillit mourir dans une terrible explosion. L'onde de choc la projeta contre le mur. Même si ses blessures psychiques étaient légères, le choc la rendit amnésique. Elle ne se souvenait que de sa vie passée avant qu'elle ne devienne une tueuse. Cela aurait pu ressembler à une promesse de rédemption mais des bribes de sa mémoire reviennent et ses pulsions meurtrières vont peut être reprendre leur droit...*

## **Description physique:**

*Comme toute les femelles Catar, Nooloa possède une forte musculature, des crocs acérés et des griffes acérées. Elle mesure environ 1m 60 et pèse 50 kgs. Néanmoins, pour s'aider dans son "métier", Nooloa s'est volontairement modifié le visage et le corps afin qu'on la prenne pour une humaine. Cela lui permettait de se déplacer avec plus de discrétion dans la galaxie. Mais cela demandait un soin régulier et son amnésie ne va pas vraiment l'aider à poursuivre dans ce sens.*

## **Description psychique:**

*S'il y a un mot pour désigner Nooloa, ce serait Sans Coeur. En effet, elle vivait sans laisser filtrer le moindre sentiment. Elle ne "vivait" que quand elle traquait une cible. Sa passion pour les meurtres rebutèrent un peu ses clients mais son efficacité palliait bien ce défaut.*

# **126. Nylana Toli N°ID: 1596**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 8933

Date d'inscription: 21/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 28

Métier: Rien

Talent 1: Empathie animale

Talent 2: Sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 3 / Stratégie: 0 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 12 / Natation: 70 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Güühl... Un nom que je n'oublierai jamais... Le Hutt qui m'arracha sauvagement à l'orphelinat dans lequel j'avais grandi, pour faire de moi son esclave durant les vingt-trois années suivantes... L'odieux mollusque jaune qui me sépara de mon frère jumeau sans que je ne puisse rien y faire... Je dus travailler jour et nuit, afin de servir les invités de mon maître, tous plus affreux les uns que les autres. En effet, celui-ci organisait des banquets pratiquement tous les soirs. Certes, cela m'apporta une grande expérience en tant que serveuse, mais j'appris aussi à rester vigilante. Car grand nombre de ses amis avait la main baladeuse. J'en eus tellement assez de leur comportement que j'avais finalement demandé à l'un de mes compagnons d'infortune de m'apprendre quelques techniques de combat de base, dans le but de me défendre. Je craignis d'abord que mon maître ne tolère pas mon attitude rebelle face aux rustres qui se permettaient de poser la main sur moi, mais à ma grande surprise, il apprécia ces petits moments de divertissements ; ces petites bagarres, dont j'avais été l'élément déclencheur, rajoutant un peu d'animation à ses réunions.

Mais aujourd'hui, tout ça était terminé. J'avais enfin réussi à m'échapper de Nal Hutta, cette planète répugnante et remplie des bandits de la pire espèce : cela faisait un moment que



j'avais repéré ce cargo, supposé faire des allers-retours entre Nal Hutta et Alderaan dans le but de transporter des objets de luxe dont mon maître faisait collection. Le seul élément qui pouvait empêcher ma fuite : la puce électronique greffée dans ma cheville droite. Par chance, je n'étais pas la seule à vouloir m'enfuir. Gorogo, un petit Ewok avec qui je m'étais liée d'amitié, en avait lui aussi assez de sa condition de sa vie. Son rôle à lui consistait à négocier les prix des objets importés dont notre maître faisait collection. Il avait d'ailleurs passé plusieurs heures à me transmettre quelques unes de ses tactiques commerciales. Gorogo avait une connaissance extérieure bien utile : un technicien de race Ithorienne qui réussit à nous retirer cette puce en un éclair. Hélas, le jeune Ewok ne bénéficia pas de ma chance : la veille au soir de notre fuite, Gūühl s'aperçut que mon jeune ami avait volé puis revendu la plupart de ses objets de collection, dans le but de financer notre opération. Pour pouvoir jouir du spectacle d'une mort lente et douloureuse, notre maître versa du poison dans son repas. Je ne pus rien faire : mon ami mourut dans mes bras... Mais je lui fis une promesse : quand je serai libre, je consacrerai une partie de ma vie à venir en aide aux Ewoks, les siens, dont il m'avait si souvent parlé. Je m'enfuis dès le lendemain, à l'aube et me cachai discrètement dans la cale du cargo que j'avais repérée, pliée dans une caisse, avec quelques réserves de nourriture que j'avais volés avant de partir. Je ne savais pas ce que l'avenir allait me réserver, mais une chose avait changé : j'étais libre.

Alderaan était une très jolie planète, à ce que j'avais entendu dire. Elle possédait tout de même quelques lacs ainsi que des mers. L'eau me manquait... Je n'avais pas pratiqué la natation depuis mon départ de l'orphelinat. Bien que j'étais jeune à l'époque, je me souvenais encore des concours que nous faisions avec mon frère, tous les deux immergés dans l'eau pendant des heures. Cela raviva des souvenirs dans ma mémoire et, tandis que le cargo m'emmenait vers ma nouvelle vie, je me promettais intérieurement de tout en mettre en œuvre pour retrouver la trace de mon frère...

## **Description physique:**

Je mesure 1m68 et pèse 57kg (d'après les dernières estimations révélées par le droïde médical de mon ancien maître). La pupille de mes yeux est d'un noir-gris profond. La pigmentation de ma peau est bleue. Cependant, l'un de mes tentacules est entièrement jaune (défaut de naissance qui m'a valu bien des moqueries à l'orphelinat). Depuis peu, j'ai une cicatrice à la cheville droite (résultat de mon opération).

Pour l'heure, je suis encore revêtue du manteau à capuche que j'ai volé en partant, afin de m'enfuir discrètement du palais de mon ancien maître. Mais j'espère bien me changer dès mon arrivée sur Alderaan, et porter une tenue plus légère et plus féminine. Enfin, j'ai un piercing qui ferait penser à une boucle d'oreille, implanté à l'une de mes tentacules droite, et qui représente une petite boule (ma planète natale) pendue au bout d'une tige de métal de 5mm. Mon frère possède le même piercing, mais du côté gauche.

## **Description psychique:**

Généralement on dit de moi que je suis patiente et gentille. Je suis une pacifiste de nature et n'aime pas les conflits. Lorsque certaines de mes connaissances entamaient une dispute, dans la résidence de Güühl, j'intervenais toujours dans le but de les calmer et essayer de trouver une solution. Dans ces cas-là, Gorogo plaisantait toujours en disant que j'aurais fait une excellente diplomate ! Je suis aussi fidèle et sincère en amitié, cependant, je sais me mettre en colère si l'on fait du mal aux personnes auxquelles je tiens. Et je suis capable d'être très rancunière à ce sujet.

# **127. Obi Wan Kenobi N°ID: 1142**

## **Informations:**

XP: 9100

Niveau: 4

Argent emporté: 14956

Date d'inscription: 18/03/2007

Avertos: 0

Nb messages: 144

Métier: Chevalier jedi

Talent 1: empathie humaine

Talent 2: leader né

## **Caractéristiques::**

PUI: 12 / CON: 14 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 2 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 2 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 4 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 6 / Natation: 2 / Langues: 1 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*De parents inconnus et originaire de la planète agricole bandoomer où il travaillait, le jeune Obi-Wan Kenobi failli ne jamais devenir un Jedi en dépit de sa formation de padawan auprès de Maître Yoda.*

*Une pénurie de chevaliers ne lui avait pas permis de trouver un maître qui accepte d'approfondir son apprentissage.*

*Cependant, alors qu'il retournait à une formation agricole, la mort dans l'âme de devoir abandonner ses espoirs de devenir un Jedi, le destin lui fit croiser le chemin du Maître Qui-Gon Jinn à qui il apporta son aide dans la défense du transport sur lequel ils voyageaient.*

*Devant les aptitudes naturelles à la maîtrise de la Force et le courage dont le jeune homme avait fait preuve face aux pirates qu'ils avaient ensemble repoussé, Qui-Gon revint sur la promesse qu'il s'était faite de ne plus jamais avoir de padawan et accepta le jeune Kenobi comme élève.*

*Ainsi, Obi-Wan passa de longues années comme apprenti de son bien aimé Maître Jinn jusqu'au jour tragique où celui-ci fut terrassé par un guerrier zabrak ayant voué sa vie au culte du mal et au côté obscur de la Force.*

*Bien qu'ayant à son tour éliminé le Sith, Obi-Wan ne se pardonna jamais vraiment la mort de son mentor...*

*Après avoir servi l'ordre Jedi pendant quelques années, il décida, déçu par certaines dérives de l'ordre, de se retirer pour méditer sur une lointaine planète, refuge de la Force et de ses*

*serviteurs...*

*Bien qu'il ne s'imaginait pas un jour retourner au temple, certaines visions qui le hantaient jour et nuit lui firent craindre un danger pour l'ordre et il décida de retourner vers le dernier de ses mentors, Maître Yoda, le grand et sage guide de l'Ordre Jedi...*

## **Description physique:**

*Obi-Wan est un humain châtain aux yeux bleus. Il mesure 1,79 m pour 78 kg.*

## **Description psychique:**

*Fidèle à l'ordre, il prône la droiture morale et le respect des libertés de tous.*

# **128. Oduro Soto N°ID: 1548**

## **Informations:**

XP: 1000

Niveau: 1

Argent emporté: 8389

Date d'inscription: 27/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 122

Métier: Sergent des FAR

Talent 1: Stratège

Talent 2: Leader né

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 14 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 55 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 7 / Vigilance: 4 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Tout comme des dizaines d'autres Kaminoans, Oduro Soto fût conçu selon des paramètres génétiques très spécifiques visant à répondre à un besoin particulier du gouvernement de Kamino. Les Kaminoans relevant de ce programme se révélèrent être d'excellents stratèges, capables de commander et de naviguer dans l'espace. Ces missions auxquelles ils devaient être destinés étant particulièrement longues, ils bénéficièrent d'une espérance de vie un peu plus longue que la normale. Ce programme génétique fût élaboré par le gouvernement dans le but de lever une flotte de vaisseaux et explorer les confins de la galaxie. Sur Tipoca City, il fut éduqué par des instructeurs kaminoans, et lors de ses 10 premières années, Oduro fut formé aux spécificités des différents vaisseaux et autres véhicules, à leur utilisation dans les tactiques militaires, ainsi qu'à la navigation. Cependant, ce programme fut stoppé, et Kamino décida de se spécialiser presque exclusivement dans l'activité toujours plus lucrative du clonage. Les Kaminoans formés à l'exploration et la navigation allaient être rééduqués, et programmés pour travailler dans les centres de clonage. Dans le cas d'Oduro, ses grandes prédispositions furent repérées par une délégation républicaine en visite officielle sur Kamino. Oduro décida d'offrir ses services aux FAR, et fût emmené par les membres de la délégation diplomatique sur Coruscant, loin de sa planète, mais avec la bénédiction de ses parents. Le fait que lui et quelques autres étaient maintenant trop vieux pour recevoir une autre formation les empêcha d'une rééducation qui n'aurait rien eu de parfaite, dans le sens kaminoan du terme. Entrant dans l'âge adulte, il allait tenter d'utiliser les connaissances inculquées par ses parents aux services de valeurs qu'il découvrait et épousait, petit à petit...

## **Description physique:**

Comme ceux de son espèce, Oduro possède une silhouette élancée. Il possède une fine crête au sommet de son crâne, comme tous les Kaminoans de sexe masculin, deux grands yeux noirs dans lesquels il est difficile de percevoir la moindre émotion, ainsi qu'une peau très pâle. Doté d'un long cou, et mesurant environ 2m50, sa grande silhouette est capable de se mouvoir avec discrétion et fluidité. Oduro s'exprime de façon calme et posée, et ses gestes, s'ils sont empreints de grâce s'avèrent toujours instinctifs et précis. Comme ses semblables, Oduro

inspire une grande sérénité dans son comportement, ce qui n'est pas sans déstabiliser ceux qui le rencontrent pour la première fois...et ignorant tout des natifs de Kamino.

## **Description psychique:**

Oduro a hérité des siens un grand désir de perfection, qui se traduit par une grande exigence envers lui-même et ses collaborateurs. Loin de sa planète qui tient une place à part dans son développement personnel, il entretient une relation spéciale avec elle: l'admirant pour ce qu'elle offre de meilleur, mais regrettant que celle-ci n'ait jamais utilisé son grand savoir technologique pour jouer activement un rôle dans la pacification de la galaxie. Oduro Oto a par ailleurs un certain talent pour mener ses hommes. La génétique ne laisse que peu de place au hasard, ce qui fait d'Oduro un soldat loyal, ayant un certain attrait pour le respect de la hiérarchie et peu enclin à la rébellion. Cependant, il subsiste toujours un faible pourcentage d'incertitude pouvant influencer sur les choix d'un Kaminoan.

# **129. Oxana Ravens N°ID:**

# **1295**

## **Informations:**

XP: 1800

Niveau: 2

Argent emporté: 26867

Date d'inscription: 27/05/2007

Avertos: 0

Nb messages: 265

Métier: Eclaireur / Caporal des FDA

Talent 1: ombre

Talent 2: sens évolué (ouïe)

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 13 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 13 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 2 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 4 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 1 / Vigilance: 6 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Née de parents inconnus, Oxana fut recueillie alors qu'elle était encore un nouveau-né par un vieil ermite vivant dans une profonde forêt de Corellia.

Le vieux Jotran fût à la fois son mentor et sa seule famille. Ils vécurent tous deux pendant de nombreuses années parmi la nature qui était leur foyer. Jotran, qui s'était retiré depuis de longues années de la civilisation pour méditer, finit par sortir de sa retraite pour faire connaître le monde, du moins une partie, à sa protégée.

C'est ainsi que pour la première fois à l'âge de 8 ans, cette petite fille n'ayant connu que la nature et la faune qui la peuplait, découvrit avec émerveillement la civilisation et les vols spatiaux. Ils visitèrent ainsi quelques planètes sauvages ou verdoyantes et rencontrèrent diverses créatures amicales.

Malgré son désir de la préparer à affronter les dangers de l'univers, il n'eut pas l'occasion, ni l'envie, de la confronter aux êtres malfaisant peuplant la galaxie. Il pris garde cependant de lui enseigner tout ce qu'elle devrait savoir le jour où elle devrait se débrouiller seule, car il sentait ce jour approcher à grands pas.

Il lui appris donc à être méfiante à l'égard des inconnus, à ne pas se fier aux apparences. Il la mit particulièrement en garde contre les humains, sa propre race, et leur nature variable, chaque individu étant fondamentalement différent des autres, contrairement à d'autres espèce qu'ils avaient rencontrés pendant leurs divers voyages.

En dehors de leurs escapades "touristiques", ils passaient le plus clair de leur temps dans leur sous-bois à chasser, bavarder et apprendre. Oxana avait appris à chasser dès son plus jeune âge et elle faisait des prodiges avec un simple couteau ou un bâton, même contre les animaux les plus féroces de la région.

C'est ainsi que , lorsque la fillette devint une jeune femme, Jotran lui enseigna le maniement des armes blanches afin qu'elle soit en mesure de défendre contre tous les dangers qu'elle ne manquerait pas de rencontrer. Il lui enseigna également les rudiments d'un grand nombre de langages afin qu'elle sache comprendre et se faire comprendre.

Puis, un beau jour, ce que pressentait Jotran arriva. Se sentant partir, il fit venir la jeune femme auprès de lui et lui donna les dernières instructions. Il l'incita vivement à quitter leur forêt au plus tôt pour rejoindre un lieu plus peuplé. Ils n'étaient que trop restés isolés durant tout ces années. Il lui donna un petit coffret qui contenait toutes ses économies. Oh, il n'y avait pas là une somme faramineuse mais de quoi survivre pendant quelques temps. La mort vint le chercher et Oxana enterra Jotran dans la plus belle clairière de leur forêt. Bien que sachant très bien que cela devait arriver un jour, Oxana eu du mal à accepter la disparition de Jotran. Elle resta plusieurs semaines dans leur cabane, ne sortant que pour chasser ou se recueillir sur la tombe de son mentor. Jusqu'au matin où elle pris la résolution d'écouter les derniers conseils du vieil homme et de partir. Elle savait où elle irait ; elle se souvenait d'un agréable séjour qu'elle avait passé sur Naboo avec le vieu Jo. Elle réunit donc le peu d'affaires qu'elle possédait (quelques vêtements, un vieux couteau émoussé et l'argent que lui avait donné Jotran) et se rendit à l'astroport.

## **Description physique:**

Oxana est une jeune humaine de taille moyenne (1m69) et aux longs cheveux châtons. Ses yeux ont la particularité d'avoir des iris violets -seul vestige d'une ascendance probablement en partie nom humaine- dont l'intensité varie selon son état d'esprit. Bien que d'une force toute relative, elle compense par son agilité et surtout des sens très développés, conséquence de son long séjour parmi la faune.



## **Description psychique:**

D'un caractère à la fois méfiant et avenant, Oxana est comme un enfant attiré par un animal mais qui sait que celui-ci peut le mordre à tout moment. Elle est attirée par ce(ux) qu'elle ne connaît pas mais reste sur ses gardes tant qu'un lien de confiance ne s'est pas tissé. Ayant eu une enfance plutôt heureuse bien que précaire, elle a tendance à voir la face dorée des choses plus que le côté sombre, même si elle a conscience de l'existence de celui-ci. D'un caractère tout en nuances, elle a parfois bien du mal à prendre des décisions. Elle sait qu'elle a encore beaucoup de choses à apprendre et le monde à découvrir.

# **130. Personnel Républicain**

## **N°ID: 973**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5465

Date d'inscription: 03/12/2006

Avertos: 0

Nb messages: 77

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

### **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **131. Pharon Haako N°ID: 820**

## **Informations:**

XP: 2625

Niveau: 2

Argent emporté: 25000

Date d'inscription: 20/07/2006

Avertos: 0

Nb messages: 537

Métier: Roi de Naboo

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 2 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 6 / Rhétorique: 6 / Stratégie: 3 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Je suis né sur une planète de la Bordure Extérieure. Mais alors que je commençait à peine à marcher, mes parents m'emmenèrent, sur Coruscant. J'y fit de longues études et m'intéressais énormément à la Politique de la Galaxie. A la mort de mon père, je m'introverti énormément et ma mère ne me fut pas d'un grand secours. Je me préparais à d'autres coup du sort, mais je ne savais pas ce que la vie me réserverai...

## **Description physique:**

Je suis de taille moyenne (environ 1 m 78), Brun aux yeux verts. J'ai un teint assez pâle, et je suis plutôt maigre. On ne peut pas dire que j'ai de gros bras mais j'ai assez de muscles pour pouvoir esquiver un conflit inattendu.

## **Description psychique:**

Je suis assez introverti mais j'aime beaucoup les affaires d'état: politiques et économiques. Si je suis mis en danger je préfère fuir sauf si je suis sûr de pouvoir écraser mon adversaire. J'utilise souvent la ruse pour me sortir d'affaires gênantes.

# **132. Quinlan Sisai N°ID: 988**

## **Informations:**

XP: 3000

Niveau: 3

Argent emporté: 5430

Date d'inscription: 24/12/2006

Avertos: 0

Nb messages: 398

Métier: Rien

Talent 1: fine gachette

Talent 2: intimidant

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 11 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 11 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 9 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 2 / Mécanique: 0 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 5 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 5 / Stratégie: 4 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 1 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 3 /

## Histoire:

Née Sur la planète Coruscant , Quinlan apprit vite à se débrouiller tout seul , en effet ses parents , mort très vite alors qu'il était tout petit l'on laissé sans argent et sans habitat . Il grandit dans les bas fonds de Coruscant et apprit vite à voler et a se débrouiller pour survivre a la famine et a la misère au milieu des différentes guerre de gangs . A 15 ans il rentre dans un gang où les membres lui apprennent l'art de la discrétion , le maniement des armes blanches , blasters ou autre fusils de précision . Les membres du gang lui apprenne aussi comment intimider les personnes faibles d'esprits pour obtenir rapidement des informations ou encore a pirater n'importe quel ordinateur ou sécurité informatique . après de nombreuse années passée en tant que bandit des bas fonds de Coruscant , il quitte le gang , Quinlan veut changer de vie il envisage alors de partir pour Tatoonine , on lui avait dit que Mos Eisley était la capital du banditisme pour trouver une organisation criminel plus organisé ou alors créer sa propre organisation de tueurs a gage . Perdu et sans argent , il se rend dans une cantina pour espérer trouver une âme charitable pour l'emmener loin de cette planète . c'est alors qu'il rencontre un pilote des l'armée des FAR qui , gratuitement lui apprend les bases du pilotages puis, tous les secrets pour être un bon pilote mais Quinlan avait ça dans le sang , son père était un célèbre contrebandier . après plusieurs semaines passer avec ce pilote de l'armée en permission il trouva enfin sa voie , Devenir un membre de la célèbre armée des FAR .

## **Description physique:**

Cheveux noir court , yeux noir , plutôt grand et mince , charismatique

## **Description psychique:**

plutôt calme , Quinlan a de très bon réflexe de pilote et est très agile . il peut être très intimidant lorsqu'il n'obtient pas ce qu'il désire . Sa dextérité aguerrie lui a permis de se sortir de biens des dangers

# **133. Raphaël Evilsun N°ID: 1509**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 17596

Date d'inscription: 17/10/2007

Avertos: 0

Nb messages: 48

Métier: Rien

Talent 1: Empathie humaine

Talent 2: Adroit

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 1 / Mécanique: 7 /  
Pilotage: 4 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 1 / Rhétorique:

0 / Stratégie: 2 / Esquive: 1 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Raphaël EvilSun est né sur la planète Corellia. Très jeune, à l'âge de 10 ans, il développa un talent assez prononcé pour la mécanique et une attirance pour les vaisseaux. Il suivit donc une formation de mécanique générale à l'académie de la capitale de Corellia, Coronet. Son apprentissage dura 5 ans, et à 15 ans, il sortit de l'école, son diplôme de mécanicien en poche pour ensuite travailler, à l'âge de 16 ans, dans la CorSec, puis dans la FDC, où il s'occupait de réparer les droides, machines et autres choses mécaniques. De nombreuses fois, on lui demanda de l'aide dans les chantiers de constructions de vaisseaux de la CTC pour régler tel ou tel problèmes techniques que certains constructeurs rencontraient, en échange de quelques sommes d'argent ou de pièces techniques. Puis, à l'âge de 18 ans, il disparut dans l'immensité de l'espace avec un petit vaisseau, cadeau de la CTC en retour de ses services de mécano. Il voyagea longtemps, visitant de nombreuses planètes et se faisant de nombreux contacts, certains fréquentables, d'autres pas. Il commença à faire de la contrebande quelques années plus tard, et son pilotage s'améliora au fil du temps, lui permettant de passer aisément les problèmes sur son chemin, tel des blocus ou des contrôles spatiaux. Il commença à se faire une petite réputation dans la Bordure Médiane. A 20 ans, il revint sur Corellia, arrétant ses activités et se faisant oublier quelques temps. Il se fit néanmoins arrêter par la FSC (CorSec) à 21 ans pour contrebande, et fit 1 ans de prison, pour être relâché peu après sous liberté conditionnel. Il retourna à Coronet, et devint mécano dans un garage de vaisseaux privés.

Désormais, Raphaël EvilSun a 22 ans. Il travaille toujours dans le garage de vaisseaux privés, se faisant quelques extras de temps au temps en aidant la CTC, comme dans son adolescence...

## Description physique:

Raphaël EvilSun est de taille moyenne, avec un teint basané Il a les cheveux brun ni court ni long, des yeux bleus et une allure mystérieuse. Il est généralement habillé d'une combinaison noir, ressemblant à celle des pilotes. Sa carrure est normale, et il a des bras musclés, mais pas de façon excessive. Sa manière de marcher est un peu désinvolte avec ses bottes noirs cirées. Il porte donc une tunique, avec une ceinture où pendent de multiples objets: Trousse de micro-outils, une bourse à crédits, etc.

Il est svelte, élancé, mesurant 1m85, et de corpulence moyenne, 80 kilos. Ses cheveux lui retombent sur le front, et ses yeux bleus azur lui confèrent un regard pénétrant.

Un collier fait de dents de dragons Krayt pendant à son cou, et un bracelet en argent portant

ses initiales est accroché à son poignet.

## **Description psychique:**

Raphaël EvilSun est mystérieux et légèrement introverti (mais n'hésite pas à aider quand on a besoin de lui). Il aime travailler seul, et "On n'est jamais mieux servi que par soi-même" est l'une des phrases qui régissent son existence. Ses valeurs sont neutres, il n'a pas d'affinité pour tel ou tel camp. Il est doué d'un sang froid étonnant, et d'un esprit de logique et de rapidité très développé. Elevé dans la classe moyenne, il ne se prend pas pour plus qu'il n'est, et ne préfère pas fricoter avec les hautes sphères de la société, sauf si cela peut lui rapporter quelque chose. Il est un peu cupide, et devient audacieux lorsqu'il pilote. La mécanique lui permet de s'améliorer au fil du temps, son rêve étant de servir sur un vaisseau de guerre (donc dans l'armée) comme mécanicien spécialisé.

# **134. Redark Chimera N°ID: 875**

## **Informations:**

XP: 10700

Niveau: 5

Argent emporté: 21598

Date d'inscription: 24/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 1124

Métier: Agent de la CorSec

Talent 1: volonté de vivre

Talent 2: fine gachette

## **Caractéristiques::**

PUI: 17 / CON: 16 / RAP: 15 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 13 / Médecine: 0 / Discrétion: 2 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 2 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 3 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 5 / Combat à Mains Nues: 8 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 2 /

## Histoire:

Originaire de Garqi, dans la Bordure extérieur, Redark était un homme influent de sa planète. Bien que très jeune lors de sa nomination au poste de chef des armées (à seulement 14 ans), Redark faisait preuve de capacités très intéressantes, notamment dans les tactiques terrestres comme spatiales. Remportant de nombreuses victoires, à 16 ans, il fut contraint de s'arrêter dans sa lancée car une blessure sérieuse au niveau du dos lors d'une bataille spatiale. Il put par la suite percevoir une sorte de préretraite assez élevée qui lui permis de subvenir bien au delà de ses besoins.

Malgré une santé des plus excellente, Redark décidé néanmoins d'utiliser ses fonds à des fins personnel afin d'étancher une partie de sa soif de puissance. Il employa de nombreux scientifique afin de lui apporter des modifications génétiques. Pour cela, il fit appel notamment au Kaminoiens. Ces derniers à force de recherches, découvrirent un sérum capable d'améliorer considérablement certaines capacités. Une fois le sérum injecté, Redark développa une force et une endurance surhumaine. Ainsi, plus tard il pus détruire aisément ses adversaires. Il se fit également greffer une sorte de colonne vertébrale en métal solide mais souple. Vinrent s'y ajouter une paire de bras mécanique puissant au niveau du haut des épaules. Cette colonne fut placée autour des os de Redark. Endurant une souffrance extrême, l'opération fut un succès qui entraîna une semaine de réhabilitation afin d'acquérir un contrôle total. Ses mouvements était ainsi plus coordonnés, plus précis et plus rapide. Une sorte d'ordinateur sous forme de puce fut intégré dans son cerveau, il disposait de circuits internes en cristal pour assurer des flux d'énergie rapides tout en évitant d'éventuelles surchauffes et afin de pouvoir avoir un contrôle total sur toutes ces améliorations. Grâce à cet ordinateur qui n'avais aucun contrôle sur « l'homme », inviolable même pour le plus grand informaticien et relié au nerf optique par des circuits en cristal du même type que ceux de son ordinateur, Redark pouvait voir dans la nuit, repérer ses ennemis à la chaleur dégagée, effectué des recherches en direct sur ses cibles et d'autres système évolués en firent une machine de guerre terrible. Cependant, Redark n'avait pas accès aux informations secrètes et confidentiel même



si de nombreux logiciels de piratages étaient intégrés. Des logiciels anti-virus et anti-spam ainsi qu'une ribambelle de logiciels de ce type furent intégrés. Toutes ses améliorations lui prirent une partie de son corps et 5 années de sa vie.

L'arme de guerre achevée, Redark qui avait promis la paye à la fin de ses améliorations, élimina sans pitié les scientifiques en les étranglant les uns après les autres dans une salle confinée. Même si certains tentèrent de détruire l'engin, Redark restait tout de même presque invincible. Après ces meurtres effroyables, Redark détruisit son laboratoire ainsi que tout le matériel en sauvant d'abord des fichiers qu'il stocka dans son ordinateur intégré et les quelques seringues de sérum. Il analysa tout de même la structure génétique des sérums dont il fit également une copie.

Redark fut ensuite banni de sa planète pour ces meurtres effroyables. L'homme qui avait défendu la planète durant deux années avec succès, paraissait désormais pour un criminel dangereux ne méritant plus la vie. Une tentative de meurtre qui tourna à l'échec entraîna une haine meurtrière et insatiable. Éliminant tout sur son passage, Redark élimina les dirigeants de sa ville froidement d'une succession d'étranglements.

Redark partit ensuite de sa planète natale. Ne sachant où aller, Redark s'engagea dans la piraterie. Il y fit connaissance de Rayac Sorrow et de Metirac Grevyard. Rayac était un homme sur lequel on pouvait compter, tandis que Metirac était un peu plus dévoué à lui-même. Rayac fut nommé au poste de commandant des forces terrestres, tandis que Metirac fut nommé au poste de commandant des forces spatiales.

Rayac parlait beaucoup, celui-ci n'était pas de nature timide, il parlait de son frère, Adokin, de leurs habitudes, leurs trains de vies. Redark ne connaissant pas cela l'écoutait toujours avec attention. Metirac était un bon ami aussi, toujours prêt à aider Redark avait les capacités d'atteindre ces postes mais sa soif de haine le fit perdre cette chance. N'exécutant pas les ordres à la lettre, Redark stationna au poste de petit Sergent chef, Redark éliminait les otages et laissait ses hommes à leur sort. Les pirates décidèrent tout de même de le conserver jugeant qu'une personne comme celle-ci serait un danger constant.

Cependant, Redark apprit ce qui serait une bonne nouvelle pour Rayac et une mauvaise pour

les pirates. Rayac avait formé un clan de piraterie. Sans attendre, Redark s'empressa de présenter sa démission au commandement. Avec le désaccord total de ce Conseil, Redark rejoignit le clan de Rayac. Formant une équipe incroyable, ces talents mieux reconnus, Redark monta rapidement en grade.

## **Description physique:**

Homme imposant de 2m15, Redark possède une paire de bras mécanique et chacun pouvant exercer une pression importante d'environ 50 Kilogrammes par centimètre carré.

Cette paire de bras est repliée dans son dos et n'est pas visible de l'extérieur, puisque cette paire est cachée par son manteau.

L'homme en lui-même pèse 96 Kilos, mais avec l'équipement ajouté, Redark avoisine les 106 Kilos. La colonne vertébrale est visible depuis l'extérieur, une fine couche métallique parcourt la peau de cette colonne. Son visage est sombre, son regard inquiétant. Il a des cheveux longs qui lui tombe sur les épaules.

Vêtu d'un manteau noir long, se cache sous ce dernier, une veste sans manche, multi poches noire. Il laisse apparaître ses abdominaux volontiers. Son pantalon gris multi poches porte quelques marques de combat.

Ses muscles assez imposants laissent savoir que Redark a connu la piraterie par des aptitudes exemplaires.

## **Description psychique:**

Têtu mais sympathique, Redark est un homme qu'il ne faut pas chercher, son tempérament peut changer du tout au tout sur quelque mot. Il ne connaît pas la pitié et se laisse volontiers entraîner dans un massacre. Ne supporte pas vraiment l'autorité, il reste cependant calme et agit selon son bon vouloir. Ce qui ne lui est pas bénéfique lui importe peu. Malgré cela, Redark est sympathique, sadique sur les bords mais sympathique.

Son caractère tranquille, sage, réfléchi lui ont permis d'avoir des capacités tactiques hors pairs.

Une fois sa loyauté accordée, celle-ci est sans faille. Toutes ces caractéristiques en font un parfait allié et un dangereux ennemi.

# 135. Responsable des FAR

**N°ID: 868**

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 22/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 70

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## Caractéristiques::

POU: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilote: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

## Description physique:

## **Description psychique:**

# **136. Responsable des FDA**

**N°ID: 1081**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 13/02/2007

Avertos: 0

Nb messages: 126

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

**Description physique:**

**Description psychique:**

# **137. Responsable des GCB**

**N°ID: 1195**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5500

Date d'inscription: 24/04/2007

Avertos: 0

Nb messages: 14

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /

Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:

0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0  
/ Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **138. Roek Nalbar N°ID: 253**

## **Informations:**

XP: 19000

Niveau: 6

Argent emporté: 24878

Date d'inscription: 30/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 832

Métier: Tueur en série

Talent 1: tueur né

Talent 2: intimidation

## **Caractéristiques::**

PUI: 14 / CON: 18 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 10 / PER: 14 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 8 / Armes de Tir: 14 / Médecine: 2 / Discrétion: 8 / Vol: 0 / Mécanique: 2 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 3 / Commerce: 1 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 2 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 1 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 4 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Roek est né sur Tatooine, dans une tribu de nomades appelée Nalbar. Une tribu de nobles guerriers, combattant souvent les hommes des sables et connaissant le désert par coeur. À 16 ans, Roek est banni de la tribu pour y avoir tué toute une famille, mais portera toute sa vie le nom de Nalbar. Il erre dans le désert pendant trois ans, avant d'être capturé comme esclave par des mercenaires à la solde du Hutt Golrim. Lancé dans des jeux d'arènes pendant deux ans, il survit aux épreuves, et devient célèbre à la cour de Golrim pour sa férocité face aux autres combattants et son goût pour la chair (on dit qu'il arrachait le coeur des cadavres, au milieu de l'arène, pour le dévorer devant les spectateurs). À 21 ans, Golrim le sort de son rang d'esclave et en fait un homme de main. Il le restera pendant quatre ans, et sera la plupart du temps engagé comme tueur à gages et traqueur des mauvais payeurs, le plus souvent sur Nar Shaada. À 25 ans, ayant alors gagné la confiance de Golrim, il empoisonne celui-ci, et s'enfuit de Tatooine pour se réfugier dans la masse Coruscant. Il se charge alors d'éliminer tous les anciens sous-fifres de Golrim, pour effacer la prime alléchante qu'il a sur la tête. Il passe trois ans sur Coruscant, ne se contentant pas d'exterminer ceux qui veulent sa peau, mais se faisant connaître par les autorités de la planète comme le "Boucher", tueur en série traquant les femmes sans défenses, pratiquant le cannibalisme et le viol. Au terme de ces trois ans, il est arrêté par le persévérant lieutenant Oratys, qui a voué sa vie et sa carrière à traquer le Boucher, et est incarcéré sur Corellia...

## Description physique:

Grand et bien bâti, yeux verts, longs cheveux noirs et lisses. Il porte généralement un long manteau brun, parfois gris. Il est capable de se fondre dans la foule comme le plus banal des hommes, mais ses yeux demeurent extrêmement singuliers, d'un émeraude à la profondeur insondable.

Si on le voyait torse-nu, on ne manquerait pas de remarquer les cicatrices de brûlure et de coups de fouets dans son dos, tranchant avec la peau parfaite et lisse (presque "féminine") du reste de son corps.

## Description psychique:

Nalbar fut un sinistre individu, un dangereux psychotique, instable et violent, poète et raffiné,

capable de boire du thé en souriant à un salon mondain en levant le petit doigt, et broyer deux minutes plus tard en hurlant bestialement le crâne d'un homme avec une masse, avant de se laver les mains pour retourner tranquillement au salon. Son goût prononcé pour le meurtre, son sadisme et son professionnalisme firent de lui un chasseur de primes riche et efficace. Néanmoins, depuis d'obscurs événements sur Naboo, son esprit d'assassin a subi une tempête. Il est désormais glacial, calculateur, pragmatique, sociopathe. Il n'éprouve plus le moindre sentiment, et il semble suivre un but très précis...  
Son regard vert n'a pas perdu de sa profondeur, et donne une impression de vide, de mélancolie et de calme mélangés, tranchant parfois avec la froideur de sa douce voix.

## 139. Rossk Ress N°ID: 1528

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 18500

Date d'inscription: 06/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 6

Métier: Chasseur de primes

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Intimidant

### Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 8 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /



# Histoire:

Rossk n'était pas issu d'une famille très riche et importante, mais son père voulant faire de son fils un grand guerrier économisa autant que possible durant toute sa vie pour qu'il puisse recevoir un entraînement digne de celui qu'ont reçu les plus grands guerriers de Trandosha. C'est donc vers l'âge de 6ans que Rossk débuta son entraînement, le combat à mains nues lui fut enseigné par un maître Teras Kasi et il apprit le combat aux armes blanches par un ancien chasseur de prime. C'est pendant son entraînement qu'il se lia d'amitié avec Sursk, un enfant de soldat. Mais ils furent désignés adversaires pour la dernière épreuve de leur entraînement qui est un combat à mort, les deux amis étaient choqués d'avoir à s'affronter dans un combat à mort ; après informations ils apprirent que c'était normal d'affronter son ami à l'épreuve finale de l'entraînement et que c'était pour qu'il n'éprouve aucun remord à tuer quelqu'un. Après avoir fini son entraînement, Rossk fut envoyé sur Tatooine pour servir Jabba le Hutt en tant que garde du corps. Jabba était réticent à l'idée d'engager ce nouveau garde du corps ne connaissant rien sur lui et encore moins ses compétences, c'est alors qu'il décida de le tester, Jabba demanda à trois de ses hommes de main qui excellait dans leur domaine (l'un au corps à corps, un autre aux armes blanches et l'autre aux armes à distance) de l'attaquer selon leurs spécialités ; les trois s'exécutèrent c'est alors que Rossk se révéla être excellent au combats à mains nues en battant un des hommes de mains les plus expérimentés du Hutt et il se révéla être également un bon combattant à l'épée, malgré les quelques défauts de sa garde, en venant à bout du deuxième sbire envoyé par Jabba, mais c'est en faisant face au troisième homme qu'il révéla sa faiblesse, contre le tireur d'élite qu'avait envoyé Jabba, Rossk ne faisait pas le poids, après avoir été blessé à la jambe l'empêchant de se tenir debout ce n'est que par miracle qu'il réussit à toucher son agresseur. Après ce test, Jabba eut une entière confiance en son garde du corps, il décida d'en faire son garde du corps rapproché vu ses compétences au combat à mains nues. Pendant les cinq années passées au service de Jabba, Rossk apprit à piloter et se révéla doué dès l'instant que le vaisseau était un chasseur sinon il ne valait mieux pas lui demander de piloter un cargo... Il s'améliora aussi aux arts martiaux et au tir, il rencontra aussi la personne qui allait devenir son meilleur ami, cette personne était un Zabrak du nom d'Ikonen Dosia. Les deux amis étaient inséparables, ils exécutaient la plupart de leur mission ensemble mais c'est sur Dathomir qu'Ikonen trouva la mort : c'est en poursuivant un fugitif qu'il se fit attaquer par un Rancor qui le dévora, malheureusement Rossk n'avait pas l'expérience ni la force nécessaire pour vaincre un Rancor il dut continuer sa mission sans pouvoir venger son ami, c'est le moment de sa vie qui le chagrina le plus. Il dut aussi remplir plusieurs missions pendant lesquelles il devait tuer des gens qui n'avaient pas su rembourser Jabba à temps, Rossk aimait beaucoup ce genre de mission c'est pourquoi il quitta Jabba pour s'installer sur Corellia et pour devenir chasseur de prime.

## **Description physique:**

Rosk mesure environ deux mètres, sa une musculature assez imposante, ses écailles sont marrons à reflets verts. Il a les yeux verts, une crête sur le crane, il lui manque une dent, perdue au cours d'un combat visant à déterminer son niveau sur sa planète d'origine, il a beaucoup de cicatrices dues aux entraînements et aux combats qu'il a vécus sur Trandosha, son aspect est assez impressionnant d'autant par sa taille et sa musculature.

## **Description psychique:**

Rosk est quelqu'un de sympathique avec qui on peut lier amitié et s'attacher facilement mais ça ne l'empêche pas d'être un tueur froid et cruel. Il ne supporte pas la trahison, si jamais quelqu'un venait à le trahir il le traquerait et le tuerait sur le champ, par contre il est très attaché à son honneur c'est pour lui la chose la plus importante, si jamais quelqu'un le déshonore il le tuera tout de suite sans hésiter. Il ne maîtrise pas toujours sa colère qui peut arriver de manière très impulsive. Il est très fidèle à ses amis il n'hésitera pas à leur venir en aide si ceux-ci ont besoin de lui.

# **140. Rostek Penin N°ID:**

# **1141**

## **Informations:**

XP: 3250

Niveau: 3

Argent emporté: 28920

Date d'inscription: 10/03/2007

Avertos: 0

Nb messages: 143

Métier: Pilote Bespinois

Talent 1: Pilote Né

Talent 2: Charmeur

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 10 / RAP: 13 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 11 / Pilotage: 20 / Sciences/Informatique: 3 / Commerce: 0 / Athlétisme: 3 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 3 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Rostek est né sur Correlia , avec comme parents deux agitateurs politique moindre . Le jeune enfant vécu donc aisément , avec ses deux parents qui le chérissaient . Dès son entrée en école primaire , il était à la tete des groupes , négociait des échanges paraissant déséquilibrés , et nourrissant une passion incroyable pour les vaisseaux . A son entrée au college , il avait appris à se battre , meme si Rostek ne se battait pas trop . Le jeune homme se retirait des affaires de la négociation peu à peu , avant d'arriver à sa majorité . Dès lors , le jeune Penin décida de devenir pilote , fasciné par les vaisseaux . Seulement , entrer dans la marine spatiale n'était pas une mince affaire . Il s'entraînat durement avec son père qui lui fournit un vaisseau pas si jeune que ca , et Rostek put s'entraîner à volonté à manier un vaisseau-cargo de taille moyenne . Peut etre que ca suffirait , peut etre pas . Dès maintenant , commence l'histoire de Rostek Penin , jeune homme de 18 ans qui compte bien entrer dans la marine spatiale ...

## Description physique:

Pas très grand , aux alentours du 1m70 , Rostek est néanmoins robuste . Ses yeux sont d'un bleu-vert éclatant et parfois assez mystérieux . Ses cheveux sont coupés court , bruns , souvent coiffé aux pics . Son poids n'est pas connu , mais grace à sa carrure impressionnante malgré sa taille , Rostek a su en impressionner plus d'un .

## Description psychique:

Le jeune Penin est un garçon attentionné , parfois impatient mais toujours soucieux de bien faire les choses . Par moment assez stressé , ce n'est pas ça qui le démonte devant des épreuves . Il possède aussi un petit coté de lui méchant , qui aime bien faire souffrir quelqu'un qui fait le mal .

# 141. Rune Fizz N°ID: 1625

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 1000

Date d'inscription: 15/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 4

Métier: Rien

Talent 1: Fine gâchette

Talent 2: Pilote né

## Caractéristiques::

PUI: 8 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 9

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 13 / Médecine: 0 / Discrétion: 10 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 7 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 10 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 10 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Originaire de la planète Tatooine, Rune aurait pût, comme nombre de ses semblables, passer sa vie à récupérer des droïdes et des véhicules hors d'usage, les réparer puis les revendre, mais il n'en a pas été ainsi. En effet, il était beaucoup plus excité par les voyages ainsi que par les meurtres, et a par conséquent embrassé le difficile métier de chasseur de primes.

Rune fait partie d'un clan de Jawas mineur dans Tatooine, dont les membres ont quitté leur planète natale suite à d'incessants conflits claniques, pour s'installer sur la planète de Coruscant. Le jeune Jawa grandit dans les bas-fonds de Coruscant. Après ce départ forcé de sa

planète natale, Rune coupa les ponts avec son clan et décida de tracer sa voie tout seul. Durant sa jeunesse, Hit fit la connaissance d'un jeune Twil'ek du nom de Hit. C'est ainsi que le jeune Jawa put pour la première fois rencontrer un chasseur de primes, qui n'était autre que le père de Hit. C'est aussi grâce à lui qu'il apprit les ficelles de la survie dans les bas-fonds de Coruscant. Malheureusement pour les deux compères, cette amitié ne dura pas bien longtemps. En effet, Hit fut abattu alors que lui et Rune s'étaient infiltrés dans une base impériale afin de récupérer des armes. Repérés, les deux amis tentèrent de s'enfuir en emportant avec eux un blaster chacun, mais Hit fut abattu par une patrouille impériale. Rune se rendit alors dans la maison de Hit, où il avoua la mort du jeune Twil'ek. Fou de rage, le père de Hit prit un blaster, mais Rune fut plus rapide et abattit le père de Hit. Le Jawa s'enfuyat donc, non sans continuer d'espérer un jour devenir chasseur de primes.

Tout au long de sa jeunesse Rune ne cesse d'admirer les exploits des chasseurs de primes qu'il eut l'occasion de rencontrer. Au fil du temps, cette passion le pousse peu à peu à rejoindre les rangs de ces inébranlables combattants.

Après avoir amassé quelques crédits sur Coruscant grâce à de petits boulots sans réelle importance, le jeune Rune commence à voir son rêve devenir réalité. Mais être un chasseur de primes ne suffit pas, il faut être un chasseur de primes renommé, et pour ça il faut un vaisseau spatial. Le Jawa commença donc à chercher le vaisseau de ses rêves, mais aussi, à récupérer l'argent pour l'obtenir. C'est pourquoi il fut un temps pilote de taxi sur Coruscant, avant d'être renvoyé. Enfin, il commença ses premiers contrats peu de temps après avoir été limogé des services de taxi.

## **Description physique:**

D'environ 1 mètre de haut, Rune, comme tous les Jawas, se cache sous un épais manteau marron. Ses yeux dorés scintillants percent l'obscurité provoquée par son manteau. Personne n'a jamais pu voir son visage, comme pour n'importe quel Jawa, et la supposition est souvent faite que le visage de Rune est entouré de centaines d'insectes.

Contrairement aux autres Jawas, l'odeur de Rune est peu présente, mais cela ne s'explique pas par le fait qu'il se lave, car cela ne lui est jamais arrivé.

## **Description psychique:**

Rune est posé, réfléchi, que ce soit dans la vie de tous les jours ou en combat. Sa nature curieuse peut aussi être vue comme un atout ou encore un défaut. De plus, malgré qu'il soit serein dans cette situation, Rune adore se battre, et surtout battre les autres. Imaginez alors ce

que c'est quand se battre lui rapporte de l'argent...

Contrairement aux autres Jawas, plutôt enclins à fuir devant le danger ainsi qu'à éviter les contacts avec les autres races concernant autre chose que le commerce, Rune fait partie des membres de sa race qui sont plus ouverts d'esprits, et surtout qui ont, chose vraiment particulière pour un Jawa, du courage. Rune est plutôt tolérant, il sait qu'il n'a pas vraiment sa place dans ce monde et qu'il doit prouver qu'il la mérite. C'est pourquoi il est très persévérant dans ses actions.

## 142. Saki N°ID: 886

### Informations:

XP: 9050

Niveau: 4

Argent emporté: 34760

Date d'inscription: 10/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 492

Métier: Chasseur de Primes

Talent 1: volonté de vivre

Talent 2: fièvre de la bataille

### Caractéristiques::

PUI: 16 / CON: 10 / RAP: 14 / DEX: 14 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: 9 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 1 / Athlétisme: 3 / Agilité: 6 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 7 / Combat à Mains Nues: 9 / Vigilance: 3 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

### Histoire:

Né il y a 15 ans sur Felucia, Saki perdit ses parents mystérieusement alors qu'il n'avait que cinq ans. Recueilli par un mercenaire du nom de Kenren, il apprit à se battre auprès de lui et sa force naturelle prodigieuse pour son âge fut un grand atout lors des petits exercices que lui concoctait Kenren. Celui qu'il considérait comme son père ne cessait d'être impressionné par sa rapidité et sa puissance. De nature violente, Saki avait appris à maîtriser ses émotions mais lorsqu'un combat commençait, il devenait incontrôlable. Pendant toutes ces années, Saki suivit Kenren dans ses voyages et il visita quelques planètes jusqu'au jour où Kenren fut tué par un assassin. La raison était simple. Kenren avait dragué une esclave appartenant à un Hutt. Celui-ci avait été jaloux et un mercenaire en était mort, un mercenaire que Saki considérait comme son père. Lorsque Saki arriva et vit Kenren agonisant dans son sang, il se précipita vers lui et ne put rien faire d'autre qu'écouter les dernières phrases du chasseur de primes.

J'aurai aimé avoir un fils comme toi, Saki. Il faut que tu soies fort, pas seulement par ton physique mais aussi par ton mental. Je sais que tu n'es pas un garçon comme les autres. Bientôt, tu seras devenu assez fort pour tuer celui qui m'a fait ça. Un jour, tu pourras me venger...

Saki avait les larmes aux yeux et se jura qu'un jour, il serait le plus grand guerrier et qu'il vengerait son ami, son père...

Maintenant, il se trouvait sur Tatooine, le cœur rongé par le désir de venger celui qui lui avait tout appris et après avoir récupéré l'argent que gardait caché Kenren dans un coffre. Il partit à l'aventure, ses longs cheveux dans le vent et les larmes dans les yeux, des larmes de fureur...

## **Description physique:**

Saki est un jeune adolescent à l'allure sauvage. Ses yeux dorés transparaissent à travers ses longs cheveux châtiens qui cachent son visage. Son allure donne l'impression qu'il vient d'une autre époque.

## **Description psychique:**

Pas très sociable, Saki a caractère assez féroce et adore par-dessus tout se battre pour voir ses adversaires souffrir sous ses coups. Son agressivité ne cesse d'accroître depuis que celui qui l'avait recueilli, un petit mercenaire du nom de Kenren, est mort suite à un assassinat commandé par un Hutt, un caprice de jalousie.

# 143. Sarah Werec N°ID: 1546

## Informations:

XP: 6500

Niveau: 4

Argent emporté: 14501

Date d'inscription: 27/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 269

Métier: Mercenaire

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 13 / RAP: 10 / DEX: 14 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 14 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 1 / Médecine: 2 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 4 /

Pilotage: 14 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /

Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 8 / Natation: 1

/ Langues: 1 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 3 /

## Histoire:

Fille de Doner et Redlan Brood, Je suis née sur le monde natal des Zabrats : Iridonia. Située dans la cité de Malidris, j'ai appris l'Histoire, la culture Zabrat, ainsi que le Zabradi et le Basic. Mon père travaillant comme mécanicien à l'astroport, je l'écoutais souvent parler de son travail sur les vaisseaux. Mais à cette époque je passais le plus clair de son temps à parcourir la ville avec mon amie Jior Mordor.



A mes 5 ans débuta un entraînement au combat à mains nues dans la plus grande tradition Iridonienne. Je développai aussi mon attrait pour l'espace, traînant avec mon amie non loin de l'astroport et des zones de repos afin d'entendre quelques récits croustillants d'explorateurs. Mon père m'enseignait aussi un semblant de mécanique, estimant qu'il devait transmettre son savoir à sa descendance, que cela lui soit utile ou non. Ainsi s'écoula ma vie paisible si l'on oublie l'hostilité de la planète...jusqu'au jour où notre leader commença à s'orienter vers une autarcie. Mes parents refusant cette échéance firent le choix de partir vers une autre enclave de notre peuple sur Corellia.

Ce départ fût des plus douloureux car j'allais partir loin de Jior. Cependant j'allais découvrir une autre amie qui s'étendait à perte de vue : l'Espace. Voilà longtemps que les Iridoniens avaient stoppés leur conquête, mais quelque chose m'attirait vers cet océan noir. Cependant la vue de mon monde natal lorsque je l'ai quitté sera toujours présente.

Arrivé à destination, du haut de mes 12 ans j'eus du mal à me faire de nouveaux camarades aussi proche que Jior. Car même si nous étions tous Zabrats, ceux que j'avais devant moi avaient grandi en contact avec d'autres peuples...de plus la situation politique n'avait rien de mieux que celle d'Iridonia ;Corellia était en effet sous l'égide de Jerebeat. Je ne voyais plus beaucoup mon père, réquisitionné pour travailler dans les chantiers de la CTC. J'appris alors les coutumes locales de ce nouveau monde.

Les années s'écoulèrent tandis que le combat faisait rage entre Corellia et la République, je n'avais cependant pas perdu mes habitudes de fouineuse et d'exploratrice, essayant de pénétrer dans les cantines afin d'entendre les pilotes parler de leurs traversées et leurs batailles...mais l'accès m'était tout le temps refusé.

A 15 ans, mes cornes commencèrent à montrer leurs pointes, ce qui ravissait mes parents, car l'âge adulte n'était plus très loin pour moi. C'est peu après cet événement que je m'interrogeai fortement sur ce que j'allais faire de mon existence. Suivre la voie de mon père ne m'enchantait guère, je préférais de loin naviguer sur un vaisseau que de le construire...voler sur MON vaisseau! Voilà ce que je devais faire...et proposer mes services à ceux qui en auraient besoin. J'orientais donc mon intérêt vers les écoles de pilotages, tout en maintenant cependant une activité physique. Mon intérêt pour tout ce qui touchait aux vaisseaux spatiaux n'était pas ardu à remarquer, tellement j'assaillais de questions le personnel de ces derniers. Ce qui me valut quelques revers de la main et autres altercations avec des équipages trop saouls ou transportant des denrées sur lesquelles ils n'avaient rien à dire.

Quoi qu'il en soit cela raffermi sa volonté de voyager...et après tout, tout les chemins étaient bons pour avoir son propre vaisseau.

Le Rite de Passage Iridonien sonna mes 19 ans...j'étais adulte, et avec sa venait les

tatouages...je choisie d'en porter trois types : l'appartenance à ma famille, mon monde natal, et ma volonté de voler. Mon savoir me semble suffisant à faire un premier pas dans cette galaxie, un pas vers mon but. Aussi avec quelques vêtements je partie en direction de la désertique Tatoonie, car s'il est bien un endroit où des pilotes sont souvent cherches, c'est bien là-bas. Une fois arrivée, il ne me resta que 5000 dataries, assez pour débiter ma vie d'adulte!

## **Description physique:**

Jeune Zabrak de 19ans, je mesure 1m80 et pèse 68 kilos. Mes yeux violets se démarquent légèrement de ma peau brune et de mes cheveux bruns et lisse qui s'arrêtent au niveau des épaules. Trois petites cornes blanches sont visibles sur mon front et trois paires de tatouages marquent mon visage symbolisant mon but, ma lignée et mon monde. Mais ces derniers seront vraisemblablement amenés à changer. Assez svelte pour une Zabrak elle semble cependant être capable de ce défendre seule le cas échéant.

## **Description psychique:**

Fièrre, ayant un fort caractère et confiance dans ces capacités sans pour autant trop les surestimer. L'un de ses plus grands défauts est cependant son goût de la découverte...car pour elle il y aura toujours un endroit à explorer.

Jusqu'à maintenant, elle a connue de nombreux revers tristes et les gardent en mémoire comme son départ d'Iridonia et l'atmosphère de Corellia durant la guerre. Même si il est de son espèce, elle ne comprend pas la volonté d'isolement du dirigeant d'Iridonia et aimerait y retourner, partager ce qu'elle a vécu avec Jior et voir les changements de sa planète.

Comme tout Iridonien, le but qu'elle s'est fixée est absolu. Elle y arrivera et travaillera en ce sens jusqu'à ce qu'il soit accompli, car après tout, avec la réflexion adéquate, rien n'est impossible! Même si elle est prête à trouver des alliés au cours de sa vie, elle possède un fort sentiment d'indépendance. Si la tâche qu'on lui propose lui déplaît ou qu'elle découvre qu'on la trompée, elle stoppera nette son action et ne reviendra plus voir cet employeur sauf pour lui faire comprendre sa pensée. Elle n'accorde sa confiance qu'à ceux qui lui ont prouvé qu'ils le méritent. Et tente de faire ce qu'il faut pour que les autres lui accorde la leur.

# **144. Sariss Ejahsa N°ID:**

# **1612**

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4334

Date d'inscription: 27/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 47

Métier: Rien

Talent 1: Ambidextre

Talent 2: Adroit

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 9 / DEX: 11 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 15 /  
Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 5 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /  
Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0  
/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Sluis Van, planète d'origine des Sluissi, une planète reconnue à travers la galaxie pour ses installations de fabrication de vaisseaux spatiaux. Les parents de Sariss travaillaient tous deux dans le domaine de l'aérospatial, l'un comme mécanicien l'autre comme conceptrice. Leur fils unique fût donc dès son plus jeune âge immergé dans cet art pour lequel son peuple était réputé dans la galaxie. Déjà à dix ans il montrait un talent inégalé dans ce domaine par ses proches. Ses parents voyant son grand potentiel et son intérêt poussé pour la mécanique aérospatiale l'inscrivirent donc à l'illustre institut de formation en astromécanique de Kuat. Il fût l'un des plus jeune inscrit de l'histoire de l'institut. Malgré son jeune âge, il réussit étonnamment bien tout au long de ses études. Sariss était le genre d'élève que tout professeur aurait voulu, il s'appliquait rigoureusement dans ses études et il possédait des capacités d'apprentissage et d'adaptation très élevées.

Il passa donc son diplôme et retourna sur Sluis Van pour trouver du travail sur les nombreux chantiers navaux de la planète. Il fût embauché par la Sekae Corp, là il améliora encore ses habiletés dans son domaine d'étude et souvent on lui proposa des promotions mais il les refusa toujours. Il ne souhaitait pas un travail de fonctionnaire dans la compagnie, tout ce qu'il voulait c'était travailler de ses mains, ce qu'il faisait avec talent. Quelques années passèrent ainsi et le jeune Sluissi devint un adulte. À dix-neuf ans alors qu'il travaillait sur un transport corellien, il fit la rencontre d'un homme qui allait changer le cours de sa vie. Ce type devait faire dans le travail pas trop légal d'après Sariss car les hommes honnêtes font rarement ajouter des compartiments secrets, avec des systèmes de sécurité, dans leur vaisseau. Cet homme regarda travailler le Sluissi et fût très étonné, les siens étaient certes reconnus pour leurs talents en mécanique, mais il avait rarement vu un mécano Sluissi travailler aussi bien de ses deux mains, ce qui augmentait sa rapidité, une chose rare chez un Sluissi, qui sont en effet reconnus pour leur travail excellent, mais lent.

-Avec des mains comme les tiennes mon gars tu pourrais faire fortune à mes cotés. J'ai plusieurs « contacts », le ton de voix de l'homme voulait en dire long, qui pourraient profiter de tes talents. Sariss aimait son emploi actuel, mais il avait longtemps rêvé d'un changement et voilà que cet homme venait lui offrir ce qu'il attendait, un travail payant et divertissant. Pourtant l'homme était un étranger, comment pouvait-il lui faire confiance. C'était toutefois une offre exceptionnelle, il y gagnerait un meilleur salaire, son côté explorateur le poussait également à accepter il pourrait ainsi voyager et mieux connaître la galaxie. Il devait donc sauter sur l'occasion car celle-ci ne se représenterait peut-être jamais, il répondit à l'homme de sa voix serpentine.

-Je pourrais être intéressé, je dois seulement avertir mes employeurs. Attendez moi je reviens.

Les dirigeants de Sekae Corp furent évidemment déçus du départ de leur meilleur mécano, mais ils lui souhaitèrent quand même bonne chance dans son futur. Sariss se dirigea donc vers le transport où l'homme l'attendait.

- Et bien petit, si on doit travailler ensemble mieux vaut ne pas être des étrangers. L'homme sourit amicalement au Sluissi. Je m'appelle Bratok Xilean, fier corellien. Tu connais déjà mon vaisseau, le Rubicon. Je te souhaite donc la bienvenue à bord. Il tendit sa main à Sariss. Enchanté, Sariss Ejahsa, il serra la main du Corellien. Bien, par quel genre de travail commençons nous ? Le Sluissi sourit, le nouveau style de vie qui l'attendait semblait lui plaire.

-Nous allons commencer par une petite livraison, il faut bien tester ces nouveaux compartiments, le corellien lui lança un sourire complice.

Les deux nouveaux confrères montèrent donc abord du vaisseau et partirent vers Tatoine, ou Bratok devait prendre son chargement. Pendant plusieurs mois les deux parcoururent la

galaxie pour transiger la contrebande, Sariss en profita pour modifier les appareils des confrères de Bratok ce qui lui valu rapidement une bonne réputation auprès de ces derniers. Son talent servait la « bonne cause » et il gagnait beaucoup plus d'argent qu'avec son dernier emploi. Entre temps, ils développèrent une bonne amitié et Bratok lui apprit à piloter, un copilote était toujours utile dans le genre de missions qu'ils effectuaient. Le mécano Sluissi et le contrebandier corellien se taillèrent rapidement une place de choix parmi les grands de leur métier, ce qui attira l'attention de leurs concurrents. Leurs missions devinrent plus dangereuses, on essaya même de mettre fin à leurs vies. Le Sluissi forgea ainsi son caractère, mais il n'appréciait pas toute la pression que les deux hommes avaient à présent. Toutefois il n'allait pas abandonner Bratok, les deux partenaires en étaient venus à créer un fort lien d'amitié alors le quitter maintenant pourrait être dangereux pour lui. Ils décidèrent qu'ils se retireraient de la circulation pendant quelques temps après une dernière mission. Ils devaient aller porter une cargaison d'épices sur Tatoine, où les hommes de Jabba prendraient le relais.

Les deux confrères prirent leur cargaison sur Kessel sans problème, ils avaient l'habitude d'aller s'y ravitailler et l'homme qui les accueillit, était heureux de les revoir.

-Je suis ravi que vous soyez là les gars, j'ai entendu dire que les choses devenaient compliquées pour vous deux...

-Ouais, on a la compétition à nos trousses, on prend un congé forcé après ce transport.

-Mieux vaut sse retirer maintenant sinon on rissque pluss.

-Je vous comprends les gars. Un homme de main arriva et signala qu'ils avaient terminé de chargé la cargaison à bord du vaisseau. Et bien bonne route, que la force soit avec vous !

-La force... des trucs de dingues ça, je préfère me fier à mes talents et à mon partenaire, il est plus fiable.

Le Corellien et le Sluissi montèrent à bord du Rubicon et commencèrent la manœuvre de décollage. Le vaisseau venait de traverser l'atmosphère de la planète quand l'intercom grésilla.

-Salut les racailles, il est temps de mettre fin à votre petite entreprise...

La voix était celle d'un trandoshan qu'ils connaissaient bien, Katrok, leur plus proche compétiteur. En peu de temps ils virent son vaisseau approcher du Rubicon puis une salve d'énergie passer juste au-dessus d'eux.

-Occupe toi de la manœuvre d'évasion petit, je m'occupe de la tourelle, il faut le tenir à distance le temps que l'ordinateur ait calculé les navi-composantes pour le voyage vers Tatoine.

-T'inquiète sss'est pas sse tas d'écailles qui va nous sssuivre. Bratok sourit à ses propos alors qu'il se dirigeait rapidement à la tourelle laser, Sariss était lui aussi un être reptilien.

Le Sluissi, maintenant âgé de vingt ans, avait développé un talent pour piloter, après cette année passée aux cotés du contrebandier, le trandoshan avait beaucoup de difficulté à suivre le transport corellien. Pour sa part, Bratok lui rendait la tâche encore plus difficile avec des tirs très précis qui frappaient contre le bouclier énergétique de son vaisseau. Le trandoshan qui pensait avoir à faire à une proie facile faisait face à une solide résistance et le temps pressait pour lui, le Rubicon allait bientôt partir en vitesse lumière. Il décida donc d'envoyer ses torpilles à photon pour en finir. Sariss lança un juron lorsqu'il vit les deux boules d'énergie sortir du vaisseau du trandoshan mais au même moment le voyant lumineux clignota annonçant qu'il pouvait passer en vitesse lumière. Il n'y avait pas une seconde à perdre, il actionna le levier et le transport corellien fût entouré de trait lumineux juste au moment de l'impact. Finalement, les deux contrebandiers s'en étaient bien sorti. Il ne restait plus qu'à atteindre Tatoine.

Le reste du voyage se fit sans encombre et les hommes de Jabba furent ravis lorsqu'ils mirent la main sur la cargaison. Le moment de la séparation était enfin venu pour les deux hommes qui jugeaient plus prudent de partir chacun de leur côté afin de se faire oublier quelques temps. Les deux garderaient quand même contact, une amitié comme celle-là ne se perd pas, après toutes les épreuves qu'ils avaient vécues. Bratok demanda à son confrère où il voulait aller, ce dernier se dit que Beshpin serait une bonne destination pour se faire oublier. Le Corellien alla donc le déposer sur Beshpin, la séparation fut difficile mais joyeuse.

-Tu pourras me retrouver sur Corellia vieux frère. Si jamais tu passes dans le coin ça me fera plaisir de t'héberger.

-À plus tard vieux frère. Le Sluissi serra la main de son ami et regarda le Rubicon prendre son envol.

Devant Sariss se trouvait l'astroport de Beshpin et bien des opportunités de travail pour un mécano et pilote aussi talentueux, du moins c'est ce qu'il croyait. Au moins ici il pourrait repartir à neuf et se faire oublier.

## **Description physique:**

Sariss, un Sluissi, est une créature reptilienne, dont le corps se termine par une queue et non pas par des jambes. Ses mains comptent quatre doigts très agiles et comme tous ses semblables, il possède une excellente dextérité. Sa peau de couleur verdâtre n'est pas aussi résistante que celle d'autre race reptilienne, mais Sariss est assez musclé dû à son travail physique de mécano. Il semble avoir toujours l'œil aux aguets, un trait qu'il a développé pendant qu'il était aux cotés du contrebandier.

## Description psychique:

D'un calme irréprochable comme la majorité des Sluissi, Sariss est toutefois plus aventurier que plusieurs d'entre eux. Il est d'un curieux naturel et il démontre un goût prononcé pour l'inconnu. Il possède une grande capacité d'apprentissage depuis son plus jeune âge et lorsqu'il entreprend une tâche, il s'y donne corps et âme. Pour lui la mécanique est un art, comme il aime le dire, cela fait donc de lui un « artiste ».

# 145. Satsuki Silgatlis N°ID: 1069

## Informations:

XP: 2000

Niveau: 2

Argent emporté: 4087

Date d'inscription: 07/02/2007

Avertos: 0

Nb messages: 154

Métier: Journaliste

Talent 1: ombre

Talent 2: volonté de vivre

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 14 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 11

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 3 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 0 / Discrétion: 10 / Vol: 2 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 0 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 2

## Histoire:

*Satsuki est la fille illégitime d'un Silgatlis et d'une jeune Zabrak coreillienne. Cette relation interracial pose de nombreux problèmes dans les deux familles respectives. Le jeune homme, frère de l'héritier de l'entreprise familiale ne pouvait s'afficher qu'en compagnie d'autres humaines de la haute société quand à la Zabrak, sa famille ne lui apporta aucun soutien dans cette histoire. Elle décida donc de quitter le jeune homme et de le laisser s'occuper de leur enfant, dont sa famille ne voulait pas. Contre l'avis de ses proches, Silgatlis éleva l'enfant qu'il déclara ouvertement sa fille. Pourtant, dès son plus jeune âge, il masqua sa véritable identité, cachant ses petites cornes sous une chevelure fournie. Les Silgatlis étaient deux frères, l'aîné étant propriétaire d'une importante entreprise de Corellia, spécialisée dans la construction et la vente de vaisseaux spatiaux. Grâce à elle, la famille put s'élever dans la haute bourgeoisie de la planète. Le père de Satsuki avait toujours été jaloux du fait que son frère hérite de l'entreprise. Après cette épisode douloureux, il retourna sa haine contre lui pour mieux canaliser sa tristesse.*

*Et l'enfant grandit ainsi, comme une jeune humaine et sans mère, Silgatlis ne voulant plus s'aventurer une nouvelle fois sur le plan sentimentale, le coeur hanté de son amour perdu. Il devint peu à peu un homme amer et froid, distant de sa fille. Il consacra sa vie au monde des affaires et laissa les percepteurs et autre nourrices s'occuper de sa fille. Il s'assurait surtout de préserver le secret autour de sa fille, la forçant à refouler une partie d'elle même dont elle ne comprenait pas l'illégitimité. Elle grandit donc frustrée dans sa semi-nature, sans la moindre affection parentale. La seule personne qui lui témoignait un véritable intérêt était sa cousine Anestla qu'elle ne pouvait voir que trop rarement.*

*Pour palier à cette indifférence, elle compensa en cherchant à toujours être le centre de l'attention. Et elle trouva vite comment faire. A l'école elle devint une gamine insupportable, tant pour ses camarades que ses professeurs. Régulièrement convoqués pour ses frasques en tout genre, elle ne fit que convaincre son père de n'avoir aucun intérêt pour elle. Respecté pour la crainte qu'elle inspirait à ses camarades, elle n'avait qu'une seule amie. Une jeune fille d'une grande timidité qu'elle protégeait comme sa petite soeur. Elles grandirent côte à côte, dans les mêmes classes et même filières. Satsuki aimait écrire sur le monde qui l'entourait et elle choisit de s'orienter vers le journalisme. Et son amie la suivit elle aussi. Elles devinrent toutes les deux de jolies jeunes femmes, très recherchées pendant leur adolescence pour tant pour leur physique que leur charisme. Mais cette période fut pour Satsuki celle des doutes et la concernant. L'épée de damoclès qu'était sa génétique et la pression que lui faisait subir son père à ce propos était plus que jamais présente dans sa vie. Alors que sa timide d'amie s'ouvrait au monde, elle se devait de garder des réserves. Son père*



*n'acceptait d'elle aucun petit ami officiel, et la jeune fille cachait toujours plus difficilement ses cornes lors de ses relations charnelles. Ses prétendants, autant à son prestige social qu'à la beauté qu'elle dégagait, elle ne pouvait avoir d'eux de vraie relation. Tous intéressés, et surtout tous à vouloir percer à jour ce secret qu'elle cachait de plus en plus mal. Son mal être empirait avec le temps, alors que son amie s'épanouissait chaque jour d'avantage.*

*Vint une période vraiment complexe. Son père complotant depuis longtemps pour évincer de sa compagnie l'aîné Silgatlis et y parvenant enfin, sa cousine dû quitter Correlia. Satsuki apprit que par la suite elle avait perdu les membres de sa famille et qu'elle fut jeté de Corellia par cet homme qui présentait maintenant sa jeune fille d'une grande beauté lors de chacune de ses sorties officielles afin d'améliorer son image. Satsuki, elle, le détestait chaque jour un peu plus. Les disputes devinrent très fréquentes. La seule consolation qu'elle trouvait à la vie était ce jeune homme qu'elle avait rencontré dans son école, un élève d'une classe supérieure dont elle était secrètement amoureuse. Seule sa meilleure amie connaissait la vraie nature des sentiments que Satsuki éprouvait pour lui. Mais son père lui empêchait toute relation et monopolisait son temps pour faire figure des relations étroites, entre lui et sa fille, qu'il voulait exposer au reste du monde. Cette relation sans espoirs de succès elle s'y accrocha tout de même, s'en servant de soupape à ce monde harcelant. Mais alors se produisit une chose à laquelle Satsuki ne pensait absolument pas. Ce fut sa meilleure amie qui réussit à obtenir le cœur du jeune homme. Sentant tout autour d'elle s'écrouler si douloureusement, elle entra dans une rage féroce qui la mena au désespoir. Elle fugua, disparaissant de cette bourgeoisie étouffante. Ce fut par les bas fonds de la société qu'elle trouva un échappatoire. Elle accumula les petits boulots, comme serveuse dans des bars sexy, journaliste pour des magazines louches... et ce malgré son jeune âge, trichant sur sa véritable date de naissance et profitant de ces patrons trop contents de fermer les yeux pour recruter une poupée cassée. Ce fut tout de même pour elle une période heureuse: elle vivait enfin, assumait sa vraie nature et respirait sa liberté nouvelle.*

*Mais sa liberté ne dura qu'un temps: son père la fit rechercher et ramener de force. Elle faisait partie intégrante de son image, fer de lance de sa société qu'il ne savait tenir aussi bien que son aîné. Elle fut contrainte à vivre dans cette cage de cristal, mais elle n'était plus la même. L'indépendance, elle y avait prit goût. Elle revendiquait devant son père sa vraie nature, lui imposa ce tatouage qui prenait la moitié de son flanc. Son attitude de peste qu'elle sortait maintenant en public ruinait l'image de son père ainsi que l'apparence de stabilité de l'entreprise. Satsuki attendait... elle prenait patience pour pouvoir s'enfuir à nouveau, là où il la laisserait en paix.*

*Corellia fut par la suite impliquée dans un conflit, les vaisseaux de l'entreprise réquisitionnée. Princesse forcée dans son château de cristal, elle put observer la déchéance autour d'elle: l'entreprise fut ruinée par la guerre, son père porté disparu... Le moment tant attendu: elle fugua à nouveau, se noyant dans la masse des populations quittant la planète*

*pour se réfugier dans des zones de paix. Elle choisit Coruscant, cette planète-ville dans laquelle elle était sûre de pouvoir se soustraire à jamais de sa vie passée.*

## **Description physique:**

*Satsuki est une jeune et jolie fille. Elle ressemble fortement à sa cousine, la fraîche Anestla. Ses mensurations sont très appréciées par les jeunes hommes, soit 82 de tour de poitrine, 60 de tour de taille, 84 de tour de hanches. Son seul regret concernant sa silhouette serait sa profondeur de bonnet qui stagne au bonnet B depuis ses 14 ans. Elle n'est ni grande ni petite, juste 1m68. Elle s'aime à porter les cheveux longs d'une vingtaine de centimètres et colorer leur châtain naturel avec des reflets roses. Ses yeux sont d'un vert sombre et elle aime à jouer de son regard associé de son sourire pour arriver à ses fins. Ce visage très expressif lui permet souvent d'appuyer ses discours, ou bien de les rendre troublant. Pesant 61 kilos, elle est plutôt fine. Ceci ne l'empêche pas d'être dans une certaine forme physique, bien qu'elle soit tout de même loin d'être une athlète. Quoiqu'il en soit, elle est physiquement capable de tenir tête à des hommes de corpulence relative, son étoffe trahissant mal sa force.*

*Sa mère étant une Zabrak de la communauté Corellienne, elle possède certaines caractéristiques physiques propre à cette race. Elle cache dans sa chevelure fournie les petites cornes de son crâne. De taille plus réduite que la moyenne pour un représentant Zabrak de pure souche, elle en prend cependant grand soin. Même si elle garde discrète son appartenance à cette race, elle est tout de même quelque peu tatoué. Un grand et complexe tatouage recouvre son flanc droit, et il lui arrive de se peindre temporairement le visage.*

## **Description psychique:**

*A tout point de vue, Satsuki peut s'octroyer le titre de "chieuse" et ce de manière tout à fait mérité. C'est son plus grand passe-temps, faire chier son monde, et ce dans le seul et unique but... de le faire. Jouant de la moindre situation de quiproquo pour enfoncer ses victimes, elle est de ce fait peu appréciée par pas mal de monde. Il faut gratter sous cette surface d'insupportable gamine pour y découvrir quelqu'un de profond, à la personnalité tirillée par sa situation familiale complexe, ses origines et ses désirs profonds qu'elle a grand peine à déterminer. Elle est très impulsive, ne pense à ses actes qu'à posteriori et prend régulièrement des décisions qu'elle finit par regretter. Totalement infidèle à ses choix comme à ses amants, elle choisit le plus souvent la facilité. Cependant, elle possède un grand sens des principes et ne les transgresse que rarement. Le problème est que ces principes lui sont propres et pas forcément partagés par le commun des mortels.*

*Satsuki n'est pas vraiment quelqu'un de très fiable. En fait, cela dépend plus des personnes que de la situation. Elle sera d'une loyauté sans faille envers certains, et prompte à trahir les autres sans le moindre remord. Tout ceci se fait le plus souvent dans une optique tout à fait*

*égocentrique. Pourtant, lorsqu'une personne se voit graciée de ses sentiments, elle est d'une inconcevable générosité. Mais la personne en question se voit contraint de l'exigence imposée par une telle relation. Si Satsuki offre sa loyauté, elle doit-être réciproque. Faire preuve de trahison envers elle s'est s'assurer une haine farouche et un retour en arrière presque impossible.*

*Concernant ses relations amoureuses, elles sont rares malgré ses performances physiques. Peu d'hommes sont capables de la supporter, et les rares restant font preuve de cette stupidité qui caractérise le sexe masculin. Seul un homme incroyablement honnête, fort, endurant et surtout très amoureux pourrait gagner le coeur de Satsuki.*

*En ce qui concerne son comportement en société, elle possède une vraie force de caractère qui lui permet de s'imposer même lorsqu'elle est totalement inconnue. Elle ne plie jamais devant une présence hostile, et les difficultés la rendent encore plus forte sa fierté. Malgré les complications, elle cherche toujours à tout régler d'une manière simple et qui lui apporterait le plus.*

## **146. Sazen Kyp N°ID: 1544**

### **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4341

Date d'inscription: 22/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 25

Métier: Pilote

Talent 1: Pilote né

Talent 2: Empathie mécanique

### **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 3 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 4 /  
Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 3 /  
Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 2 / Natation: 0  
/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Kyp Sazen était le fils d'une riche famille qui habitait sur la planète d'Anoat. Passionné de pilotage, ils vivaient heureux mais il a fallu d'une nuit pour tout changer.

Des mandaloriens, conscient de toute les richesses de cette famille, ont débarqué en pleine nuit volant tous les objets de valeurs, Luke Sazen, le père de Kyp, a tenté de défendre sa famille mais il fut tué par un des voleurs au cour du combat sous les yeux de son fils.

Les madaloriens ont ensuite décidé, plutôt que de tuer la mère et son fils, de les emmener avec eux pour les vendre comme esclave.

C'est ainsi que Kyp, seulement âgé de 10 ans, se retrouva, avec sa mère, à récolter des épices dans les profondes mines de la planète Kessel.

Le travail dans ces mines était dur et périlleux, car il fallait récolter les épices dans le noir le plus complet sinon le glisttersim n'avait put son effet droguant.

Il ne fallut que deux mois à la mère de Kyp pour mourir dans ses galeries. Seul, Kyp ne pouvait compter que sur lui même, mais il semblait avoir une certaine aisance dans ces lieux, comme si il pouvait percevoir se qui se passait dans les mines malgré le noir le plus total.

Des années plus tard un jeune contrebandier correllien du nom de Zep fut capturé sur la planète avec son vaisseau. Il fit la connaissance de Kyp et fut impressionné par ses connaissances sur les galeries et ensemble, ils réussirent à sortir des mines. Malheureusement, au moment de monter dans le vaisseaux du contrebandier, Zep se fit abattre dans le dos par un garde. Kyp dut donc s'échapper seul et à toutes vitesses de ce monde avec l'épave qui, autrefois, servait de vaisseaux à son sauveur.

Il sauta en hyperspace avec les moteurs en puissance maximum.

Revenu en espace normal, il constata qu'il était arrivé en orbite de la planète que l'on appelle Coruscant mais que ses moteurs allait le lâcher. Il dut donc atterrir en urgence, ce qui se passa sans trop de problème.

Compte tenu de l'état du vaisseau, il ne put que le vendre à la casse la plus proche et il put en tirer 5000 dataries.

Kyp sut, que à partir de cette instant, il devrait se débrouiller par ces propres moyens.

## **Description physique:**

Kyp fait une taille de 1m72 pour 57kg. Il a des cheveux très noir lui allant jusqu'au cou. Il a les yeux verts et un visage d'enfant exprimant la crainte. Après son très long séjour dans les mines, son corps assez maigre reflète une grande fatigue.

Il a également une cicatrice sur la paume de sa main gauche lui couvrant toute la main.

## **Description psychique:**

Kyp est quelqu'un de méfiant par rapport au autre personne. Le fait d'avoir été esclave la rendu plus fort mentalement qu'un garçon qui aurait le même age que lui. C'est-à-dire que toute les reproches que l'on peut lui faire ne lui font rien.

Il n'est pas aux courant de tous ce qui c'est passé dans la galaxie depuis six ans.

Il a une profonde haine contre les mandaloriens et les esclavagistes.

Son seul but pour l'instant est de devenir un grand pilote pour pouvoir libérer les esclaves.

# **147. Severus Durgrist N°ID:**

# 1508

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 15580

Date d'inscription: 12/10/2007

Avertos: 0

Nb messages: 106

Métier: Agent/Mécano de la CorSec

Talent 1: Empathie Mécanique

Talent 2: Sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 9 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 6 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 3 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 4 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Mon père est devenu mécanicien plus par nécessité que par vocation. En effet il est plus facile de s'amuser avec son argent qu'avec celui de ses parents. Il était durant sa jeunesse un flambeur ce qui lui a valu quelques problèmes notamment avec mon grand père. Pourtant c'est au cours d'une de ses soirées qu'il rencontra ma mère.

Elle était serveuse dans un bar dans un coin assez lugubre et était plus efficace que belle. Mon père avait beaucoup bu ce soir-là et pelotait avec insistance une serveuse. Ma mère choqua par tant de vergogne le somma d'arrêter. Devant son refus d'optempérer et surtout après qu'il lui ait mis violemment la main aux fesses, ma mère lui renversa la bouteille qu'il venait de

commander sur la tête. Il s'énerma mais voyant ses amis rire aux éclats il éclata aussi de rire... Ce fait divers aurait pu conduire à son licenciement mais les excuses de mon père ainsi que la publicité faite eurent pour simple effet l'obtention d'une promotion.

S'ensuivit une série de rendez-vous entre eux, enfin après que ma mère ait accepté de voir mon père ce qui prit du temps. Je suis né "de leur passion" comme dirait mon père.

Suite à ma naissance, nous avons déménagé, mon père ayant trouvé un meilleur boulot. Avec du recul je pense que ma mère lui a trouvé ce job afin de l'éloigner de ses amis. Elle aussi a trouvé un travail de « gestion des stocks et du personnel » dans un bar. J'ai eu une enfance assez simple, remplie de pièces de mécanique fournies par mon père. Il m'a ainsi appris les rudiments de la mécanique, de l'électronique et de la programmation. « Tout ce qu'il faut pour s'amuser » me disait-il. À l'âge de 6 ans mon père nous avait emmenés voir une course de podrace, cela était impressionnant. J'ai dès lors voulu devenir pilote mais ma mauvaise vue et ma condition physique, mon estomac n'apprécie pas vraiment les changements brusques, m'ont empêchés de le réaliser. Cependant grâce à cela j'ai étudié les bases de pilotage et de réparation des modules.

À l'âge de 9 ans j'ai effectué quelques réparations sommaires pour des voisins et avec l'argent je me suis acheté un « mini-podrace ». Cependant des gamins jaloux l'ont détruits quelques minutes après sa première sortie. Ce jour-là, restera gravé dans ma tête comme étant la seule vraie bagarre auquel j'ai participé. Ma défaite fut douloureuse mais « c'est à ce prix que l'on apprend à vivre en société » me disait ma mère. Suite à cela je suis devenu la tête de turc de ses gamins mais cela ne me gênait pas plus que cela. Mes « talents » de mécanicien m'avaient attiré les faveurs de leurs parents. Ils parlaient de talents même si s'agit plus de réparation à la portée de tout mécanicien.

À ma majorité, j'ai décidé de m'engager dans l'armée afin d'avoir un revenu fixe, de travailler sur des vaisseaux de guerre et surtout afin de voyager.

J'ai une petite sœur de 3 ans ma cadette assez coquette qui aime faire la fête avec ses copines. Son prince charmant est un abruti fini mais il paraît que je dis ça parce que j'ai pas de petite copine. N'importe quoi.

Ça fait seulement deux mois que je suis sur le vaisseau. Je fais mon boulot mais j'attends qu'on me donne des trucs intéressants à faire. Enfin on verra, mon évaluation va bientôt se faire.

## **Description physique:**

Je fais 1m80 pour 78kg. Je suis brun cheveux coupés courts. Naturellement mes yeux sont vert/marron mais je porte des lentilles de contacts bleus à cause de ma légère myopie. J'ai des

mains robustes mais petites qui me permettent de travailler facilement avec mes outils. J'entretiens régulièrement ma condition physique comme le veut la tradition militaire. Je porte des habits assez classiques je n'attache que peu d'importance aux marques de vêtements. Je porte un casque pour travailler dans lequel passe de la musique et j'ai sur le bras gauche un petit notebook dans lequel je marque mes remarques et autres choses emploi du temps....

## **Description psychique:**

J'ai le sens de la morale et de l'honneur. Par ailleurs je déteste les vantards, cela m'exaspère au plus haut point. Travailleur chevronné et passionné, je passe énormément de temps au boulot afin de finir ce sur quoi je travaille car sinon je risque de ne pouvoir dormir. Assez timide mais facilement abordable, je n'ai que peu d'amis véritables. Je ne les vois pas souvent mais j'essaye de garder le contact. J'essaye de me faire ma propre opinion des choses. Durant mes moments de détente je regarde les courses de podracer, lis les magazines de mécanique/robotique et militaire oblige j'entretiens ma condition physique.

# **148. Sélène Banshee N°ID: 87**

## **Informations:**

XP: 22000

Niveau: 7

Argent emporté: 20500

Date d'inscription: 12/03/2006

Avertos: 0

Nb messages: 485

Métier: Chevalier Jedi

Talent 1: agilité

Talent 2: ombre

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 14 / RAP: 14 / DEX: 18 / INT: 12 / DIS: 11 / PER: 18 / CHA: 12



## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 2 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 2 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 2 / Commerce: 0 / Athlétisme: 6 / Agilité: 6 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 2 / Esquive: 12 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 8 / Natation: 2 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Sélène a toujours vécu sur Coruscant. Ses parents, d'honnêtes marchands de droïdes la destinaient à reprendre un jour le commerce familial, mais Sélène a préféré quitter leur protection pour apprendre à piloter, son plus grand rêve étant de voyager à travers la galaxie. Malheureusement, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être : Le père de Sélène, impliqué dans une sale affaire de contre-bande avec des rufians de Tatooine, fut exécuté avec sa femme, et leur boutique incendiée. Son frère aîné, Misha, décida alors de quitter la planète et de s'enrôler en tant que chasseur de prime, afin de tenter de venger la mort de leur parents. Sélène n'a depuis, plus jamais eu de ses nouvelles, et tente désespérément de devenir un pilote émérite afin de pouvoir le retrouver. Elle reste indéniablement marquée par l'injustice qu'elle pense avoir subit en voyant ses parents disparaître si tragiquement, et a depuis, le sentiment de devoir se rendre utile pour une cause juste.*

*Après être entrée dans l'Ordre Jedi, Sélène s'éprit de Seth, et parvient pour l'instant à allier les deux aspects de sa personnalité : La jedi et la femme.*

*Mais un trouble s'est emparé de la Force depuis l'avènement de la Seconde République. La jeune femme rencontre alors une complice du mal en la personne de Skirmish, femme noire dévouée aux Siths. Dès lors, Sélène va tout mettre en oeuvre pour déjouer les machinations fomentées par l'Ordre Obscur.*

## Description physique:

*Sélène est relativement petite et très menue, mais les entraînements jedis ont sculpté son corps dans des courbes athlétiques, ce qui fait d'elle une jedi souple et rapide.*

*Elle a les cheveux châtain, qu'elle porte souvent dans une coupe assez désordonnée, car ses mèches ne sont pas toutes de la même longueur. Ses yeux sont d'un vert profond. On peut dire sans exagérer que ses traits fins et son regard d'émeraude ne laissent en général pas les*

*hommes insensibles à son charisme.*

## **Description psychique:**

*Depuis la mort de sa famille dans des circonstances aussi obscures que tragiques, Sélène a du mal à faire confiance aux gens. Elle est d'un naturel discret et secret, mais également un amie sur qui on peut compter. Elle tente toujours tout ce qu'elle peut pour mener à bien ses missions, mais a grandement conscience de ses failles. Son but premier est d'oeuvrer pour une galaxie meilleure. En mission, c'est une jedi calme et posée avec un lien très étroit à la Force. La plupart du temps, elle se bat dans le plus pur style Ataro grâce à son agilité et sa souplesse.*

# **149. Shanaryl Oldima N°ID: 854**

## **Informations:**

XP: 8750

Niveau: 4

Argent emporté: 4375

Date d'inscription: 14/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 991

Métier: Commandante des FAR

Talent 1: Fine gâchette

Talent 2: Adroite

## **Caractéristiques::**

PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 14 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 30 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 28 / Esquive: 6 / Combat à Mains Nues: 7 / Vigilance: 5 / Natation: 2 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Natif d'Alderaan, Shanaryl fait partie d'une famille de la petite bourgeoisie. Elle n'a donné aucune motivation précise à son entrée dans l'académie mis à part l'envie de voyager et d'aller au-delà d'elle-même.*

*Le service de renseignement des nouvelles recrues penche pour la fuite d'une jeune fille promise à un mariage forcé et à un avenir de femme au foyer. Veux probablement fuir le giron familial. Aucunes autre données complémentaires sur son passé.*

*Née sur Alderaan, Shanaryl à toujours rêvée de visiter l'espace et de quitter le giron familial d'un père autoritaire et d'une mère possessive. Faisant partie d'une famille de la petite bourgeoisie, elle était destinée à épouser un quelconque fils de bonne famille pour le bien et l'ascension sociale de sa famille et à devenir une femme au foyer, une potiche selon sa propre vision. C'est pourquoi la surprise fut de taille pour ses parents lorsque Shanaryl revint un beau jour à la maison, après avoir prétexté une sortie au marché, tenant à la main une feuille d'engagement remplie et signé pour l'Académie militaire de la capitale. Elle partit le lendemain pour sa formation militaire sans porter une seule attention aux suppliques de sa mère ou aux menaces de déshéritage de son père.*

*La formation militaire fut éprouvante pour cette jeune fille bourgeoise n'ayant jamais approché une arme ou un uniforme pourtant sa persévérance fut payante et elle parvint, non sans mal, à terminer sa formation et à quitter l'Académie.*

*Désormais, Shanaryl avait son avenir entre ses mains et elle était fermement décidée à trouver sa place dans cette galaxie.*

## **Description physique:**

*Jeune femme d'une vingtaine d'année, Shanaryl est de taille moyenne (environ 1m70) et d'un poids moyen pour sa taille. Elle porte des cheveux châtain mi-long à hauteur d'épaule et son regard vert clair est toujours fier et droit. Elle ne porte aucune autre marque physique distinctive.*

## **Description psychique:**

*Shanaryl a un appétit de liberté énorme et est prête à tout pour sauvegarder son indépendance. Sortant de son cocon familial, elle est curieuse de ce qui l'entoure sa formation militaire l'amènera certainement à plus de circonspection.*

# **150. Silas Barrek N°ID: 1589**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 10976

Date d'inscription: 02/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 29

Métier: Assassin

Talent 1: Tueur-né

Talent 2: Pick-pocket

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 11 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 4 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 6 / Mécanique: 0 / Pilotage: 4 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Il y a 22 ans de cela, sur la belle planète qu'est Ondéron, naissait Silas. Ce fut une journée particulièrement belle, le soleil brillait et aucun nuage n'apparaissait à l'horizon. On aurait tendance à penser que tout commençait bien pour cet enfant, mais ce fut sans compter sur les événements suivants cette naissance. En effet le père de Silas était accros au jus de Juma et en abusait plus que de raison. Les quelques premiers jours qui suivirent la naissance de Silas, Jared, le père de celui-ci, semblait avoir abandonné sa mauvaise habitude, mais hélas sa dépendance était telle qu'au bout de deux petites semaines il eut des crises de manque. Pour calmer ses crises, il se remit à boire de plus en plus.

Une nuit, alors que Silas n'avait que quelques mois, il rentrât saoul et se mit comme d'habitude à hurler sur la mère de Silas, mais contrairement aux autres jours, il levât la main sur elle et ne s'arrêta de taper que lorsqu'il fut calmer. Alanor, la mère de Silas, s'en sortit avec le bras droit cassé et quelques côtes fêlées qui furent soignées rapidement grâce à la technologie médicale de l'hôpital d'Ondéron. Alanor dut subir les coups de nombreuse fois après celle-ci et ce pendant plusieurs années. Un soir, alors que Silas avait cinq ans, son père rentra saoul, comme tous les soir depuis de nombreuses années maintenant, Silas faisait semblant de dormir comme à chaque fois pour ne pas se faire hurler dessus par son père. Il entendait les bruits sourd caractéristique des coups porter par son père sur sa mère, celle-ci étouffant des hurlements pour ne pas réveiller son fils qu'elle croyait endormie puis plus rien, ni hurlement étouffés, ni bruit sourd juste quelque sanglot du père suivi de nombreux : « mais qu'est-ce que j'ai fait ? » prononcer entre chaque sanglot. Silas était pétrifié il savait que sa maman avait quelque chose, oui au fond de lui il savait qu'elle y avait laissé la vie.

Plusieurs heures plus tard quelqu'un vint le réveiller, bien sûr il faisait toujours semblant de dormir, car malgré son jeune âge il avait compris et ne put trouver le sommeil. Son père était entouré par deux membres de la milices locale, les mains derrière le dos visiblement menotté. Silas ne hurlât pas, il n'ouvrit même pas la bouche pour répondre à la gentille dame qui lui parlait, non il bouillonnait de rage contre ce père qu'il détestait. Suite à ce drame il fut envoyé dans un orphelinat où on s'occupa plus ou moins bien de lui. Même s'il n'avait pas l'amour que ses parents lui auraient apporté il n'était pas si mal que ça. Mais le meurtre de sa mère et tout ce qui s'était passé semblait l'avoir définitivement marqué et il avait été bien perturbé et n'avait pas le même comportement que tous les enfants de son âge.

Les années passèrent et le comportement de Silas s'aggravât. Il voulait fuir cet orphelinat médiocre, il voulait vivre libre et ne plus subir les excès de violence des « grands ». Lorsqu'il eut 10 ans Silas s'enfuit de l'orphelinat. Il n'avait nul par où aller, pas de chez lui et les rues d'Ondéron devinrent rapidement sa maison. Il vivait au jour le jour et ne se posait qu'une question « Vais-je manger ce soir ? ». Voler pour survivre, se battre avec d'autre pour un coin chaud, voilà ce qu'était devenu son quotidien. Il n'avait que 10 ans, mais avait acquis une grande expérience de la vie, même si celle-ci n'était pas aussi commune celle des autres habitants de la planète. Pendant deux longues années il resta seul, dans les rues non pas à vivre, mais à « survivre ». Pourquoi sa mère était-elle morte ce jour là ? Était-ce sa faute ? Aurait il put la protéger ? Tant de questions qui se bousculaient dans sa tête sans trouver de vraie réponse. Au cour de sa treizième année Silas fut recueilli par un petit gang composé d'une dizaine de membres. Il volait pour eux, en échange d'une bonne protection et d'une place au chaud. Personne ne se méfiait de lui, car un enfant de treize ans n'était pas un grand danger pour un adulte. Silas savait tirer partis de cet atout.

Bien des années plus tard la vie de Silas n'avait guère changée, un membre du gang l'avait pris sous son aile, un Zabrak qui se faisait appeler Seth. Il lui avait appris l'art du pilotage, le maniement de l'épée et du pisto-blaster. Bien qu'étant très discret sur sa vie Silas considéra très vite Seth comme le père qu'il aurait aimé avoir. Mais tant de bonheur ne pouvait apparemment pas durer, car son mentor et ami mourut alors que Silas n'avait que 16 ans, tuer par un membre de son propre gang désireux de prendre le poste de chef. Silas considéré comme étant trop proche de la victime fut chasser. Silas n'eut plus qu'une idée en tête venger la mort de son mentor. A peine une année plus tard il eut enfin l'occasion d'accomplir sa vengeance, il était assis dans un coin sombre de la cantina là où les nouveaux arrivant ne pouvait le voir. Parmi les trois derniers à être entré il reconnut l'assassin qui s'installait avec ses deux compère aux comptoir. Avec un calme à faire froid dans le dos Silas se levât et se dirigea vers les trois hommes qui lui tournaient le dos, il dégainât silencieusement l'épée Zabrak, offerte par son mentor peu de temps avant sa mort et l'enfonçât rapidement dans le dos de l'assassin. Les deux autres hommes dégainèrent aussitôt leur Blaster et Silas eut juste le temps de prendre la fuite. Il fut blessé par un tire de blaster mais rien de mortel. Silas, pour la première fois de sa vie, avait ressenti un sentiment de puissance et avait enfin accomplis sa vengeance. Mais ce qu'il avait apprécié par-dessus tout fut de sentir la vie s'échapper du corps de sa cible. C'est vraiment ce jour que sa vie avait basculé et qu'il était devenu un être froid, solitaire et silencieux.

Plus tard il se fit remarquer par un politicien véreux d'Ondéron qui l'engagea comme tueur à gage pour tuer certain de ses concurrent trop gênant. Silas en supprima plusieurs tant que l'argent venait remplir ses poches. A force de tuer, Silas devenait de plus en plus efficace, il n'aimait pas faire souffrir ses victimes rapidité et furtivité furent ses maîtres mots. Le jour de ses 22 ans, il y a quelques semaines il décida de partir pour une autre planète.. Il est à présent

sur la planète Tatooine à la recherche d'un Job, ou alors d'une organisation du crime s'il a l'opportunité d'y rentrer.

## **Description physique:**

Silas est un homme d'un mètre quatre-vingt, il pèse 74 kilos. Pour se différencier des autres, il se rase régulièrement le crâne depuis l'âge de quinze ans, ses yeux sont bleu gris. Il a un nez fin et les dents très blanches. Il est toujours habillé en noir ou avec des vêtements de couleur sombre, il ne porte jamais de couleur vive. La plupart des gens disent que ça reflète très bien sa personnalité, mais Silas s'habille comme ça, uniquement pour passer inaperçut. C'est un jeune homme au physique plutôt svelte et aux épaules carrées. Sa peau est plutôt mate. Il a un aspect décontracté bien qu'il réfléchisse non stop.

## **Description psychique:**

Silas est un homme sage, réfléchit et imprévisible, on ne sait jamais à quoi s'attendre avec lui. Il ne se fonde qu'à son instinct et ne fait confiance à personne.

Il prend énormément de plaisir à tuer mais déteste voir ses victimes souffrir sauf s'il estime qu'elles l'ont vraiment méritées, dans ce cas il est sans pitié. Silas est un grand solitaire, plus par obligation que par choix. Ce n'est pas lui qui désire être seul ce sont les autres qui ne veulent pas être avec lui.

# **151. Silassk Vrossek N°ID: 1594**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4498

Date d'inscription: 16/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 49

Métier: Rien

Talent 1: Sens évolué - ouïe

Talent 2: Sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 7 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 7 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 7 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 4 /

## Histoire:

Selon ses propres critères, la vie de Silassk fut un échec sur presque toute la ligne. Tout commença le jour de sa naissance. La journée semblait être parfaite : le soleil brillait et réchauffait agréablement la Cité, et les astres semblaient s'être alignés pour que la naissance du Second enfant de la famille V'rossek, une des favorites de la Déesse des Points, soit parfaite. Tous, d'ailleurs, attendaient beaucoup de l'enfant d'une des familles les plus influentes de Forac, la deuxième plus importante Cité de Dosha, et celle dont le père avait obtenu le plus de points de jagannath à la chasse. Aussi, quand la squelettique larve sortit de l'œuf, ce fut avec une répulsion et une déception immesurable qu'on accueillit la naissance de Silassk. Si on le laissa vivre, ce n'était pour la seule raison que ses parents peinaient à concevoir des enfants et que ce bébé serait peut-être leur dernier. Son père décida donc de l'éduquer malgré tout et de l'initier aux valeurs trandoshanes. Il ne cacha cependant jamais son dégoût total devant son fils qui, avec les années, ne faisait que rester égal à lui-même. Il échouait très souvent aux simples tâches que le plus faible de sa race pouvait exécuter sans y penser, et chaque fois, son père, insulté, le battait, espérant peut-être renforcer de ses coups ce corps trop frêle. Intellectuellement, Silassk n'avait peut-être aucun problème d'apprentissage, mais physiquement, il était un trandoshan handicapé, pour la plus grande honte de sa famille. Il était pratiquement considéré comme un esclave, au même titre que certains Wookies, avec qui il devait souvent faire des tâches de serviteur. Il haïssait la position d'infériorité dans laquelle il était placé, mais ne pouvait se permettre d'être aussi hautain que sa famille envers cette race poilue. Il en vint même à sympathiser avec un Wookie, mais se fit battre si durement par son père lorsque ce dernier l'apprit qu'il du rester au lit près de cinq jours. À son lever du lit, il fit comme s'il ne connaissait pas son ancien ami et ne lui parla plus jamais.



Il avait, à l'âge de 15 ans, âge de sa majorité, ramassé un nombre ridicule de points de jagannath, et il était déjà temps pour lui d'affronter le rite de passage trandoshan : il devait se battre contre un autre adolescent désireux de devenir adulte, et l'issue de ce combat était la mort. Il avait à affronter à mains nues un jeune lézard qu'il connaissait bien. En effet, il était la poule mouillée d'un gang de lézards qui le ridiculisaient et le battaient à maintes reprises : celui qui riait toujours des blagues de leur chef, qui se taisait lorsqu'on lui en donnait l'ordre, et qui, malgré la faiblesse de Silassk, ne l'avait jamais frappé seul. Ainsi, lorsque Silassk arriva au lieu du combat, entouré de sa famille qui espérait probablement sa mort – il finirait dignement, au moins –, il vit, de l'autre côté, son opposant, bien plus grand et plus costaud que lui, mais pourtant assez nerveux : il n'était plus entouré de ses amis. Malgré tout, quand le combat commença, c'est avec la certitude de mourir qu'il attendit que son adversaire charge. Aussi, quand celui-ci s'avança, Silassk fut surpris de voir dépasser de sa main une fine lame que le trandoshan tentait de cacher. Aussi, quand la lame se planta dans sa jambe, il repoussa violemment son adversaire pour que tous les témoins puissent voir : trop nerveux, l'adversaire avait triché pendant un rite de passage! Outrés, les membres de l'assistance empoignèrent le trandoshan et l'immobilisèrent. Silassk pu ainsi le tuer de ses mains ; il dû s'y prendre à deux reprises pour l'achever. Sa jambe se régénéra rapidement, comme si la seule chose que son corps pouvait bien réussir était réparer les dégâts qu'il avait lui-même causés. C'est ainsi que, tel le pitoyable reptile qu'il était, il sauvegarda sa vie grâce à la faute d'un autre.

Il pu dont demeurer sur Dosha et compléter son apprentissage physique (plus ou moins bien réussi : il avait d'ailleurs depuis longtemps privilégié les armes de tir car elles se prenaient pas compte de sa faible force physique) et intellectuel. Toujours dénigré par sa famille, il en vint à vouloir la détester, mais, trop bien éduqué à la manière trandoshan, il ne pouvait que se détester lui-même d'être aussi faible et d'apporter ainsi la honte sur sa famille. Aussi, ce fut autant pour lui que pour sa famille qu'il offrit à son père de partir de la planète pour tenter de faire sa vie ailleurs. Celui-ci, évidemment, accepta avec joie l'offre de son fils maudit, lui offrant même assez d'argent pour le voyage, et pour survivre quelques temps là-bas. C'est ainsi qu'il partit vers des cieux qu'il espérait – peut-être à tort – plus cléments.

Bien que faible, il restait tout de même un – presque – fier Trandoshan, et savait que sa race était réputée être une race de chasseurs – et de chasseurs de primes. Il hésita donc longuement entre Tatooine et Coruscant, deux planètes riches d'individus suspects, mais la seconde lui plût un peu plus; il avait peur de n'être pas assez endurci pour survivre à la première, et la seconde fournissait un éventail d'individus plus large. Il partit donc vers la planète-ville. Arrivé sur celle-ci, il fut surpris du regard dédaigneux que la plupart des gens lui lançaient, quelques uns allant même jusqu'à montrer leur dégoût pour sa race. Il se réfugia donc dans la basse-ville, où il fut légèrement bien reçu, et, chose nouvelle, peut-être même craint par certains. Il marcha longuement dans les rues sales et remplies d'individus tous moins recommandables les uns que les autres, mais qui semblaient lui montrer un certain respect, ce

qui lui plut énormément. Le soir tombait qu'il déambulait toujours à travers les ruelles. Inévitablement, il tomba sur une bande de voyous qui en voulaient après son argent et qui voulaient le prendre par surprise, mais, entraîné à voir venir les coups par des années d'humiliations paternelles, il entendit le premier qui, par derrière, voulait l'assommer. Se retournant vivement, il le frappa si violemment que l'homme fit un bon d'un mètre pour se retrouver sonné par terre. Les autres, pris de court, s'enfuirent. Silassk, tout étonné de son premier bon coup à vie, n'entendit pas l'homme qui venant de sortir d'une ruelle adjacente. Aussi, il eut à peine le temps de distinguer son ombre et d'entendre : « Bienvenue sur Coruscant, Trandoshan » avant de se faire assommer. Il se réveilla dans la ruelle, étonné d'être encore en vie et d'avoir encore son argent et ses effets personnels; on aurait dit un simple avertissement. Puis, l'exaltation de sa nouvelle découverte le prit tout entier : il n'était désormais plus le plus faible! Il se releva, le matin pointait alors sur les rues délabrées de la basse ville. Et il se remit en marche, persuadé que sa fortune, quelle qu'elle soit, se trouvait quelque part sur cette planète...

## Description physique:

Selon les critères trandoshans, Silassk est un être pitoyable : à peine grand de un mètre trente, sa taille et sa corpulence se compare seulement à celle d'un humain très costaud. Ses écailles sont de couleur sable, mais très pâles, comme si même la pigmentation ne voulait pas de lui. Le seul avantage de ce corps frêle est qu'à force de recevoir des coups, il a développé un cinquième sens et demi (il n'oserait pas dire un sixième) : il est habile à entendre et voir venir le danger (et est d'ailleurs pour l'instant plus habile à s'en sauver qu'à le combattre). Son visage est d'ailleurs constamment en alerte et peu avenant, un peu nerveux même, et il a la manie de tourner la tête du côté droit, comme s'il voulait entendre par-derrière lui. Son habillement est celui du Trandoshan moyen, bien qu'il peine à en trouver à sa taille : pantalon et chandail longs, sur lequel se rajoute ce dont il a besoin pour survivre et tenter d'impressionner.

## Description psychique:

Silassk aimerait être un Trandoshan dans l'âme, mais doute de l'être vraiment. Ce qui est certain toutefois, c'est qu'il ne l'est pas de corps, et il le sait. Il se déteste d'être aussi faible, et il aimerait devenir un jour quelqu'un et revenir triomphant vers sa famille, ayant remporté nombre et nombre de points de jagannath, même s'il se fait peu d'illusions à ce sujet. Il connaît sa valeur trandoshane – nulle –, mais il lui reste encore à découvrir ce qu'il vaut dans le vaste monde. Bien que de petite taille, Silassk, de par sa race, reste tout de même imposant, et il apprécie inspirer la crainte chez les autres : cela fait légèrement remonter son estime de soi. Loyal, il suit toujours le code d'honneur trandoshan : la trahison lui paît guère et il aime le travail accompli. Puisqu'il a presque été dans la même situation que les Wookiee sur sa planète,

il apprécie peu l'esclavagisme, et a souvent un comportement que l'on pourrait qualifier de « gentil pour un trandoshan », même si, paradoxalement, cette attitude faible le dégoûte et qu'il cherche par tous les moyens à devenir un véritable Trandoshan : fort et impitoyable. Il se croit pour l'instant incapable de gagner sa vie par lui-même et se cherche un employeur. Il espère toutefois cette situation temporaire; il ne sait pas ce qui pourrait l'intéresser, mais, éduqué par les clichés de sa race, il croit qu'il ferait un bon mercenaire, même s'il se voit plus avoir un travail tranquille.

## 152. Silva Lothar N°ID: 1571

### Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 11953

Date d'inscription: 26/12/2007

Avertos: 0

Nb messages: 27

Métier: Rien

Talent 1: Intimidant

Talent 2: Leader né

### Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 12 / RAP: 10 / DEX: 8 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 11

### Bonus Compétences::

Armes Blanches: -5 / Armes de Tir: -5 / Médecine: 0 / Discrétion: -15 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 17 / Stratégie: 8 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: -5 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 10 /

### Histoire:

Originaire d'un village retranché de Nar Shadaa, Silva Lothar dû subir les mêmes souffrances que les autres enfants qui naissaient dans le village. En effet ce village retranché était dirigé par un Hutt très impulsif mais aux idées qui ne rejoignaient pas toujours celles des autres Hutt. Ce chef faisait partie d'une organisation illégale comme la plupart de ces autres congénères, mais à la différence de ceux-ci, il décida d'entrer en rébellion. Leurs idées ne passaient plus, la violence n'aboutissait plus à rien et il ne parvenait plus à marcher droit sur le chemin qu'il s'était tracé pour la vie. Ses enfants naissaient, puis mouraient par sa faute, sa famille et toutes ses richesses subissaient le même destin. Mais le temps passait et celui qui lui restait à vivre diminuait en conséquence...

Un sentiment étrange de la part d'un Hutt, un sentiment de renaissance parsemé de rage et de colère envers ses congénères, commençait alors à prendre forme au sein de son esprit. Par les liens du sang, ses enfants éprouvaient de plus en plus ces sentiments.

Malheureusement, quelques années de plus eurent raison de lui. A sa mort, il jura que dans ce village étaient présent des personnes qui iront à l'autre bout du monde et qui parviendront à s'en sortir et à sortir tout le village de cette misère.

Cinq personnes furent suspectées d'être celles qui allaient sauver le village. Immédiatement on a pensé au petit fils du chef, puis à un des meilleur guerrier; Ensuite, il était évident que Borak, un des hutt les plus impressionnant par sa taille et une jeune humaine nommée Loan Lumiya, que le village avait recueilli faisaient parti des nommés, le premier par ses idées belliqueuses et son esprit fort, et la seconde par sa différence, tant au niveau physique que mental, car elle était toujours comme perdue dans ses pensées. Finalement, Silva Lothar fut également suspecté d'être une des personnes qu'avait nommé l'ancien chef. Bien qu'il n'ait pas de talent particulier, son père avait une réputation à faire palir. On dit qu'il était réceptif à la force ce qui est rare pour un Hutt. C'est pourquoi Silva avait le potentiel pour réussir.

Mais le fait d'être désigné par les autres est lourd à supporter. Puis au fil du temps, des rumeurs apparaissent, et s'accroissent de plus en plus, les regards changent comme pour demander ce qu'ils attendent...

Très vite, tout s'enchaina: Le fils du chef ainsi que le meilleur guerrier disparurent un jour du village. On les retrouva égorgé dans un village voisin. Borak s'envola à bord d'un vaisseau à destination d'une autre planète aux alentours mais le vaisseau explosa en vol avant même d'avoir quitté la Nar Shadaa. Alors Silva décida de s'enfuir à son tour. accompagné de Loan Lumiya, la magnifique petite humaine, il quitta son village. Arrivés sur les terres de Coruscant et malgré la tristesse qu'il éprouvait, il se jura d'y revenir, une fois qu'il aurait plus de pouvoir...

## **Description physique:**

Silva ressemble malheureusement à tous les autres Hutt. Pesant aussi lourd que 5 humains, il parvient assez difficilement à se déplacer et ne peut pas franchir tous les obstacles. Ses yeux pendants sont le résultat de l'hérédité. Mais celle-ci a également certains avantages: il possède en effet une peau très épaisse qui le protège bien de certaines armes. Son squelette de larve est assez fragile pour son poids. Malgré cela, il est immunisé face aux pouvoirs de la force, il est capable de porter plusieurs tonnes et peut résister à des décharges à feu explosives.

Enfin, son quadruple menton et sa peau ridée semble provenir des ravages du temps. Or il n'en est rien, les Hutt pouvant vivre plus de 1000 ans...

## **Description psychique:**

Sa mentalité a les mêmes bases que celle de son village: enragé par tous les affronts qui lui ont été fait, ainsi qu'à ses frères, son village, Silva est parfois pris de certains excès de violence. Mais il parvient dans tous les cas à analyser ses actes et à les corriger comme il l'entend. Peut être des signes d'un futur politicien? Dans tous les cas il parvient à contrôler sa force qui peut être brutal pour certains, mais la lenteur de ses gestes va de pair avec la lenteur de sa pensée. Il réfléchit longtemps et agit seulement si il est sûr de lui. Ainsi il évite bien des mauvaises surprises.

# **153. Skaar Skarn N°ID: 932**

## **Informations:**

XP: 8000

Niveau: 4

Argent emporté: 24469

Date d'inscription: 22/10/2006

Avertos: 1

Nb messages: 509

Métier: Rien

Talent 1: sens de l'observation

Talent 2: leader né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 14 / DIS: 12 / PER: 14 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 12 / Médecine: 5 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 5 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 5 / Rhétorique: 2 / Stratégie: 9 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 8 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Je suis Skarn, fils de Kaï Skaar, petit frère Ikar. Kaï était un wookiee au pelage doré ou du moins ça ressemblait qui avait des traits blancs comme des griffures sur le corps et c'est pour ça qu'on l'a appelé Kaï qui veut dire "soleil". Mon grand frère était tout blanc sauf aux bas et aux épaules qui étaient noirs d'où son nom Ikar qui veut dire "aigle". Et moi qui n'est qu'un humain, a été recueilli quand j'étais bébé, j'ai tenu suffisamment longtemps pour que mon père adoptif me recueille, comme un loup qui tient à sa vie, d'où mon Skarn. Nous étions les koura-tas-Kaï, « les fils de Kaï. J'ai vécu parmi eux, selon leurs coutures, leurs peurs des transdoshans mais aussi leurs joies. J'ai été élevé comme un wookiee, j'avais appris que leur langue jusqu'à la rencontre. J'ai participé à la grande chasse et mon tribut me considère un wookiee. Un jour, un homme arriva, et parla notre langue, il disait que son vaisseau s'était écrasé et qu'il avait besoin de notre aide pour la réparer. Mon père accepta pour une condition, que je l'accompagne pour connaître mon espèce. Je me préparais et je disais au revoir à ma grande famille quand le vaisseau fut réparé. Mon frère m'a fait jurer pour que je reviennes. Quand j'ai quitté les wookiees, j'avais 15 ans. L'homme qui m'avait pris son aile s'appelait Ivar et c'était un mercenaire, il m'a appris le basique et l'histoire de la république. Quand il était en mission, c'était moi qui pilotais mais Ivar fut blessé mortellement, il m'a fait promettre de rejoindre la république. J'avais 18 ans. Et ainsi, je m'engageais à Naboo pour faire partie d'un FAR.

## Description physique:

Cheveux marron aux yeux marrons, il a 18 ans, 1.75, un peu musclé, et il a les cheveux longs

## Description psychique:

Les wookiees lui ont enseignés l'honneur, le respect et la survie. Ivar lui a improvisé, a se

debrouillé , la culture de la republique et etre humble.

# 154. Stass Sunrider N°ID: 1576

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 14500

Date d'inscription: 03/01/2008

Avertos: 0

Nb messages: 14

Métier: Rien

Talent 1: Adroit

Talent 2: Tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 11 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 5 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique:  
0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues:  
0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Stass Sunrider est né sur Naboo, ses parents étaient de riches sénateurs travaillant à longueur de journée, si bien qu'il ne voyait que leur fils les week-ends encore si ce n'était pas que les

dimanches. Ils étaient tout le temps enfoui dans leur livres, dans leur bloc note, dans leur conférence et autre représentation,... Ils disaient que s'était pour son bien et qu'un jour ils laisseraient tombé leur travail pour aller vivre en paix dans les collines du nord. Pendant des années, il se retrouvait seul dans sa maison au coté de sa nounou, une jeune femme désesparait par ces caprices. Mais un jour alors que commençait une journée comme les autres, une journée aussi peu intéressante, il appris la nouvelle. Ces parents étaient morts dans une explosion accidentelle sur un vaisseau de transport sur Corellia. Cela le bouleversa malgré qu'il ne les voyait jamais, il savait que ces parents l'aimer, il savait qu'ils faisaient sa pour son bien si bien qu'il pleura à chaude larme pendant plusieurs jours,...

Après cet accident, Stass Sunrider avait un but, faire parti de l'armée de Naboo et éviter que cela ce produise sur cette terre, éviter que d'autre personne puissent souffrir. Il travailla durement durent les dix prochaines années qui suivirent la mort de ces parents. Il travailla son endurance, ses coups de poing, son agilité, sa précision au tir en dehors des heures de cours obligatoire dans le système de Naboo. Puis il arriva à l'âge de 18 ans devant l'académie militaire de Naboo, stresser et désesparé, il s'arrêta devant la porte, hésitant, il fini par faire demi-tour. Il ne voulait pas, il ne pouvait pas faire cela car durent ces années, il avait vu de tels atrocités que une personne en plus dans l'armée ne pourrait changer les choses. Il voyait les escadrons de X-wing partir vers d'autres planètes combattre le mal alors que le mal était déjà sur leur planète. Cela ne lui plaisait pas.

Tout ce bouscula dans sa tête jusqu'à ce qu'il se dise que tout cela ne servait à rien et qu'il valait mieux faire ce qu'il fallait pour que tout cela aille mieux, combattre le système et faire tout pour rester vivant dans ce monde hostile et cruelle. Il fallait qu'il devienne aussi cruel et froid qu'eux mais au plus profond de lui ce qu'il faisait, il ne le voulait pas,....

## **Description physique:**

Stass Sunrider est un jeune homme de 20 ans, ses cheveux en batailles sont de couleurs châtain clair voir blond et ses deux yeux n'ont pas la même couleurs, l'un est bleu azur l'autre est vert clair. Sa bouche est finement taillée et ces sourcils accentuent les couleurs de ses yeux. Ses cheveux viennent s'arrêter au niveau de ses yeux ce qui lui donne un air mystérieux. Son visage mis trop large mis trop court est souvent la preuve d'une enfance gâché et souillé par le malheur. D'une taille normale, il est robuste et svelte.

## **Description psychique:**

Stass Sunrider est très perspicace et seul, parfois impulsif et agressif lorsque sa vie est en danger. En générale, il est plutôt calme mais il est prompte à réagir. Assez mystérieux, il n'a relativement que peu d'amis et pas d'attache. Seul dans la galaxie à être prêt pour n'importe



qu'elle quête. Intelligent et impatient, il sait faire preuve d'agilité mais à un certains défaut pour ce qui est de s'attirer des ennuis. Il n'hésite pas à dire ce qu'il pense, mais il reste simple, gentil et intentionné.

# 155. Stian Åkesson N°ID: 1626

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 19/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 10

Métier: Rien

Talent 1: Adroit

Talent 2: Tueur né

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Ce cher Stian est né sur la sombre planète de Corellia... Planète de mystères et d'horreurs... Cependant l'enfance de Stian ne fut pas si horrible que l'on pourrait le penser. Il a passé toute sa tendre enfance à jouer avec ses amis, Jan Axel et Eirik Aarseth, à chasser des animaux sauvages, et étudier... Oui, étudier, Stian et ses amis étaient de studieux enfants, et étaient vraiment précoces pour leurs âges (à savoir entre cinq et sept ans, pour le plus vieux, Jan Axel). Ils pouvaient très bien passer des journées entières ensemble, entre divertissement et études. C'est aussi à cette période que Stian rencontra sa première petite amie, Liv Kraistine. Malheureusement pour lui, cette "relation" l'éloignait un peu de ses amis, et c'est aussi pour cette raison que seulement une semaine après avoir rencontré cette jeune fille, Stian décida qu'il préférerait voir ses amis, et conclut avec eux un pacte, selon lequel il ne devrait jamais se séparer, ni se perdre, pour aucune raison...

Cette amitié dura jusqu'aux dix-neuf ans de Eirik, lorsque celui-ci organisait sa fête d'anniversaire, faisant la tournée des bars avec Stian et Jan. Ce dernier, Jan, qui n'était pas habitué à boire autant que Stian et Eirik, but sûrement trop pour son corps... Lorsqu'ils raccompagnèrent Jan, du à son trop fort taux d'alcool, ce dernier tomba violemment sur le bord d'un trottoir, se fendant le crâne...

Jan était mort...

La mort de l'un de ses meilleurs amis causa un trouble dans le comportement de Stian... Trouble qui se manifesta sous la forme d'une dispute avec Eirik. Ils finirent par se battre quelques heures seulement après la mort de Jan. Les coups fusaient dans tous les sens, atteignant difficilement leurs cibles, les deux "adversaires" étant saouls autant l'un que l'autre... Ce n'est que lorsqu'un inconnu qui passait par là les arrêta, qu'ils se dirent adieu pour la dernière fois... Les meilleurs amis d'enfance étaient maintenant séparés... L'un mort, les deux autres étaient maintenant ennemis...

Stian avait à présent vingt ans. Il n'habitait à présent plus chez ses parents, dont il avait perdu le contact depuis la mort de Jan, deux ans auparavant. Il habitait sur Corellia toujours, dans un appartement miteux, d'environ vingt mètres carrés. Il n'avait presque pas de place pour se déplacer à l'intérieur... L'enfant studieux et intelligent avait complètement disparu, il ne restait plus maintenant qu'une sorte de coquille vide... Sans âme... Ou presque...

Ce n'est qu'un jour, en allant acheter à manger dans un fast-food, que Stian rencontra la plus belle femme qu'il n'ait jamais vu... Ses cheveux étaient d'un blond magnifique, il pouvait voir son reflet à l'intérieur de sa chevelure tellement elle était belle et brillante... Quelques années plutôt, Stian serait allé l'aborder, lui proposer de sortir avec lui, mais à présent, il était devenu renfermé sur lui-même, n'osant presque plus adresser la parole à quelqu'un d'autre. Il resta à fixer cette femme, qui devait avoir dans les 27ans, pendant plusieurs minutes, d'interminables minutes. Cet instant magique redonna vie à Stian, à ce jeune homme éteint de l'intérieur. Il tourna la tête vers l'extérieur du magasin, et quand il se retourna vers la femme, elle avait

disparu... Etait-ce une illusion ? Jamais il ne le saura..

Bien qu'il ait vingt-quatre ans à présent, Stian ne travaillait toujours pas... Il passait ses journées dans son minuscule appartement, à se remémorer cette jeune fille qu'il avait vu cinq ans plus tôt... Elle l'obsédait, il devait peu à peu fou... Il aurait tout fait pour la revoir, même une seule fois...

Son visage, qui autrefois respirait la joie de vivre, était aujourd'hui devenu pâle, n'inspirant plus que la crainte et le dégoût, ces heures passées dans le noir et le silence, lui avait noirci son cœur, ainsi que le peu d'âme qui lui restait...

A présent il n'avait plus qu'un but dans la vie... Retrouver cette jeune femme, « La Femme du Fast-Food », comme il l'appelait, et ce, à n'importe quel prix, et peu importe les vies qu'il devrait détruire si il le fallait...

## **Description physique:**

Ne s'étant pas coupé une seule fois les cheveux depuis six ans, Stian commence à avoir les cheveux vraiment longs. Ils lui arrivent au milieu du dos à peu près. Ils sont d'un noir, ne laissant rien passer au travers, ils donnent l'impression de capter toute la lumière des alentours... Si l'on descend un peu, au niveau de ses yeux, on peut voir qu'ils sont noirs... de la même couleur que ses cheveux. Sûrement dû au manque de luminosité, car dans sa jeunesse, il avait de sublimes yeux bleus azur... Il possède une barbe, qu'il ne rase que rarement... Son bouc doit mesurer une dizaine de centimètres.

Il est souvent habillé d'une longue veste en cuir, descendant jusqu'à ses chaussures, qui ressemblent à des chaussures militaires. Sur sa veste, dans le dos, on peut lire « Stormblåst », cependant, personne ne peut expliquer ce que ce mot signifie...

Ses bras musclés sont recouverts de tatouages, représentant une sorte de carte. Il s'est fait tatouer lorsqu'il avait vingt-trois ans, et seul lui sait ce qu'ils représentent.

En gros, Stian mesure un mètre quatre-vingt cinq, pour soixante-dix-huit kilos...

## **Description psychique:**

Stian est devenu un être impossible à cerner... Dans sa jeunesse il était extraverti, à présent, c'est tout le contraire... Il n'ose plus parler aux autres personnes. Ces années où il a vécu reclus dans son appartement l'ont rendu asocial. A présent lorsqu'il sort, et que quelqu'un lui parle, il marque un mouvement de recul, voire de peur. Jusqu'à présent cette peur ne s'est jamais transformée en agressivité, mais il sent au fond de lui qu'un jour, il va exploser, et qu'il sera prêt à tuer la personne qui sera en face de lui.

La peur n'est plus que le seul sentiment qu'il éprouve, la peur de l'avenir surtout...

De plus, avec le temps, il est devenu sournois, il redoute le jour où il pourra sortir, car il sait

qu'il deviendra un assassin, mais en même temps, une partie de son cerveau le force à sortir et devenir un criminel...

# 156. Syal Sunrider N°ID: 1617

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 4763

Date d'inscription: 03/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 32

Métier: Rien

Talent 1: pilote né

Talent 2: empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 5 /

Pilotage: 10 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 /

Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 8 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 7 / Natation: 0

/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Syal est un citoyen de Naboo depuis sa naissance. Il vécut une enfance paisible, peu de soucis viennent interférer dans sa vie de jeune garçon, il était fils unique.

Cependant son père fut assassiné, son fils venait de finir ses études à l'âge de 16 ans. Il fut tué par un contrebandier lors d'un affrontement contre celui-ci aux alentours de la bordure extérieure. L'évènement se passa sur le système de Kessel après que son père ait tenté de l'arrêter sur Naboo. Cependant le père Sunrider ne connaissant pas les lieux, le contrebandier pouvait préparer une embuscade à sa guise. Le père Sunrider tomba dans le piège qui consistait à faire exploser quelques astéroïdes aux alentours du système. Le contrebandier avait donc avec lui l'effet de surprise et l'abattit avec son vaisseau sans difficultés. Une enquête fut menée par les services secrets des FAR, en effet son père était un pilote des FAR, pas forcément très reconnu mais il faisait bien son travail de pilote. Certains renseignements et certaines preuves leur permirent de sélectionner un seul contrebandier comme coupable de cet assassinat, cependant il n'avait pas de nom, c'était quelqu'un qui gardait l'anonymat dans n'importe quelle situation. Syal apprit cette mort une semaine après le jour du décès, il en fut désemparé, triste mais aussi emplis de colère. Sa meilleure amie, Aayla Swan, qu'il connaissait depuis sa toute petite jeunesse le consola tant bien que mal, elle connaissait bien son père et savait que c'était quelqu'un de tout à fait sympathique, elle essaya aussi de consoler la mère de Syal, mais malgré ça, rien n'y faisait, elle pleurait depuis plus d'une semaine et ne voulait pas y croire.

Pendant ce temps Syal commençait à mettre de côté sa tristesse et avait bien réfléchi, en s'étant calmé, il voulait devenir pilote des FAR comme son père, cependant lui voulait réussir, lui voulait être reconnu et il voulait aussi retrouver l'assassin de son père. Son père décédé, il lui restait tout de même sa mère, elle représentait beaucoup à ses yeux et ne voulait pas que Syal s'engage aux FAR de peur de perdre son fils comme elle avait perdu son mari. Le fils Syal, après la fin de ses études faisait des petits métiers qui n'avaient aucun intérêt sur le long terme. A l'heure de son anniversaire pour ses 21 ans, il avait envie de voir plus grand, dans une vraie carrière qu'il rêvait depuis tout jeune, celle de pilote des FAR, mais avant de postuler pour l'organisation, il devait être formé à la guerre et précisément au pilotage spatial. Il s'était renseigné et avait entendu parler d'une académie sur sa planète résidente, il ne serait donc pas obligé de payer une navette pour changer de lieu et aussi ne sera pas dépaysé. Il pourrait aussi faire un peu de mécanique pendant son temps libre et verrait sa meilleure amie de toujours.

## **Description physique:**

jeune homme de 21 ans bien bâti avec des yeux bruns, un ton pâle et des cheveux châtain. Il n'est cependant pas d'une taille excessive du haut de ses 1m71. Ses 65 kg de muscle lui permettent d'avoir une condition physique tout à fait raisonnable ; pour la maintenir, il doit faire de l'exercice régulièrement. Souvent habillé d'une tunique sombre de bas en haut, sa musculature lui fait paraître plus élégant. Il a quand même un défaut dans son physique, ses sourcils, il ne les a plus depuis son adolescence et c'est inscrit dans ses gènes, en effet son

père et son grand père paternel avaient aussi cette « maladie ». Ce défaut est gênant quand on cherche l'âme sœur. Il pouvait quand même compter sur les progrès de la science qui lui permettaient de mettre des faux sourcils synthétisés et aussi sur sa famille et sur sa meilleure amie pour le soutenir.

## **Description psychique:**

jeune homme impulsif qui adore l'adrénaline et donc les sensations fortes. Néanmoins son impulsion est souvent trop vive, il agit et ensuite réfléchit à ses actes. Cette impulsion négative lui a déjà attiré des ennuis par le passé. Ce n'est pas quelqu'un de très sociable, il aime bien parler avec ceux qui ont les mêmes centres d'intérêts, il n'est pas vraiment super à l'aise avec des personnes du sexe opposé, il a tendance à rougir si la personne en face est particulièrement jolie. Il a quand même sa meilleure amie pour lui donner des conseils. Sa mère l'a élevé seule après la mort de son mari. Cette éducation l'a rendu très généreux. Il n'a aucune réticence envers les autres peuples . Il y a juste une personne qui n'a pas sa place dans son coeur, c'est l'assassin de son père, il se promet de le tuer si un jour il le rencontrera. Il a un esprit de compétition, déteste perdre donc, il est aussi très rancunier et s'énerve s'il y a une bonne raison, surtout sur ceux qui se moquent de son défaut de sourcils quand ils le remarquent. Ce n'est pas quelqu'un qui aime trop faire la fête, il préfère bricoler sur un vaisseau ou tout autre chose qui puisse être réparé ou amélioré, cela peut lui arriver dans les grandes occasions de faire la fête mais il n'a jamais entièrement sa place.

# **157. Sygma Waltz N°ID: 1599**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 9091

Date d'inscription: 28/02/2008

Avertos: 0

Nb messages: 19

Métier: Rien

Talent 1: Ambidextre

Talent 2: Adroit

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 2 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 4 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

"Merde !"

C'était poétique, et le moins que l'on puisse dire c'est que cela venait du cœur, mais de quel cœur parlons nous ? Et bien de celui de l'homme avoisinant les quarante, voir les ayant déjà dépassé. Il était assis à une table dans un bar miteux des bas-fonds coruscanti, lisant et relisant encore la data lettre qu'il avait reçu de ses supérieur lui disant de prendre "quelque jours de vacances afin qu'il puisse amplement récupérer après son éprouvante mission". Si on vire tout le blabla administratif ça donne "merci de nous avoir donné votre vie, votre âme, et votre sang, mais vous êtes devenus un boulet compte tenu de l'échec de ta mission, donc casse toi loin d'ici avant que je ne lâche les chien. Amicalement, l'administration militaire". Il y a de quoi péter un câble, non ?

Balançant un nouveau verre à travers la salle pleine, réveillant par la même deux ou trois soiffards qui en avaient assez de l'entendre gueulé, au moins avait il réussi son coup : il aurait droit à un bon défouloir pour ce soir.

Regardant d'un œil torve le trio d'alcoolique venir vers lui, ruminant encore et encore la lettre qu'il avait reçu, il fut presque content quand il entendis le plus moche d'entre eux, un dévaronnien, enfin, il suppose, s'adresser à lui d'un ton qui se voulait méchant.

"Oh connard, tu veux te battre ou quoi ?!"

Dit il en en bavant un peu. Le mélange jus de juma - bâton de la Mort n'était définitivement pas conseillé.

"C'est pas une mauvaise idée."

"Quoi ?!"

Cette fois ci ce fut son copain qui lui répondit, un sorte de chauve avec plein de tatouages tribal sensé faire peur aux gens.

"Arrête la masturbation, j'ai dis "c'est pas une mauvaise idée", peu importe le moyen, mais je sent que j'ai besoin d'une bonne baston pour me calmer ce soir, et vos trois tête de glands feront parfaitement l'affaire."

Sygma Waltz avait au moins le mérite de dire les choses clairement, pas de coups fourrés, pas de demi mesures, pas de sous entendus, il vous balançait ce qu'il pensait directement, peu importe les conséquences, une des raisons pour lesquelles il n'a jamais vraiment été appréciés en tant que soldat. Faut dire, insulter son supérieur hiérarchique direct de "sale lécheur de culs de politiciens" n'était pas le meilleur moyen pour se faire des copains, mais bon, fallait pas lui casser les couilles aussi.

Enfin bref, toujours est il qu'après avoir dis ça l'envie de montrer à quel point ils en avaient une plus grosse que lui ait disparus de l'esprit des trois loubards, cependant, Sygma était chaud, et il venait de trouver trois bon pigeons sur lesquels il allait se défouler une bonne partie de la nuit, quitte à ce que les FAR viennent le foutre en tôle pour les sauver. Il en avait envie, non, plus que ça, il avait besoin de se battre, ne serait ce que pour extérioriser un peu sa colère.

Se levant prestement malgré son âge, il ne prit même pas le temps de noter l'expression de surprise de l'être cornu avant de lui envoyer son meilleur direct du gauche, directement dans les gencives, s'entaillant le poing par la même occasion.

"Fait chier, bonnes dents."

Secouant un peu sa main afin de calmer la douleur, il ne vit pas le coup de pied du chauve lui arriver directement dans l'abdomen. Ah, finalement ils n'avaient pas que de la gueule mais ils étaient capables de se défendre aussi, ça lui plaisait, et ça l'aiderait à passer le temps encore plus.

Crachant par terre le sang qui lui était remonté dans la bouche, il sourit à l'humain avant de se jeter sur lui, il savait que contre trois adversaires il n'avait que peu de chances de gagner,



surtout vu son état émotionnel, il était énervé et ne prêtait pas attention à son environnement, ce qui lui faisait se prendre des coups qu'il aurait du normalement esquiver.  
Et dire qu'il en était arrivé là à cause d'une putain de mission, une seule putain de mission...

~~~~~

"Vous m'écoutez sergent ?"

"Est-ce que j'ai vraiment le choix ?"

L'officier supérieur, un colonel des forces spéciales, ne semblas pas s'offusquer plus que cela de la remarque de son lieutenant, il savait qu'il était indiscipliné, borné, alcoolique, et très stupide, voir carrément con. Néanmoins, il avait certaines aptitudes, une pugnacité à toute épreuves, et un désir de réussir hallucinant.

"Très bien, alors répétez moi vos ordres de mission sergent Waltz."

Avec un soupir de mécontentement, Waltz, ou aussi nommé "Silentz" se mit à énoncer ses ordres de mission.

"Je dois aller sur Ondéron avec une force de six hommes, enfin, clones, et ce afin de localiser, et détruire, le quartier général d'un groupe d'assassin en voulant à la vie de l'actuel dirigeant d'Ondéron."

"C'est exact, cependant, vous devrez bien faire attention d'agir discrètement, donc l'utilisation des grenades est prohibés de même que celles des armes lourdes, je veut un travail propre, vous entrez, vous éliminez vos cibles et vous ressortez après avoir fait le ménage, la poussière et sortie la poubelle, est-ce bien clair ?"

"Oui colonel."

"Très bien, rompez Sergent, et bonne chance."

De la chance ? Si seulement il en avait eut...

Le voyage vers Ondéron s'était passé à merveille, navette protocolaire standard, troupes équipées et prêtes, autorisation d'enquêter et d'user de force reçu du dirigeant d'Ondéron. Tout avait commencé pour le mieux. Même les services secrets de sa majesté d'Ondéron avaient beaucoup d'informations au sujet de la planque du quartier général de ces assassins. C'est

d'ailleurs à ce moment là que Sygma aurait du se rendre compte que quelque chose n'allait vraiment pas.

D'après les informations obtenues, il semblerait que les assassins soit composés, en majeure partie, de mécontents du gouvernement actuel, des personnes cherchant à renverser le dirigeant d'Ondéron pour le diriger d'eux même. Ils étaient, accessoirement, anti-républicains convaincus, bref, du très grand classique. Mais alors d'où venait cette sensation qu'il allait royalement merder ?

Une fois les informations obtenues, il fit un rapide briefing de ses clones, ses obéissants serviteurs, de leur plan d'attaque. Il était simple : les troupes d'Ondéron attendaient dehors les éventuels fuyards que les troupes "d'élite" républicaine n'aurait pu s'occuper. Pendant ce temps là les républicains devaient avancer jusqu'au cerveau de cette organisation et l'arrêter, ou lui couper la tête le cas échéant.

Inutile de dire qu'absolument rien ne s'est passé comme ce fut dit.

A peine eurent ils pénétrés dans le bâtiment servant de cachette aux assassins que l'ensemble des couloirs s'illumina d'un coup, faisant naître une lumière crue sur les soldats qui s'attendaient à un guet-apens... Qui ne vint jamais, ou, en tout cas, pas de la forme par lequel on l'aurait attendus. Après dix minutes d'attente, Sygma prit la pire décision de sa vie, il décida de continuer sa mission.

Faisant avancer prudemment ses troupes dans les couloirs, il se refusé d'écouter l'espece de conscience qui lui agrippait le cerveau qui lui demandait, non, qui lui ordonnait à "se casser d'ici par tout ce qui est sacré !" dois je préciser qu'il ne l'écoutes pas ou cela est il suffisamment évident pour tous ? Bien.

N'écoutant donc pas sa conscience (ou son bon sens, au choix) il finit par déboucher dans une immense salle au mur plus "sale" que les autres. Sentant que ce serait ici le guet-apens, il fit un signe à ses hommes de couvrir tous les angles morts, inutile d'avoir de mauvaises surprises.

Ben, il aura quand même eut une mauvaise surprise...

Dans un courant d'air, une sorte d'ombre s'était déplacé entre ses hommes et lui, un courant d'air de métal, de sang, et de Mort. A peine l'eut il noté que trois de ses hommes étaient tombés par terre, la gorge tranchée proprement. C'était du travail de pro, pas de sang inutile, pas de mouvement inutile, un coup, un mort, propre, net, et sans bavures, ce qu'aurait du être sa mission quoi...

Une fois le courant d'air calmé, il put enfin voir ce qui s'était passé.

Se tournant vers ses troupes il crut faire un arrêt cardiaque quand il entendis un rire cristallin, un magnifique rire cristallin, venir de derrière lui, du milieu de la pièce.

Au centre de la pièce se trouvait une femme, une belle jeune femme même. Elle devait avoir vingt ans, ses cheveux étaient long comme c'était possible et d'une sorte de couleur bleu foncé, elle portait aussi une tenue violette que Sygma avait noté "d'extravagante" sur le moment mais qui, le découvrant à ses dépens, étaient incroyablement utile.

Et elle se tenait là tenant deux couteaux dans ses mains, riant tel une enfant. Et malgré tous les signaux de son cerveau lui disant "tire lui dans le cul ! Vite !" il se contentas de faire sa seconde erreur : il ne la mit qu'en joue...

"Qui êtes vous ?"

Quand je vous disais qu'il était con... Enfin, cela ne sembla pas formaliser plus que cela la jeune femme qui se contentas juste d'arrêter de rire mais qui continuait à sourire de toutes ses dents, un sourire un peu malsain d'ailleurs.

Ne voyant aucune réaction de la part de la jeune femme (une gosse dans son esprit) il commit sa troisième, et dernière erreur de la mission.

"Très bien, vous ne voulez pas parler ? On vous déliera la langue plus tard. Clones, capturer la, mais vivante."

Mais pourquoi ? Ses ordres n'étaient ils pas d'éliminer tout ce qui se trouvait dans ce complexe ? Alors pourquoi faire un excès de zèle en capturant quelqu'un ? Tout simplement parce que, pour une fois, il avait eut envie de faire du zèle. Trois clones étaient tombés en quelques secondes, et il pensait que ça intéresserait grandement les huiles des FAR. Grosse erreur.

Approchant calmement et de façon discipliné de la femme, les clones n'eurent même pas le temps de simplement poser une de leurs sales pattes sur la femme que, dans un tourbillon de vent, de lames et de sang, elle les tua tout les trois, rapidement, mais de façon moins propres, faisant gicler le sang tout autour d'elle mais pas sur elle, ce qui impressionna Silentz.

Cependant, cela n'eut pas que cet effet là. Il était un vétéran des combats, quand il avait dix huit ans il s'était engagé chez les troupes de l'Empire, et pourquoi pas ? Ils promettaient tout sans rien perdre, quand on est jeune et con c'est le paradis. Mais voilà, ils avaient perdus, et il était plus jeune, mais toujours aussi con, ce qui fait qu'il à remis les couverts comme troufion chez les FAR nouvellement créer, il savait faire que ça, la guerre, alors autant rester chez des soldats.

Il en avait vu des batailles, spatiales ou non, il en avait combattus des saloperies durant sa vie. Mais jamais au grand jamais il avait autant fait dans son froc de son existence. Cette gosse le

terrifiait, à tel point qu'il en était devenu incapable de bouger malgré le fait qu'il voulait prendre ses jambes à son cou compte tenu du regard que lui lança la gosse, un regard qui disait "t'es mignon, tu ma bien amusée, mais t'es le suivant".

Tremblant de tout son corps, son casque n'enregistra même pas l'attaque qu'il s'était pris, le mettant groggy pour un temps indéterminé.

Quand il s'éveilla enfin, il était toujours dans le complexe, cependant les lumières s'étaient éteintes et les cadavres des clones étaient toujours présents. Trop content d'être en vie, il ne nota même pas le message qui se trouvait à ses côtés laisser sûrement par sa tueuse. Prenant le message sans le lire, il entreprit de sortir de là, il avait besoin de sortir de là.

Une fois dehors il nota que les troupes d'Ondéron n'étaient plus là, sans doute avaient ils crus qu'ils s'étaient tous fait éliminés comme des cloportes, ce qui était presque le cas. Pestant contre tout et tous, il regarda la position du soleil pour se rendre compte que seulement quelques heures s'étaient écoulés depuis qu'il avait rejoint le monde merveilleux des rêves. Grognant une dernière fois, il se remit doucement en marche vers la capitale pour faire son rapport, mais il aurait tout aussi pu aller se jeter dans un nid de mynocks.

A peine arrivé à la capitale qui fut arrêté puis conduit devant le dirigeant qui avait une veine d'une taille fort respectable sur le front. Ne comprenant pas vraiment ce qui se passait et n'étant pas en état de se défendre convenablement il ne fit qu'écouter ce qu'on avait à lui dire.

Grosso modo ça donnait ça : non seulement les assassins avaient réussi à s'approcher du dirigeant, mais ils ne l'avaient pas tué disant qu'ils n'en avaient rien à faire, ils avaient juste fait courir des rumeurs pour faire bouger les FAR et les affronter afin de voir "ce qu'ils valaient contre l'élite armée de la galaxie"... Okay, donc 1-0 pour ces connards.

Cependant cela ne plut pas trop au dirigeant qui avait décidé de se servir de Silentz comme bouc émissaire, pas de bol, Silentz n'était pas un gars particulièrement patient, ni même calme, ce qui fait que quand on lui gueule dessus, il répond, violement.

Après avoir réglé son contentieux avec le dirigeant (ce qui terrorisa l'émissaire républicain envoyé ici et qui se répandit en excuse promettant que Silentz serait châtié, ce qui lui valut un regard noir de l'intéressé), il partit et retourna sur Coruscant où il dut affronter le conseil des armées.

Encore une fois, que du classique. Blablabla, vous avez échoué... Inacceptable de la part d'un membre des FAR... Attitude honteuse... Déshonneur de l'uniforme... Toutes les conneries habituelles quoi. Cependant ils dressèrent quand même une oreille attentive une fois qu'il eut fini son rapport, de tels assassins étaient dangereux mais intéressants aussi, on avait toujours besoin de bons tueurs pour les travaux dégueulasse...

Pestant contre tout ces cons, Silentz finit enfin par sortir de la base, non sans avoir reçu sa lettre de "mise en vacances à durée indéterminée" des mains d'une jeune soldat qui avait crus

sa dernière heure arrivé.

~~~~~

Et on en revenait au bar. Il avait finis sa castagne et il saignait de la lèvre inférieure, et avait un joli œil au beurre noir, mais au moins il était debout, pas comme les trois couillons. Crachant un caillot de sang par terre, il prit sa lettre, finit son verre, avant de sortir après avoir payé sa note. Il croyait que cette baston suffirait à le calmer, mais en fait, ça n'avait fait que l'énerver d'avantage, actuellement, la seule chose qui pourrait le calmer, c'est de ravoir cette garce devant lui et de la dépecer jusqu'aux os. Sortant une holo-photo qu'il avait réussi à piquer des archives de son casque, il se mit à faire une grimace fort peu élégante.

[img]<http://i31.tinypic.com/vzhid0.jpg>[/img]

Il n'avait jamais été quelqu'un avec un but, ou des convictions, il se battait, point. Mais là, il avait jamais autant voulu quelque chose de sa vie, il avait un but, retrouver cette salope, et toutes ses copines et leurs montrer à toutes qui c'est le patron (inutile de dire qu'hormis elle, il ne savait même pas si il existait d'autres tueuse...). Mais pour se faire il ne pouvait pas rester dans les commandos, trop de contraintes, trop peu de libertés de mouvement, nan, ce qui lui fallait là, c'est aller chez les SR, ces cons étaient peut être plus démotivés qu'un hutt qui dors mais ils avaient accès à un paquet d'informations, et il réussirait bien à trouver les infos qu'il voulait.

Mais pour l'heure, fallait qu'il rentre chez lui cuvé son alcool et se soigner, il ferrait ça demain, ouais, il ferrait ça demain.

## **Description physique:**

Grand, très grand même, il fait environs un mètre quatre vingt dix, à trois cheveux prêt. Concernant son poids, sa dernière visite médical obligatoire à l'armée lui à indiquer qu'il pesait un peu plus de soixante dix kilos... Dommage que ce soit soixante dix kilos de muscles.

Attention, il ne faut pas croire qu'il passe dix heures par jour à s'entraîner comme un dingue, non, disons plutôt que malgré son âge, son grade de sergent l'oblige à toujours être aux premières lignes, ce qui fait qu'avec ses missions, ses entraînements journaliers, et les combats qu'il se fait dans les bar miteux, et bien, ça maintien en forme, en très bonne forme même.

Pour le reste, disons qu'il commence à avoir les tempes qui grisonnent, de même que sa barbe, mais bon, ce n'est pas ce qui le dérange le plus, il à connus des jeunes de trente ans avec déjà

des cheveux blancs. Le stress... C'est mauvais pour les petites natures.

Hormis cela il n'y a rien de particuliers à dire sur son apparence, la couleur de ses yeux est classique et il ne se dégage pas grand-chose de plus de lui qu'une autre personne de son âge, en fait, il est assez commun, si on excepte cette tendance à gueuler sur tout ce qui bouge (voir ce qui bouge pas, il lui est déjà arrivé de gueuler sur un meuble chez lui alors qu'il était bourré, d'ailleurs, il n'a toujours pas compris comment le meuble à fait pour gagner).

## **Description psychique:**

Gros con. Comment ça c'est pas assez ? Bon, bon, d'accord. Comme dis, c'est un gros con, et cela devrait normalement suffire, mais en étant plus précis on peu dire que plutôt il ne respecte rien ou presque ni personne. Il traite à égal chancelier et clochard, les deux étant des êtres vivants pour lui, sujet donc aux mêmes traitements et aux mêmes lois. C'est pas parce que l'un vit dans l'opulence et l'autre dans la merde qu'il doit, lui, se carrer un balai là où il faut pour se faire aimer, c'est pas dans son caractère.

De cette attitude est né beaucoup de problème, ses supérieurs croient qu'il est indiscipliné alors que c'est faux, si il a des ordres, il les suivras, faut juste éviter de lui casser les couilles trois plombes avec ça sinon il risque de venir vous dire clairement ce qu'il pense de vous, vos ancêtres, votre famille, et même votre caniche.

En plus d'être comme ça, il est aussi vindicatif, ce qui n'est pas la meilleure combinaison possible, je vous le concède. Il est capable de garder pour lui cinq ans de frustration avant d'avoir une occasion de se venger et de le faire. Ce qui en fait quelque un de dangereux donc, car il est impossible de dire "quand" il va se venger, ce qui laisse comme option : soit de ne jamais se mettre contre lui (mais avec une telle personnalité autant embrasser un rancor...) soit de ne lui laisser aucune occasion d'assouvir sa revanche, ce qui est déjà plus simple mais pas plus rassurant pour autant.

Néanmoins, malgré toutes ces "tares", il reste quelqu'un avec qui on peu passer du bon temps, surtout si il est dans un bon jour. En fait, il est capable du meilleur comme du pire, ce qui est assez surprenant (d'ailleurs inutile de dire qu'il ne montre cette facette de lui qu'à de très rare personnes...).

## **158. Systry Dolorra N°ID:**

# 1606

## Informations:

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5687

Date d'inscription: 02/04/2008

Avertos: 0

Nb messages: 63

Métier: Rien

Talent 1: Adroite

Talent 2: Empathie animale

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 10 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 15 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Systry est la fille unique d'une famille respectée de Chasin City, l'une des villes les plus importantes de Commenor. Fille d'un docteur respecté en biologie et d'une mère qui épousa la carrière de médecin, Systry fût plongée dès son plus jeune âge dans le monde de la science. Pourtant, la science ne fut pas une vocation précoce chez la jeune fille. Il faut dire que les carrières respectives de Mr et Mme Dolorra étaient au centre de la vie familiale, et aux échanges complices entre une jeune fille et ses parents, ces derniers crurent bon pour leur progéniture de louer les services d'une gouvernante, dévouée, parfois autoritaire, mais très attentionnée, et à l'écoute des confidences de Systry.

Enfant, on ne pouvait pas dire que Systry était une bonne élève. 'Une réaction hostile envers ses parents' pensaient ses instituteurs... ce à quoi son père répondait souvent : 'Voilà une interprétation un peu facile...'. A vrai dire, Systry préférait toujours une promenade au parc où elle pouvait retrouver ses amies, à une séance de lecture dans la bibliothèque de son père. Les mauvais résultats scolaires de la jeune fille commencèrent à inquiéter ses parents. Ils eurent alors l'une des meilleures idées qu'ils n'aient jamais eue... du moins, concernant l'éducation de leur fille. Ils lui trouvèrent une passion.

A l'âge de 8 ans, Systry reçut des mains de sa mère, et sous l'œil bienveillant de son père, un livre intitulé 'Faune et Flore de la planète Naboo'. La couverture révélait un marécage dans lequel on distinguait plusieurs mammifères, amphibiens et autres reptiles. La jeune fille fût très intriguée par l'apparence de ces animaux. Au fil des jours, elle se plongeait dans la description de ces formes de vies qui évoluaient sur cette planète si lointaine. Sa passion grandissait, et elle connaissait bientôt tout ce qu'il fallait savoir du Opee-opee, du Famba, ou encore du Zalaaca... Cette dernière espèce la fascinait. Son allure élégante, de même que la difficulté que les Gungans ont à le dompter, faisaient qu'il devînt l'animal préféré de Systry.

À l'âge de dix neuf ans, Systry Dolorra intégra l'Université de Commenor, où elle suivit des études de Xenobiologie, pour la plus grande fierté de ses parents. La première année théorique se solda par un titre de major de promotion. Ses notes très au dessus de la moyenne permirent à Systry de choisir l'orientation de sa thèse l'année suivante. Cette deuxième année consistait à mettre en pratique les connaissances acquises lors d'une mission scientifique. Elle jugea bon de saisir l'opportunité d'aller sur Coruscant, afin d'étudier les mutations génétiques observées chez certaines espèces vivant dans la planète capitale. Elle fit forte impression auprès des services d'hygiène de la ville, et récolta des très bonnes appréciations lors des évaluations.

En troisième année, dans le cadre d'un programme d'échange d'étudiants, Systry fut envoyée à l'Université de Sanbra, réputée pour ses travaux en matière de Xenobiologie. Durant cette année, Systry apprit beaucoup en la matière, et coupla son module principal à un module optionnel de Xenoarchéologie, pour lequel elle travailla avec acharnement. Elle apprit que certaines espèces disparues pouvaient encore résider sur certains mondes éloignés, et que les techniques actuelles pouvaient, pourvu qu'on y mette les moyens, êtres clonées à partir de résidus génétiques. Cette troisième année fut très fructueuse, en terme de connaissances, mais aussi en terme de relations. En effet, la fine fleur des experts en Xenobiologie fréquente l'université de Sanbra, et Systry tira un avantage certain en se construisant un réseau d'amis assez important.

A vingt deux ans, Systry parvient à être diplômée de l'Université de Commenor, ainsi que celle de Sanbra, conformément aux accords d'équivalences passés entre ces deux



établissements. Le CV de la jeune femme s'allongeait encore lorsqu'elle se porta bénévolement volontaire lors d'une mission d'observation de la flore d'Endor, et participa à une mission de fouilles archéologiques sur cette même planète. De retour sur Comenor, Systry retrouva sa famille qu'elle n'avait presque pas vu depuis son départ de Chasin City. Après des vacances bien méritées, il lui faudrait bientôt trouver un emploi digne de ses capacités.

## Description physique:

Pendant un temps, Systry ne fit pas vraiment attention à son apparence, tant elle était focalisée sur le succès de ses études. Mais peu importe, on la considérait déjà comme une jeune femme séduisante, et elle pensait à tort ou à raison que rien ne valait la beauté de l'âme (cela dit, elle n'est pas tout à fait convaincue de la chose). Systry possède une silhouette élancée, des yeux marrons, en amande, et une chevelure brune dont la coupe change au grés des humeurs. Aujourd'hui, la jeune femme s'habille élégamment lorsqu'elle est en ville, mais préfère toutefois les tenues plus pratiques lorsqu'elle est sur le terrain.

## Description psychique:

Les plus à même de juger les qualités et les défauts de Systry étant sans conteste ses professeurs, voici leurs appréciations:

- Université de Comenor: Élève sérieuse et très studieuse. Très impliquée dans la vie du cours, et n'hésite pas à aider ses camarades.
- Services études de l'écosystème coruscanti: Stagiaire douée, dont les commentaires sont très souvent justes. Connaissances Théoriques assimilées. Doit encore acquérir certaines procédures de sécurité sur le terrain. Travail en laboratoire excellent. Capacité d'analyse et de synthèse : excellent. A parfois du mal à respecter les horaires. Doit parfois modérer ses propos.
- Université de Sanbra. Excellente élève. Fait montre d'une grande curiosité. Oublie parfois de rendre des ouvrages de la bibliothèque. A acquis de bonnes bases en Xenoarchéologie et études linguistiques. Sa voie en Xenobiologie est toute tracée, et si elle ne s'égare pas trop dans d'autres disciplines, pourra devenir une spécialiste de renom. A montré un intérêt certain pour les cultures tribales (Ewok, Whipid, etc...).

Cependant, les professeurs ne voient pas tout... et les complexes d'infériorité de la jeune étudiante ne leur sautèrent pas aux yeux. La réussite de ses parents était un poids difficile tant il serait difficile de faire aussi bien qu'eux. Néanmoins, la jeune comenorienne se donna les moyens de réussir, en se plongeant, parfois à outrance dans les études. Au contact des milieux universitaires, elle développa des idéaux, une vision utopiste de la politique galactique.

# 159. Tanith Nund N°ID: 897

## Informations:

XP: 12250

Niveau: 5

Argent emporté: 45471

Date d'inscription: 22/09/2006

Avertos: 0

Nb messages: 961

Métier: Lieutenant des FAR

Talent 1: intimidation

Talent 2: fièvre de la bataille

## Caractéristiques::

PUI: 16 / CON: 14 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 12 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 23 / Médecine: 0 / Discrétion: 12 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 12 / Combat à Mains Nues: 14 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 2 /

## Histoire:

Originaire de Coruscant, Tanith a longtemps été un nomade, se contentant de quelques Dataries gagnées grâce à des petits boulots effectués par ci par là. Aujourd'hui il voudrait se stabiliser et trouver un emploi qui lui corresponde. Ces parents (des petits commerçants ayant émigrés vers Naboo il y a 2 ans) le décrivent comme quelqu'un de plutôt « physique », que « la subtilité ne l'étouffe pas ». En effet, Tanith n'a pas de grandes qualités intellectuelles et, étant de tempérament bagarreur, s'est souvent retrouvé pris dans des bagarres dans les cantinas, ce qui lui aura joué bien des tours. A présent il souhaite s'enrôler dans l'armée Républicaine où il pense être utile.

## Histoire de la blessure à l'oeil gauche de Tanith Nund

Date : Alors que Tanith avait 19 ans. (il y a 3 ans à peu près)

Lieu : Cantina dans les bas fonds de Coruscant, éloignée du centre de la Capitale

Alors que Tanith était dans une cantina à descendre quelques verres d'alcools (seulement 15 au début, pour se chauffer un peu), le droïde serveur refusa d'apporter de nouveaux verres avant que Tanith n'ait payé les premiers. Celui-ci menaça le droïde de lui arracher les bras s'il ne se dépêchait pas un peu. L'être artificiel, trop peureux de se retrouver manchot, s'empressa d'apporter de nouveaux breuvages sur la table de l'humain, non sans en avoir profité pour appeler la garnison locale.

Tanith terminait ses verres quand les soldats arrivèrent ; ils voulurent emmener Tanith dans une cellule de dégrisement, mais il était déjà trop tard : le jeune homme attrapa le premier soldat par le col et le balança sur la table voisine. Les occupants en furent fort gênés et se lancèrent à l'assaut de la montagne de muscles ivre. Et c'est ainsi que commença une bagarre générale dans la cantina. Tanith balançait ses grands bras de tous côtés, fauchant clients et soldats débordés par le nombre. Dans la confusion générale, Tanith ne vit pas ce grand wookie qui était encore tranquillement attablé ; Tanith se défendait contre ses assaillants et vint à en jeter un sur la table du natif de Kashyyk. Ce dernier semblait moyennement apprécier la plaisanterie et l'apprécia encore moins quand Tanith lui porta un coup.

Le wookie se leva ; on ne pouvait voir aucune cicatrice sur lui, pas la moindre trace de blessures, trophées pourtant d'habitude mis en avant par son peuple : son pelage était parfait, absolument impeccable, avec une bizarrerie tout de même : une touffe de poils, parfaitement tressée et peignée sur l'épaule gauche pour former une lettre, un « H » ; sinon, pas le moindre défaut chez ce wookie.

Et pourtant on sentait bien au regard et à la posture de l'être arboricole que celui-ci était très expérimenté. Le wookie se tourna vers Tanith qui n'avait pas encore remarqué l'espacement qui venait de se créer près de lui (trop occupé à arracher les bras du droïde serveur). Quand l'humain en eût fini avec la machine il prit conscience de l'atmosphère tendue et, au moment de se tourner, il reçut une gifle magistrale, assénée par le wookie. Le choc avait été violent, Tanith roula sur plus d'un mètre.

Le wookie était satisfait et entreprit de s'en aller. Tanith, dont la vue était troublée à cause du coup, devenait de plus en plus enragé, sa colère contre lui-même d'avoir été frappé complétait celle qu'il nourrissait contre « le tas de poils » qui s'éloignait. Au summum de sa rage attrapa un des membres du droïde serveur et poursuivi le wookie. Celui-ci n'avait que peu d'avance et ne s'attendait pas à voir arriver cet humain après un tel coup.

Tanith, profitant de l'effet de surprise, chargea le wookie dans le dos d'un gros coup d'épaule

avec tout l'élan qu'il avait. Le wookiee était légèrement sonné mais se reprit avant que cet humain surprenant ne le frappe avec ce bout de métal. Il put alors asséner une nouvelle gifle, absolument identique à la première. Tanith fut encore une fois projeté au loin, cette fois il n'arriverait pas à se relever tout de suite. Le wookiee s'approcha, après avoir contrôlé l'état de son pelage, et s'adressa à l'humain :

-« Tu m'as étonné humain, je ne pensais pas te revoir si vite. Tu aurais du abandonner tout de suite, les êtres faibles comme toi ne peuvent rien contre un wookiee comme moi. » Et il partit.

Tanith apprit plus tard que ce wookiee était un mercenaire plutôt sanguinaire nommé Halgaaar. Mais Tanith n'avait retenu de son adversaire que la lettre « H » comme Humiliation, Honte. Il jura de prendre sa revanche sur ce Halgaaar pour lui faire payer cette blessure à l'oeil gauche et d'ici là, il lancerait un défi à tous les wookies qu'il croiserait, pour tester sa force jusqu'au jour où il pourra faire une cicatrice sur ce pelage trop parfait.

## **Description physique:**

Grand gaillard d'environ 1m90, costaud sans être musculeux. Tanith voit mal de l'oeil gauche depuis 3 ans (suite à une blessure reçue pendant une bagarre) mais s'est adapté à son handicap.

## **Description psychique:**

Foncièrement bon, Tanith n'en reste pas moins un bagarreur invétéré et il lui est souvent arrivé de « perdre les pédales » en plein combat et frapper « à tout va » ce qui lui vaudra bien des regrets aux vues des blessures qu'il a causé. Toutefois, pour rien au monde il n'abandonnerait le « trip » d'une bonne bagarre.

# **160. Tchernobug Lo mak**

## **N°ID: 1539**

## **Informations:**

XP: 2500

Niveau: 2

Argent emporté: 17246

Date d'inscription: 17/11/2007

Avertos: 0

Nb messages: 218

Métier: Rien

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Ombre

## Caractéristiques::

PUI: 12 / CON: 11 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 7 / Armes de Tir: 8 / Médecine: 0 / Discrétion: 4 / Vol: 4 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 2 / Athlétisme: 0 / Agilité: 1 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Tchernobug est né sur Trandosha parmi les membres de sa race. Cette planète est le premier test pour les nouveaux nés. Sa rudesse fait vite un tri parmi eux malgré les attentions (limitées) de leurs parents: seul les forts survivent.

Tchernobug n'était pas le plus fort. Mais il avait un avantage que les autres ne possédaient pas. Il était prêt à tout.

Etant enfant déjà, il comprit très vite que ceux de sa race étaient naïfs. Ils pensaient que tout se réglait par la force. Quand il y avait un problème avec lui, Tchernobug n'avait pas peur de montrer sa soumission quand il ne pouvait pas fuir. Alors que les autres se bagarraient tout le temps pour déterminer qui était le plus fort de leur génération, Tchernobug observait les autres afin de les connaître et de déceler leurs points faibles: l'un c'était le genoux, l'autre des problèmes d'estomac...

Il lui arrivait d'utiliser ces informations quand il était pris dans un combat qu'il ne pouvait esquiver.

Il réussit à survivre en restant discret et grâce à un manque peu courant de principes et d'honneur.

Les Trandoschans le virent grandir et assistèrent à son rite de passage à la vie adulte où il montra toute sa fourberie. Tchernobug accepta de prendre quelques coups et puis, il fit

semblant d'être assomé. Selon les coutumes, le vainqueur devait manger le vaincu. Alors qu'il mettait la main gauche de Tchernobug dans sa bouche, il sentit cette main se resserrer sur sa langue. Par réflexe, il mordit le bras de Tchernobug jusqu'au sang. Ce dernier cherchait cette réaction parce que maintenant, son adversaire ne pouvait plus reculer. Des doigts de sa main droite, Tchernobug perça les yeux de son ennemi. Ce dernier ne voyait plus rien... Tchernobug dégagea son bras qui fut marqué par une morsure profonde qui laissera une cicatrice. Alors que son adversaire était en train de souffrir, Tchernobug se montra sans pitié. Au lieu d'achever sa victime comme il aurait dû le faire, il le laissa mourrir lentement. Là seulement, il le dévora en prenant soin d'arracher la machoïre de son ennemi abattu.

Les chefs des Trandosha ne purent réprimer officiellement l'acte de Tchernobug; les lois sur cette planète étaient assez floues quant aux moyens utilisés pour gagner. Par contre, son attitude ne pouvait se répendre dans cette société fragile où tout devait se baser sur la force.

On l'enrôla dans une section spéciale de l'armée. On lui enseigna une forme de chasse particulière basée sur la traque et les pièges. Il fallait qu'il apprenne à être discret, à se fondre dans le milieu. On lui expliqua que parfois, il vallait mieux attendre que la proie vienne à soi au lieu de lui courrir après.

Tchernobug montra une prédisposition pour cette technique de chasse.

Un jour, on lui expliqua que tout ce qu'il avait appris avait pour but de le former pour intégrer un commando spécial. Il avait pour but de chasser du Wookie sans laisser de traces. Cette race était détestée des Trandosshans. En cas de guerre ouverte, cette unité spéciale était chargée de prendre les Wookies à revers.

Il fallait autre chose qu'une attaque frontale pour venir à bout des Wookies. Leur force rivalisait avec celle des Trandosshans après tout.

Il fut encore formé au maniement de certaines armes et formes de combat. Afin de brouiller toute piste, il fallait une couverture au commando spécial. Il se faisait passer pour des trafiquants d'esclaves ou des braconniers de créatures de l'espace. Mais leur obhjectif réel était de tuer du Wookie pour la gloire que cela leur apportait auprès des leurs.

Tchernobug fut ambarqué avec eux. Il fut emmené à Coruscant où on lui expliqua que sur une planète aussi peuplée, il était aisé de se cacher. Malgré une forte présence de la République, il y avait aussi un énorme circuit "under-ground". Le commando spécial finançait ses opérations en vendant une partie de leur chasse dans se circuit où on trouvait de tout et n'importe qui.

Il participa ensuite à son premier raid sur Kashyyyk. Ce fut un succès. Le vaisseau se posa dans une clairière connue de l'équipage. Il débarquèrent et pénétrèrent une forêt dense. Ils savaient qu'il y avait un village de Wookie pas trop loin. Il arrivèrent à ses abords et

attendèrent la nuit.

A ce moment, tel des ombres, le commando s'infiltra, tua les gardes surpris. Ils entrèrent dans certaines maisons, tuèrent les adultes et capturèrent quelques Wookies enfants.

On expliqua à Tchernobug que les adultes posaient trop de problèmes et qu'ils vendraient les peaux; les enfants seraient vendus comme esclaves et sûrement envoyés dans des mines.

Le raid suivant arriva quelques mois plus tard mais ne se passa pas de la même façon. Malgré les remarques de Tchernobug qu'il était stupide de se rendre une deuxième fois dans le même village, le chef du commando ordonna à Tchernobug de se taire.

Tchernobug obéit.

Lors de l'opération, le commando se plaça dans les sous-bois en attendant la nuit.

Tchernobug, lui, retourna discrètement vers le vaisseau. Il mentit au garde prétextant qu'il avait besoin d'une autre arme et quand il fut dans son dos, il le tua.

Il monta à bord et s'enfuit vers Coruscant dont l'itinéraire était programmé dans l'ordinateur du vaisseau.

Il partit à bord du vaisseau et arriva à Coruscant.

## **Description physique:**

Tchernobug ne ressemble pas à tous les autres Trandoshans. Il a certes une peau d'écailles fort résistante et une musculature propre à sa race, mais il a les yeux verts, alors que le jaune et le rouge sont bien plus répandus.

Il porte aussi une large cicatrice sur son bras gauche. Lors de son rite de passage, il a feint avoir perdu; quand son adversaire a commencé à le manger (selon les rites de sa race),

Tchernobug a agrippé la langue de son ennemi de la main gauche pendant que les doigts de la droite venaient perser les yeux.

Il garde sur lui un collier fait des dents de ce Trandoshan.

## **Description psychique:**

Il a montré qu'il était capable de tout.

Lors de son rite de passage, il a utilisé la fourberie pour gagner. Même si tout est permis, il est toujours mal vu de recourir à autre chose que la force brute selon les autres membres de sa race.

Pour Tchernobug, le fait de ne pas tout faire pour gagner est une forme de faiblesse. Il sait qu'il vaut mieux se montrer docile et feindre la faiblesse pour pouvoir mieux surprendre son adversaire.

Il est en quête de puissance, de n'importe quelle puissance: force, armes, argent, pouvoir,...

Il est prêt à mentir et à trahir pour ça.

# 161. Trax Baxton N°ID: 989

## Informations:

XP: 2783

Niveau: 2

Argent emporté: 6252

Date d'inscription: 24/12/2006

Avertos: 0

Nb messages: 1067

Métier: ingénieur (réfugié politique)

Talent 1: empathie humaine

Talent 2: empathie mécanique

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 1 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 5 / Pilotage: 2 / Sciences/Informatique: 4 / Commerce: 3 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 4 / Stratégie: 2 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 2 / Natation: 1 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 1 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

*Trax est le résultat d'un heureux croisement génétique entre un clone et une mère humaine...Son père, ingénieur à son propre compte, ayant participé à divers projets scientifiques sur la maîtrise et la concentration sur des faisceaux laser à longue portée et de forte puissance, a sans doute été atteint de stérilité aux cours de ces expériences malgré les précautions prises mais à cette époque, tout restait à faire...La dernière planète où il a travaillé avant son décès fut Mon Calamar afin d'aider les ingénieurs civils à transformer leurs vaisseaux de plaisance en navires de guerre, son épouse l'ayant accompagnée dans tous*



*ses chantiers.*

*Celle-ci désespérait de ne pas être mère, en tout état de cause, le père de Trax fit appel à des sources officielles afin de ne pas s'embarasser avec toutes les procédures administratives et décida de fournir à son épouse, un "matériel" génétique viable...*

*Il a su grâce des circonstances exceptionnelles qu'un centre de clonage situé sur une planète peu connue des cartes : "kamino" était en mesure de satisfaire sa demande...à un prix exorbitant s'il souhaitait le voir à l'état de garçonnet mais les époux Baxton voulaient juste être comme les autres ! Néanmoins la prestation restée élevée...il emprunta à sa famille, à des amis et malheureusement à des personnes peu recommandables qui ne tardèrent pas à vouloir en savoir plus sur les travaux scientifiques en cours...et petit à petit, il devint un espion à leur solde, recevant son dû, lui permettant ainsi de rembourser ses créanciers et proches.*

*Sa seule consolation étant de voir son épouse enfin enceinte, il lui cacha la vérité durant 10 ans...Une décennie durant laquelle, le jeune Trax se développa harmonieusement...un bonheur somme toute fragile...Un jour, il décida de tout révéler à ses employeurs, pour se donner du courage, il but plus que de raison et évoqua sa crise de conscience à voix haute dans un bar non loin de son travail...Erreur fatale ! L'un des sbires-espions envoyé par ses créanciers maffieux, enregistra ses déclarations et après lui avoir payé un verre, fit de sorte à l'emmener discrètement jusqu'aux toilettes et l'étrangla avec une corde en mono-filament, le réduisant ainsi au silence...pour toujours.*

*L'enquête ne fut pas poussée très loin, la police conclut à une agression pour vol ayant entraîné la mort par strangulation, à vrai dire, en creusant un peu, il s'agissait d'une exécution mais les instances policières n'allèrent pas plus loin, signe annonciateur que les simples citoyens ne pouvaient plus faire confiance à leurs institutions...*

*Son épouse effondrée dut reprendre une activité salariée rapidement afin de faire face aux frais d'éducation du jeune Trax, celui-ci profondément choqué, s'endurcit et développa son corps afin qu'une telle mésaventure ne lui arrive pas, surtout pour protéger sa mère...et pour un jour leur faire payer !*

*L'enfant devint, un adolescent puis un jeune homme...Il avait réussi ses études d'ingénieur spatial mais à la grande surprise de sa mère; au lieu de répondre aux offres alléchantes des compagnies de conception Mon Cal, de Sienar, de Rendilii ou Kuat...Il préféra chercher l'aventure là où il était sûr d'en trouver et quel meilleur point de départ que les endroits les plus secrets de Mon Cal, là où les "civils" ne traînaient pas car il lui manquait un savoir-faire essentiel : une formation militaire. Mon Cal étant un monde particulier, en grande partie aquatique, seuls les natifs locaux étaient acceptés à l'académie locale, il dut changer ses options de carrière...cherchant néanmoins l'aventure, il décida de s'embarquer en tant que personnel naviguant au rang de "recrue".*

*Il eut l'opportunité de rencontrer des marins, pilotes et personnels d'équipage faisant halte dans des quartiers que les autochtones fréquentaient peu car c'étaient des points de rencontre multi-raciaux avec tous les risques que cela sous-entendaient même si les Mon Cal n'hésitaient pas à faire intervenir leurs forces de l'ordre en cas de...désordre par exemple ! Il lui fallut attendre quelques semaines avant de faire "partie des meubles" et de lier quelques connaissances, notamment avec un capitaine "corsaire" ou deux, prêts à l'embarquer. Trax prit son mal en patience mais était toujours décidé à faire partie d'un équipage, il attendait le bon moment...il alla à l'astroport, là où les équipes de maintenance oeuvraient... La journée, des équipages mixtes (humains et autres) travaillaient en compagnie de droïdes et la nuit, les machines continuaient jusqu'aux premières lueurs...Il repéra les vaisseaux les plus intéressants, releva les noms sur les fiches de maintenance, vit la liste des réparations en cours, puis se mêla aux équipages en empruntant une blouse d'ingénieur dans les vestiaires proches.*

*Il fit le tour des véhicules, confiant, repéra un vaste dock où un immense vaisseau y était posé...Son style était tout à fait original...De couleur vert foncé, ayant une tête de mort sur la proue, au style mélangeant l'ancien et le modernisme, la poupe arrière était conçue comme les bateaux existant dans des temps reculés, 2 tourelles à triple canons et une inférieure constituaient l'armement principal, des sabords cachés sur l'ensemble de la coque blindée devait dissimuler d'autres armes, il s'en dégageait une impression de puissance absolue.*

**Si son capitaine est à la hauteur de ce bâtiment, cela doit être un homme de qualité.** *Se disait Trax et négligeant les regards posés sur lui, il dressait intérieurement un bilan des réparations à effectuer, le temps d'immobilisation, le coût total et comment réduire les frais puis ajouta quelques notes sur la fiche de maintenance...Le lendemain, il vit qu'une fiche vierge figurait au registre des réparations, aurait-il visé juste ? Il fit comme si de rien n'était et continua son inspection comme la veille...*

*Au bout du troisième jour, alors qu'il endossait sa blouse, une main puissante se posa sur son épaule...Trax se retourna et vit un homme d'une trentaine d'années, habillé d'une grande cape, un bandeau noir sur l'oeil gauche, une légère balafre en descendait, signe d'un combat passé, les cheveux mi-longs chatains clairs, une veste au grand col rouge, bordé d'un liseret or, une grande épée-laser côté gauche, un blaster modifié côté droit, des bottes noires à larges rabats marrons et un pantalon blanc, s'adresser à lui :*

*Capitaine albator :* "A qui dois-je l'honneur de m'avoir fait gagné du temps et de l'argent sur les temps de réparation nécessaires à mon vaisseau ?"

*Trax :* "Puisque je suis découvert...je me présente Trax Baxton, ingénieur diplômé de l'Université de Mon Cal...Je suis actuellement à la recherche d'une place en tant que personnel naviguant"

*Capitaine albator :* "Eh bien, je juge à un homme à ses actes car ils sont le reflet de son coeur et vous êtes droit comme je le suis, j'aimerais vous présenter à un ami..."

*Ainsi...sans le savoir, Trax fit partie pour presque une décennie, de l'équipage de l'un des vaisseaux les plus renommés et craints de cette galaxie, "L'Atlantis", il apprit beaucoup avec celui qui devint aussi l'un de ses mentors, Toshiro, l'un des bras droits d'Albator, au fil des années.*

*Sept années passèrent, son envie d'indépendance le tirait de plus en plus et il demanda au capitaine d'être dégagé de toute obligation, Albator accepta à la seule condition qu'il ne devait jamais révéler les secrets de l'Atlantis car si cela devait arriver, il le retrouverait et le tuerait de ses propres mains, ce que Trax accepta. Le départ fut difficile à surmonter, il devait tout recommencer à zéro... l'équipage était triste mais ce fut l'occasion de faire une fête afin que la peine soit noyée dans la joie et aussi l'ivresse... Dans sa grande noblesse Albator lui laissa un capital correspondant à ses années de services et le débarqua à nouveau sur Mon Cal. Le cœur serré, Trax vit le majestueux vaisseau s'éloigner jusqu'à disparaître hors de sa vue.*

## **Description physique:**

*Cheveux très courts, brun, peau mate, yeux marrons.*

## **Description psychique:**

*Direct, expéditif, déterminé, loyal, ne supporte ni les pertes de temps, ni les trahisons.*

# **162. Treyz Merkiz N°ID:**

# **1180**

## **Informations:**

XP: 5333

Niveau: 3

Argent emporté: 7605

Date d'inscription: 19/04/2007

Avertos: 0

Nb messages: 371

Métier: Ministre de Télou

Talent 1: Empathie mécanique

Talent 2: Stratège

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 13 / DEX: 10 / INT: 16 / DIS: 10 / PER: 13 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 15 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 10 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 10 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Treyz est né sur Lasatar (planète aux trois quarts gelée et dont la température moyenne avoisine les 0°), planète d'origine de sa race, au sein d'une famille de commerçants aisés et reconnus pour la qualité de leurs créations et productions. Il y recevra une éducation très complète sur de nombreux domaines parmi lesquels figurent à des places très importantes la religion et un art martial complexe basé sur le combat sans armes dont il devient un pratiquant très assidu (Perfectionniste). Très tôt, il s'intéresse à la mécanique et aide son père à concevoir les plans de droïdes de type assassins ou combattants, d'abord simple main d'œuvre, il devient rapidement parti prenand dans la réalisation de schémas de montages et la création de nouveaux prototypes, pas très élaborés au début mais qui ne vont cesser de s'améliorer avec le temps et l'aide de son père, qui, intéressé par les capacités de son fils et soutien dans ses projets; mais également parce que le jeune homme était d'ors et déjà un perfectionniste dans l'âme à dessiner et redessiner les plans pour les rendre le plus parfait possible.

A l'âge de 15 ans il entame ses études technologiques et industrielles, filière de prédilection sur sa planète et se classe rapidement parmi les élèves les plus doués de sa section. A 18 ans, il prend une spécialisation dans le commerce, second secteur clef et obtient son diplôme d'ingénieur concepteur. Il travail également au sein de l'entreprise de ses parents afin de pouvoir financer ses études sans aides extérieures .

A 20 ans enfin, il termine ses études commerciales par l'obtention de son diplôme avant de réintégrer l'entreprise familiale au poste de designer/concepteur qu'il occupera pendant un an avant de fonder sa propre entreprise de fonderies droïdes. C'est également à cette période qu'il commence une œuvre qui est toujours en cours aujourd'hui. En effet, perfectionniste dans l'âme, il chercha a se débarrasser de ses faiblesse physiques en remplaçant des parties de

son corps par des implants cybernétiques à commencer par son bras droit auquel une multiple fracture avait fait perdre une grande partie de sa mobilité.

Après un démarrage réussi, son entreprise se heurte rapidement à une concurrence acharnée et pas toujours respectueuse des lois en vigueur. Après plusieurs procès infructueux, menaces, intimidations, violences qui aboutirent à la ruine de son entreprise, le jeune commerçant décide, excédé par l'impuissance de la justice, de quitter sa planète et de tenter sa chance ailleurs, la ou personne ne pourrait théoriquement lui mettre des bâtons dans les roues.

Commença alors pour le jeune concepteur une longue période d'errance à la recherche d'une planète ou ses capacités pourraient se développer et ou il pourrait faire fortune en vendant un armement fiable et spécialisé à un prix intéressant. C'est donc tout naturellement qu'il se tourna vers Telos, siège de la puissante corporation ou il se fit une place comme vendeur d'armes de poing avant d'intégrer à l'âge de 27 ans la chambre du commerce en tant que courtier en bourse, poste qui ne lui plais pas et dont il démissionne trois ans plus tard malgré de bons états de service.

Il se redirige alors vers Bospin ou l'on dit que le secteur industriel est en plein essor. Il se fait rapidement naturaliser et trouve un emploi de designer concepteur et est rapidement reconnu par ses pairs dont certains travaillent avec lui sur des projets visant à améliorer la productivité des exploitation d'extractions de gaz Tibana. Mais comme tous les travaux ne portant pas sur la production et la création de droïdes, celui-ci parvint rapidement à le désintéresser et, devant le non traitement de sa requête par l'administration de la planète, il décide de partir seul découvrir la galaxie afin de découvrir une planète ou on lui permettrait d'exercer ses talents et ou il serait reconnu à sa juste valeur.

Il est donc à ce jours à la recherche de financements pour fonder une nouvelle entreprise dans la branche qui est la sienne, la conception, la production et la vente de droïdes de combats.

## **Description physique:**

Treyz est ce que l'on peut qualifier de Grand pour sa race. En effet, sa taille avoisine les deux mètres, ce qui fait de lui une personne imposante. Son visage est orné de nombreux tatouages rituels marquant son appartenance à son clan. A noter également qu'une partie de son corps a été remplacée par des implants cybernétiques de sa propre conception. Les parties de son corps qui ont été ainsi améliorées sont son bras gauche, sa jambe droite, ainsi que la partie inférieure de sa jambe gauche.

## **Description psychique:**

Treyz est ce que l'on désigne communément sous le nom de technocrate au sein de la société Lazat. En effet, il est à la fois un concepteur perfectionniste croyant en ses réalisations, et un commerçant expérimenté quand ils agit d'en négocier le prix. En plus de cela, il est profondément retors quand il s'agit de s'occuper de la concurrence ou des mauvais payeurs. Il est donc un commerçant passionné et sans scrupules, prompt à défendre ses produits quitte à se débarrasser des éventuels gêneurs. Cependant, il reste une personne loyal envers ceux qui le soutiennent et lui apportent leur aide. Il affiche aussi un profond dédain envers tout ce qui a son sens n'est pas parfait... c'est-à-dire la quasi-totalité des choses... Il ne reconnaîtra par exemple jamais les capacités d'un individu sur un sujet tant que celui-ci n'en maîtrisera pas parfaitement les moindres nuances... Aussi, des félicitations de sa part sont à prendre comme exceptionnelles et la personne qui en serait gratifiée pourrait alors se considérer comme la perfection dans son domaines... autant dire que cela est extraordinairement rare...

A noter également qu'après une opération ratée qui visait à la base à remplacer certains de ses organes internes, il est en permanence tirillé par une très violente douleur qu'il estompe en permanence par une forte consommation de Bacta ... Il est capable de tout pour obtenir sa dose de bacta tant la douleur est forte... et c'est sans doute un de ses points faibles...

# 163. Turgon Malwesul N°ID: 867

## Informations:

XP: 200

Niveau: 1

Argent emporté: 25000

Date d'inscription: 22/08/2006

Avertos: 0

Nb messages: 261

Métier: Commerçant

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 1 / Armes de Tir: 1 / Médecine: 0 / Discrétion: 1 / Vol: 0 / Mécanique: 2 / Pilotage: 3 / Sciences/Informatique: 2 / Commerce: 4 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 1 / Combat à Mains Nues: 3 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 1 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

Sa mère est originaire de Bepin. Lors d'un voyage gagné sur Coruscant, elle rencontra Lim Malwesul, le père de Turgon. Ce dernier, étant militaire, put la faire rester sur la ville-monde. Ils se marièrent et eurent un enfant: Turgon. Ils élevèrent correctement leur enfant, jusqu'au jour où, lors d'une mission, le père de Turgon fut tué par des Séparatistes. Sa mère, ne pouvant plus subvenir à ses besoins, repartit pour Bepin, laissant à Turgon une petite somme de Dataries. Depuis, Turgon cherche à monter son entreprise, bien qu'il ne sache pas encore quoi...

## **Description physique:**

Grand, cheveux noirs, yeux gris. Silhouette fine, élancé. Tête fine.

## **Description psychique:**

Ni peureux, ni courageux. Il souhaiterait s'établir sur une autre planète. Possède de la volonté.

# **164. Tyria Dran N°ID: 1557**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 7210

Date d'inscription: 15/12/2007



Avertos: 0

Nb messages: 30

Métier: Assassin/Garde du corps

Talent 1: Tueur né

Talent 2: Sens évolué - la vue et l'ouïe

## Caractéristiques::

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 6 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 3 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 5 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Tyria est née sur Bastion, Petite dernière d'une famille de trois enfants issus d'un père informaticien au service du gouvernement et d'une mère employée dans l'administration. Elle a un frère Diclann, l'ainé qui a quitté la planète quand elle était adolescente pour travailler dans le commerce galactique.

Et une soeur Pitta, qui elle aussi a quitté la planète quelques années après leur frère pour sa carrière de journaliste.

Depuis leur départ la famille est restée sans nouvelles d'eux et sans aucun moyen de les joindre.

Ses parents sont ensuite décédés lors des bombardements de Bastion.

Adolescente alors, elle voulu venger leur mort selon ses moyens du moment, elle commença par tuer quelques membres de l'armée quand ceux ci se retrouvaient isolés, elle pris goût à ce qu'elle faisait. Elle se fit remarquer par un gang local qui lui proposa de la payer pour faire le sale boulot de temps à autre. Après quelques années le gang essaya de la doubler et de lui faire la peau, elle résista quelques semaines avant de se rendre compte que ça ne finirai jamais le gang recruter a tour de bras, elle n'en viendrai jamais a bout. Elle décida donc de s'exiler et pris une navette pour coruscant.

Elle souhaite retrouver ses frères et soeurs pour leur apprendre la mort de leur parents.

## **Description physique:**

Tyria n'est pas très grande, 1m67 pour 59 kilos. Elle s'habille exclusivement de pantalons et hauts plutôt moulants un moyen de montrer sa féminité sans pour autant attirer tous les regards, le tout sous un imperméable cuir noir descendant jusqu'au chevilles. Elle reste dans des tons sombres et déteste les couleurs vives à l'oeil. Elle est plutôt mince. Les yeux verts tirant sur le marron, un visage fin, des cheveux bruns à mèches bleues détachés arrivants au dessus des épaules. Un piercing petit diamant sur le nez, son seul bijou et un tatouage de type tribal entourant son biceps gauche. Elle est gauchère, et sa poitrine a des proportions normales.

## **Description psychique:**

La mort de ses parents à achevée son éducation de manière précoce et la rue lui a appris à ne compter que sur elle même. Elle ne donne pas facilement sa confiance, quand on s'est fait avoir maintes fois on apprend, néanmoins elle est sociable. Elle pense que les épreuves difficiles de la vie sont formatrices et aident chacun à se construire, elle n'apporte par conséquent pas son aide par charité quand rien ne le justifie.

# **165. Ulic Rankor N°ID: 163**

## **Informations:**

XP: 10000

Niveau: 5

Argent emporté: 26925

Date d'inscription: 17/04/2006

Avertos: 0

Nb messages: 2184

Métier: Itinérant

Talent 1: pilote né

Talent 2: sens de l'observation

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 11 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 13 / DIS: 11 / PER: 12 / CHA: 12

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 15 / Médecine: 0 / Discrétion: 5 / Vol: 0 / Mécanique: 5 / Pilotage: 5 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 1 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 10 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Ulic est né sur Nar Shadda (Système Hutts). Son père s'appelait Carth RANKOR et il travaillait en tant que mercenaire pour les Hutts, plus particulièrement pour Zorba. Sa mère, d'après ce que son père lui avait raconté, fut tuée au cours d'une des missions de son père, apparemment elle aussi était mercenaire.

Quand Ulic atteignit l'âge de 4 ans, son père débuta son apprentissage pour qu'il devienne un jour son successeur. Carth lui apprit les rites de son clan : « les Adeptes du Bukidoshar », un mélange de plusieurs disciplines (le Karaté, le Sujitsu, le Kendo, et la Méditation).

A 8 ans, son père commença à lui donner des cours théorique et pratique de pilotage de vaisseaux (cargos et chasseurs).

Ulic reste souvent seul sur sa planète natal quand son père partait en mission.

A 13 ans, Carth lui donna des leçons des maniements des armes de tirs et armes blanches. Puis 1 ans après, Ulic accompagna son père en mission afin qu'il puissent avoir de l'expérience dans le domaine des mercenaires.

Quand Ulic atteignit l'âge de 16 ans, il fut admis en tant que guerrier du Bukidoshar et fut tatoué du signe de son clan.

6 mois après, Carth RANKOR rentra chez lui tout paniqué, il dit à son fils qu'il fallait qu'ils partent tous les deux de cette planète car il était plus en sécurité ici.

Mais, il était trop tard, deux assassins rentrèrent dans la maison et l'abattit sans qu'il puisse se défendre. Bien sûr, Ulic était caché dans une armoire lors du massacre. Après que les deux hommes fussent partis, Ulic alla vers son père et constata que ce dernier n'était pas encore mort.

Carth lui dit alors: mon fils, sache que je t'ai menti à propos de ta mère, ce n'était pas une

mercenaire comme moi mais une jedi ! De plus, elle n'a pas été tué, elle a préféré partir pour nous protéger tous les deux des Hutts. Retrouve là mon fils, grâce au don qu'elle ta transmis, la Force. Adieux mon fils."

C'est ainsi que Carth RANKOR, le plus renommé des mercenaires de Zorba le Hutt, rendit l'âme.

Après c'est terrible évènement, Ulic décida de retrouver les deux hommes afin de venger son père. Il apprit par un informateur que l'un des deux habitait sur Nar Shadda dans le quartier des contrebandiers. Il décida de lui rendre visite, il le fit parler et le tua en le poignardant dans son coeur. Il lui avait dit que son associé était reparti chez lui, sur Tatoïne, dans le repaire de Jabba.

A 20 ans, Ulic put enfin partir de sa planète natale. Après quatre ans de diverses petites missions par ci par la, il atterrit à Coruscant afin de trouver un vaisseau pour Tatoïne. Il espérait ainsi travailler pour Jabba afin de retrouver le deuxième assassin de son père et peut être par la suite partir à la recherche de sa mère.

## **Description physique:**

Ulic a 24 ans, il mesure 1,81 mètre de haut et pèse 65 kg. Ses cheveux son châains foncés et mi long. Il a des yeux bleus et à un tatouage sur le torse représentant l'appartenance aux adeptes du Bukidoshar.

Il porte en général une tunique bleue, des bottes, une ceinture sur laquelle est suspendue une petite bourse et différents rangements (potions par exemple), des gants noirs, et une cape gris clair.

## **Description psychique:**

Solitaire dans l'âme, Ulic est un être discret, attentif, agile, dynamique et patient.

Il a acquérit le sens de l'orientation et une excellente mémoire grâce à l'apprentissage de son père. Il est aussi, courtoie et a l'aspect chevaleresque (l'art des bonnes manières et la subtilité).

# **166. Vexa N°ID: 911**

## **Informations:**

XP: 9600

Niveau: 4  
Argent emporté: 11984

Date d'inscription: 05/10/2006  
Avertos: 0  
Nb messages: 372

Métier: Adjudant-Chef des F.A.R.  
Talent 1: pilote né  
Talent 2: leader né

## Caractéristiques::

PUI: 13 / CON: 12 / RAP: 12 / DEX: 12 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10

## Bonus Compétences::

Armes Blanches: 10 / Armes de Tir: 15 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 14 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 2 /  
Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 2 / Natation: 0  
/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

Vexa a grandi sur Coruscant, dans une famille modeste. Une enfance plutôt heureuse jusqu'au jour où des malfrats des bas-fonds ont fait une descente dans son appartement. Toute sa famille fut tuée sauf lui qui se réfugia dans sa cachette d'enfant. Les forces de l'ordre n'étaient pas encore arrivées, qu'il fuya cet appartement et trouva refuge dans les bas-fonds de Coruscant où des milliers d'enfants errent.

Il était fort et rusé et se fit vite un nom ... Mais des problèmes l'obligèrent de fuir de Coruscant à 16 ans à bord d'une navette spatiale volée. Bon pilote, il prit la destination de Kashyyk sans se faire remarquer par la police intergalactique.

Sur la planète des Wookies, il rencontra une tribu qui l'adopta et qui en fit un farouche guerrier. Les armes blanches et armes lasers n'avait pour lui aucun secret.

C'est pourquoi lorsqu'il entendit parler de la création d'une armée républicaine, il s'engagea directement. Afin de lutter contre le mal et le côté obscur.

## Description physique:

Vexa fait 1m80 pour 75kg de muscles, brun avec des yeux noisettes il ne laisse pas les femmes insensibles à son charme.

## **Description psychique:**

Vexa a, malgré toutes ses aventures, une attitude joyeuse voir de "Bout en train". Il sait quand se montrer calme et sérieux quand la situation l'exige.

# **167. Voss Me N°ID: 1623**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 5000

Date d'inscription: 13/05/2008

Avertos: 0

Nb messages: 11

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## **Histoire:**

## **Description physique:**

## **Description psychique:**

# **168. Wann Kayan N°ID: 1301**

## **Informations:**

XP: 0

Niveau: 1

Argent emporté: 15000

Date d'inscription: 03/06/2007

Avertos: 1

Nb messages: 75

Métier: Rien

Talent 1:

Talent 2:

## **Caractéristiques::**

PUI: 9 / CON: 10 / RAP: 12 / DEX: 11 / INT: 13 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10

## **Bonus Compétences::**

Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 6 / Vol: 0 / Mécanique: 0 /  
Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 6 / Agilité: 11 /

Rhétorique: 7 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 5 / Natation: 0  
/ Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /

## Histoire:

La Poupée de Chiffon qui ne sait pas faire non

*Wann fut l'enfant inespérée de la riche trianii Maria Kayan  
...cette femelle de 42 ans stressée par son travail n'avait pu avoir d'enfant et avait désespéré,  
abandonnant cette idée, lorsqu'elle fêta ses 40 ans. Son père vit de suite un trianii de haute  
cour dans les bras de sa mère...devinant que le petit posséderait une fourrure d'une beauté  
peu commune. Il porterait le nom de Wann : Belle Ecriture en trianii (inventé ça^<sup>^</sup>) car son  
père voyait déjà un magnifique destin écrit pour son fils*

*Un petit trianii dans une salle de réception regardait ses chaussures, tandis que sa mère le  
coiffait. Sur son visage fin se dessinait un sourire rêveur, mais son regard perdu dans le  
lointain laissait deviner qu'il était dans un autre monde. Sa petite main se referma dans le  
vide, cherchant à caresser un nuage. Ses long cheveux éparses un front délicat comme une  
couronne de couleurs épousaient les caresses de la brosse; qu'une main ferme et  
expérimentée tenait. Sa on vêtement de satin vert légèrement froissée faisait office de pré  
pour le petit mâle qui y courrait afin d'attraper ce fameux nuage.*

**On m'a demandé pourquoi je fermais les yeux  
C'est pour mieux voir autour de moi qu'ils sont clos  
Dans l'encre noire de mes paupières...dans mes cieux  
Je regarde les lumières , ce sont mes étoiles**



*Wann s'avança dans le corridor, la lumière de la lune d'argent éclairait son doux visage qui avait perdu tout sourire. Il était à présent devenu austère, comme le visage d'un adulte accablé de problèmes. sa mère lui tenait la main, Wann pour essayer de rêver, de s'enfuir s'amusa à compter les rides qu'il sentait dans la paume chaude et humide de sa mère. Elle était un peu étouffante cette main, comme une forêt tropicale... aussitôt le trianii devint explorateur et fouillait les grands arbres à la recherche d'oiseaux qui n'auraient pas peur.*

*Les invités s'exclamèrent en voyant les cheveux ondulés de l'enfant félin qui se mariait avec son regard d'ambre foncé irisé de noir. La lumière du salon donnaient différents tons à la chevelure de Wann, tandis que ses rêves s'occupaient de changer les couleurs de son regard si particulier. Les gens souriaient, eux aussi paraissaient être dans leurs rêves parfois, mais c'était plus un rêve d'avenir...une ambition, tandis que le petit trianii se contentait de l'irréel.*

Face à ce miroir, je cherche l'autre sans approcher  
Loin , loin.. j'observe sans toucher ce que je peux voir  
Ne pas y poser ma main, ce serait me blesser  
Vos caresses sont autant de coups qui peuvent pleuvoir<

*La soirée passa ainsi, se vidant finalement des froufrous colorés, des sourires enrubannés et de leurs propriétaires respectifs. Wann releva la tête puis se rapprocha de sa mère, semblant soudain lui porter un grand intérêt, mais la soirée était passée ; Maria l'insatisfaite, songeait à la prochaine réception, Maria la mère n'existait plus, Maria était fatiguée, elle allait se coucher. Le gamin chercha protection dans les jupes de sa mère, éprise semblait-il d'une peur soudaine. Ses rêves d'oiseaux se transformèrent en une silhouette sombre, qui devint réelle. Le satin doux de la robe de sa mère avait disparu, laissant les doigts de le gamin se fermer dans le vide, tandis qu'il approchait. Le jour il était papa, et la nuit il était encore papa, mais méchant. En tremblant Wann s'approcha de lui, la mine résignée, doucement , il dessina dans son esprit la couleur vive d'une parure d'oiseau posé sur un nuage. Son tremblement cessa... Wann venait de comprendre, qu'il fallait vivre en rêve, D'ailleurs il se demandait pourquoi il n'y avait pas pensé plus tôt. Ainsi quand son père le battit, sous prétexte qu'il n'avait pas été sage l'enfant vit une étoile lui sourire pour l'aider à supporter l'horreur, tandis que le vent lui chantait une berceuse.*

*Wann renia ses parents vers l'âge de 8 ans, battu, maltraité , il décida de cacher son espoir dans une boîte secrète. Sa mère c'était la lune, et son père était le vent. Ce dernier avait des grandes mains, tantôt froides, tantôt toutes douces. Parfois ses mains tremblaient violemment mais Wann n'avait pas peur. Il savait qu'il sifflait et grondait parce qu'il exprimait sa douleur de voir son « fils » ainsi traité...Alors que jambes pendantes dans le vide le trianii regardait le ciel en attendant ses sœurs étoiles que mère lune mettrait au monde, Maria arriva brusquement. Il secoua le jeune félin comme un prunier*

*-Où étais-tu ? je te cherchais , j'étais inquiète*

*Le vent souffla un peu plus fort pour crier au mensonge. Wann leva la tête pour recevoir ses paroles et ses caresses tandis que ses oreilles se plaquèrent et que sa queue battit nerveusement l'air, alors ses lèvres s'entrouvrirent pour répondre à son père élément*

*non je ne crois pas qu'elle mente... elle s'inquiétait vraiment, ce soir il y a une réception*

*le vent s'adoucit pour lui souffler quelques mots de tendresse pour l'encourager à tenir encore. Puis ce soir, un événement changea le cours de la soirée, et le cours de ses rêves. Un peintre s'approcha de Maria et discuta un bon moment, ses mains s'agitant, battant de l'air comme si il voulait voler. Wann sortit de sa rêverie, semblant sentir une force en cette homme... elle n'était ni positive, ni négative, mais sortait le trianii de ses rêveries...à vrai dire le félin n'avait pas de réponse à ce phénomène. Lorsqu'il s'approcha Wann frissonna, parcourant son échine lorsqu'il lui attrapa le menton pour le regarder de plus près. Son regard chercheur fouilla les yeux d'ambre de Wann qui, surpris les ferma pour empêcher cet homme de lui voler son esprit, il semblait vouloir la dévorer...l'annihiler d'un coup de pinceau. Le lendemain, le gamin devait préparer ses affaires. Le père de cette dernière s'inquiétait de voir vieillir le petit garçon, qui peut-être ; alors parlerait. Sa mère ne s'étant jamais occupée de lui, Wann ne lui offrit pour tout au revoir qu'un sourire bref, pour la forme.*

*Nuit m'enveloppe sans se poser, frôler mon dos  
Et vos voix viendront-elles briser le silence ?  
Je me balance doucement , je tangue comme un bateau  
Que vous n'avez pas prise , malgré votre patience ...*

*Les étoiles seront toujours là*

*Il avait 7 ans, la lune pour mère, les étoiles comme sœurs et le vent comme père. Assis, nu, son regard perdu dans le vague Wann refusait...il refusait cet instant, celui où le pinceau courrait sur la toile pour refaire naître ses courbes. Sur la palette les tons différents de ses cheveux se mêlaient sans une vaine tentative de dessiner sur la toile le rayon de lumière qui jouait avec le noir jais de sa chevelure ondulée ; ou éparses des mèches d'or avaient élu domicile. L'homme avait la quarantaine, et un pinceau fin entre les lèvres qui ne l'empêchait pas grommeler sans cesse. De plus en plus il perdait le regard de son sujet, ce dernier se couvrait d'un voile songeur, emmenant le félin dans un monde auquel il n'aurait jamais accès. Il était jaloux, car Wann ne lui accordait rien d'autre que de l'indifférence. L'or ne manquait plus depuis que Tarok avait enfin trouvé une œuvre à la taille de ses talents, les gens ne se lassaient pas des peintures du petit félin, race presque éteinte , considérés comme beaucoup comme étant des créatures à l'apparence mythique. C'est d'ailleurs ce qui avait intéressé le peintre...mélanger l'Humain et la nature via Wann ; chercher le chaînon manquant en quelque sorte, ou chercher des sujets plus évasifs comme des deux mythologiques...*

*2 ans plus tard Wann arpentait les murs blancs, ses doigts fins- les griffes étaient rentré-  
heurtant de temps à autres les tableaux du maître d'art. Les gens affluaient, leur yeux  
fouillant chaque peinture à la recherche d'un sentiment, d'une couleur, ou pour faire «  
bien » simplement. Tarok courrait partout, il n'avait jamais connu la richesse jusqu'ici,  
mais le félin lui avait apporté beaucoup, il lui avait permit d'affiner son coup de pinceau et  
en partant de lui, il avait su ajuster ses couleurs. Tous ses tableaux, abstraits ou non  
plaisaient désormais. Il avait travaillé dur toute sa vie, et enfin le résultat était là. La  
douleur qui parcourait l'être de Wann était trop grand pour l'ignorer plus longtemps. Le  
jeune félin décida d'ouvrir la boîte secrète ou elle avait enfermé l'espoir il y avait 10 ans de  
cela. Dans son esprit le trianii vit sa main tourner une clé pour prendre l'espoir et le  
caresser tout doucement, le suppliant de l'aider. L'occasion se présenta quand la jeune  
félin vit la police qui surveillait les alentours à la recherche d'éventuels voleurs.*

*Un papillon aux ailes colorées , l' enfant  
Que vous avez pris entre vos doigts vicieux  
Sa poussière d'or s'étale sur vos mains, ô l'enfant  
Et lui, s'étirole comme une fleur flétrit, sous vos yeux*

*Lui le minuscule chevalier du ciel  
Galope sur sa monture qu'est cette douce brise  
En son petit corps d'insecte couleur miel  
Son coeur fragile comme une bougie, se brise ...*

*Le rouge coquelicot se fane sur ses ailes  
Sa douce parure est si fragile, si légère  
Que la caresse devient un coup meurtrier  
Un baiser qui lui fut porté l'a l'achevé*

*Couleurs ébouriffées, et senteur Cannelle  
Elle était fait pour être aimé petite créature*

*Mais l'amour le tua, cavalière du ciel ...  
Etrange destinée que de voir ainsi détruit ...*

*Relève-toi*

*Wann repoussa une journaliste et posa des lunettes sombres sur ses yeux pour faire taire leur éclat si particulier. Passant ainsi plus inaperçu , grâce aux lunettes de soleil qui lui mangeait la moitié du visage le petit félin passait à peu près inaperçu en cachant ses oreilles sous un foulard et en plaquant sa queue entre les pattes...ce qui n'était pas difficile vu qu'il était mort de peur. Puis il se dirigea vers l'estrade, tremblant d'effroi, à l'idée d'exécuter ce qu'espoir lui soufflait. Tarok de sa voix grave regardait le tissu qui bientôt se lèverait et dévoilerait le portrait dénudé du petit félin. Son corps, l'ennemi allait être dévoilé, et Wann sentit pour la première fois depuis longtemps, la colère monter en lui... cependant il ne pleurait pas, ne sachant plus pleurer. Dehors la nuit était tombée, mais les étoiles tardaient. Le vent sifflait de colère, hurlant sa colère contre celui qui bafouait son « fils ». Il repoussait aussi les nuages, pour laisser apparaître les étoiles que le trianii aimait tant. Le rideau commença son ascension et Wann la sienne. Ses pas sur l'escalier étaient léger, et pourtant, ils raisonnait pus fort que le tic tac de l'horloge qui indiquait 11h00 du soir. Châle tomba, dévoilant entre la cascade ondulé de noir et d'or mêlés deux grandes oreilles félines. Ses doigts fins se garnirent soudain de griffes aiguisée, tandis que sous les regard de la foule le trianii s'approchait de son bourreau.*

*-Comment tes doigts peuvent-ils dessiner de telles merveilles, alors qu'ils deviennent des tentacules qui me volent à moi-même ?*

*Sa voix était douce, la colère, bien qu'elle brille dans ses yeux, n'apparaissait pas. Implicite le mot du délit fit pourtant son apparition dans les paroles du félin. Les gens poussèrent une exclamation choquée, tandis que Tarok restait muet, impassible d'apparence, mais bouillonnant de l'intérieur. Dans le ciel, le vent avait fait son œuvre, et par la fenêtre qui donnait sur l'estrade, la lune et les étoiles brillaient enfin...sans aucun nuages à présent pour cacher leur lumière.*

*-Tu oses te présenter en plein jour, sur une estrade illuminée, tu brise l'éclat de la lune et des étoiles par ton esprit tortueux . Descend de ce lieu, l'ombre devrait désormais être ta seule demeure après ce que tu m'a fais, ce que toi, LUI et ELLE m'ont fait .*

*Son regard d'ambre irisé de noir s'attarda sur la salle, tandis que d'une main il attrapait la corde qui laissait le voile se lever, découvrant petit à petit son corps nu . L'enfant jeta un regard appuyé aux policiers qui avaient compris, ces derniers cependant ne réagirent pas, tandis que la salle, ne pouvant admettre pareil scandale sortait à grand pas des lieux. Le jeune félin quitta l'estrade puis se dirigea vers les policiers, stoïques.*

*-ce sont bien des voleurs que vous deviez guetter dans cette salle n'est-ce pas ? Alors emmenez-le ; il ma volé...*

*Un éclat de voix, des menottes, une sirène... Wann sourit brièvement, ses yeux pour une fois étaient fixés sur Tarok, ils n'étaient plus perdus dans le lointain, non ils savouraient l'instant présent. Wann caressa dans son esprit le mot espoir et l'embrassa. En sortant le policier lui conseilla de rejoindre très vite la voiture car le vent était glacé, et il soufflait fort...mais Wann lui accorda une minute entière pour le remercier en silence, son cri n'était plus celui de la colère, mais celui du triomphe....*

*Une salle, de la chaleur, des tremblements, une main, sa propre main posée sur la barre du tribunal. Sa voix était douce et calme, mais lointaine à la fois ; difficile de parler car son*

*basic était entravé par des cordes vocales peu évoluées. Son avocat lui avait dit de laisser monter sa haine et ses larmes pour séduire le juge. Mais quand on ne sait pas pleurer et qu'on n'a plus la force de haïr, on reste calme, on expose les faits. Entre deux scènes affreuses on parle de lune, d'étoiles et de vent salvateur, on parle d'un petit mot espoir, enfermé dans une boîte qui vous a sauvé. Pour le juge c'était illogique, Wann n'était pas assez triste pour dire vrai ; surtout pour un gamin de son âge. Wann revint au juge lorsqu'il énonça la sentence. Son regard se fit rêveur, plus que jamais...on était en plein jour, les étoiles n'arriveraient que dans plusieurs heures, et la sentence était pour lui.... Car Tarok, grâce aux pots-de-vins et l'intervention peu convaincante de Wann fut libéré. Jamais le mot liberté n'avait autant fait mal à Wann.*

*Etranges chimères. Si vous me touchez je meurs  
Il faut clore la porte, dont je suis la seule clé  
Vous êtes entré dans mon monde ...tant de heurts ..  
Non ! laissez-moi ! vite mes yeux, les fermer !*

*Espoir s'est enfuit de sa boîte.*

*Tarok rentra chez lui, Wann rejoignit la rue, avec aucun droit, aucune larme, et ayant perdu son mot espoir qu'il avait libérée. Le jeune trianii arriva à l'atelier pour reprendre ses affaires lorsqu'une silhouette sombre se découpa dans l'embrasure. Les toiles étaient enveloppées pour un voyage. Tarok devait s'enfuir...bien qu'il fut innocenté, les rumeurs faisaient mal, et les gens ne voulaient plus de lui. Lorsqu'il ouvrit la porte de l'appartement, il trouva le jeune félin, qui prenait quelques provisions. Il se jeta sur lui et l'étrangla, lui hurlant dessus, moins fort que le vent...mais Wann ne craignait pas le vent, il le craignait lui...le peintre aux doigts d'artistes, aux doigts de monstre aussi. Il le traita*

*de traître...ce que Wann ne comprit pas. Le plancher était froid, et ses mains aussi, il la cherchait avidement, un sourire cruel aux lèvres, il allait lui faire payer une dernière fois avant de partir. Il ne s'en priva pas...et Wann s'enfuit dans ses rêves.*

*Pourtant il parvint miraculeusement à redresser les rênes en voyant les étoiles avaler son bourreau. Petit à petit, rasant le sol, ventre à terre ; la queue entre les pattes le Trianii découvrit la liberté ; les panneaux publicitaires lumineux, les gens, les murmures. Se faisant vagabond e poète par la même occasion Wann vivait en offrant quelques poèmes aux plus généreux pour leurs belles. Jamais au grand jamais il n'aurait volé, pas par honnêteté mais plutôt parce qu'il avait peur d'aller en prison.*

## ***Description physique:***

*De part son appartenance à la race des trianii, son physique est à la fois étrange et envoûtant. Il possède un visage exclusivement félin, et peut cependant montrer toutes les expressions faciales qu'il veut ; un museau délicat le rend mignon et un peu peluche sur les bords, tandis que sa fourrure jaune dorée tâchée de noir complète l'impression de nounours ; ses long poils soyeux et fournis rajoutant un petit quelque chose à sa grâce toute féline. De longs cheveux noirs aux reflets d'or tombent en cascade, lui donnant l'air mutin. Ses pupilles sont dirait-on, fait du mariage d'une mer calme et d'un ciel dégagé ; ni trop foncé, ni trop clair. Ses grand yeux un peu bridé mettent d'ailleurs ces étranges traits noirs qui sillonnent ses jours, de part et d'autre de son délicat museau. Le visage de Wann est finement dessiné, et ses traits délicats, ce qui pourrait lui donner l'air fragile. Sous sa longue tunique beige, le jeune trianii cache un corps souple et vif ; basé sur une constitution extrêmement féline, comprenant les pattes du félin, la longue queue ; les crocs et les griffes ainsi que de grandes oreilles qui pivotent à 360 degrés indépendamment l'une de l'autre.. Son air calme, rêveur et triste tantôt ou mutin et malicieux de l'autre ajoute à l'étrange beauté déjà hérité de part sa race. Wann ne mesure cependant que 1 m 20 pour 12 kilos, mais malgré le fait qu'il en impose peu par la force brute...son charme peut très bien impressionner autant qu'un homme de forte stature.*

## ***Description psychique:***

*Wann a renforcé son charisme physique par un mental possédant une impressionnante capacité à l'abstraction. il reste calme en toutes circonstances ou presque. Son maintien noble et ses hautes connaissances (surtout en philosophie) venant de son éducation lui*



*confère une certaine influence. il ne parle que très peu mais à bon escient, ses rares interventions en font une personne écoutée, et l'on se tait lorsque sa voix douce s'élève dans les rangs... Bien souvent plongée dans ses réflexions et discrètes, le petit félin pourrait paraître inaccessible au premier abord, peut-être se voile-t-elle un peu trop d'ailleurs.*

*Wann peut prêter à confusion avec ses manières trop distantes. Tantôt malicieux ou parfois sauvage c'est vrai que l'on peut craindre un coup de griffe à tout moment. De son terrible passé, il ne tire pourtant pas ombrage, préférant profiter de tous les petits bonheurs qui ne lui ont été jamais donné...Hélas cela comprend une curiosité sans failles ; Wann fourre son museau absolument partout...heureusement sa frousse le réfrène suffisamment pour lui évietr les pires Dégâts. En effet Wann n'est pas lâche, mais craintif et un peu sauvage.*

## ***169. Wedge Moore N°ID: 1587***

### ***Informations:***

*XP: 0*

*Niveau: 1*

*Argent emporté: 2900*

*Date d'inscription: 26/01/2008*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 77*

*Métier: Rien*

*Talent 1: Ombre*

*Talent 2: Hacker*

### ***Caractéristiques::***

*PUI: 12 / CON: 10 / RAP: 11 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 5 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 7 / Sciences/Informatique: 7 / Commerce: 7 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

*Wedge naquit sur Coruscant dans une famille riche qui habitait dans les quartiers chics et sécurisés de la capitale. Son père, Cody était un politicien: sénateur de Corellia et sa mère, Marka: commerçante d'un magasin d'armes et de vaisseaux légers-moyens. A l'âge de 4 ans, Wedge eut une petite sœur, qui fut appelé Padmapatil.*

*Pendant plusieurs années, l'ainé était souvent demandé par sa mère au magasin, afin de l'aider pour répondre aux grosse demandes d'achats. A force d'être dans ce lieu, Wedge se passionnait pour les armes de tirs et blanches. Grâce à un ancien militaire et ami de sa mère, Wedge put maîtriser ces merveilleuses technologies mais avait encore des difficultés sur la gestion du stress pour les les armes de précision.*

*L'ainé était d'une compagnie très utile pour l'entreprise familiale, celle-ci s'appelait le Rcon Incorporation Familiy(Rc. Inc. Fam. : RIF). Sa mère lui donna quelques conseils et ruses afin de convaincre facilement les clients habitués et potentiels.*

*Wedge était très très ami avec le fils d'un ami du père de Wedge, Nixcon Bratoo'o, fils de sénateur de la planète Alderaan. Sa mère l'emmenait souvent prendre des cours d'informatique, son professeur était un agrégé scientifique, en outre Wedge était particulièrement doué dans le hacking des ordinateurs (récupérations des données, contrôle des ordinateurs...), de plus il aimait se balader sur l'Holonet et voir des "films pour adultes", aller sur des forums, t'chatter avec ses amis, faire des sites web Holonet, aller jouer Sabacc et au Dejarik avec Nixcon.... Grâce à sa mère, Wedge se passionna pour les vaisseaux, notamment ceux de combats, il fabriquait des dizaines de maquettes comme l'ARC-170, l'intercepteur Jedi...*

*Il avait plusieurs ambitions de métiers: reprendre le commerce familial et devenir agent secret. En voyant la passion de son fils pour les vaisseaux, sa mère décida de faire une surprise à celui-ci: l'inscrire pour passer son Brevet de Pilote, Wedge accepta évidemment. Ce dernier fit la connaissance, aux cours de pilotage, d'un garçon au caractère détestable et spécial, il s'appelait Maximilian Donos, fils d'un sénateur de Chandrilla: son père était*

*le grand rival du père de Wedge. Il rencontra aussi d'autres personnes très appréciables et Wedge se fit plusieurs amis. Lors de l'examen, ce dernier le passa avec brio, idem pour Maximilian, ce qui renforça leur rivalité.*

*Pour se vider l'esprit, Wedge préféra faire des courses folles dans les rues de Coruscant avec Nixcon: Wedge avait "emprunté" un Koro-2 et Nixcon avait aussi "emprunté" un Koro-2 de son père, lors d'une de ces courses, Wedge et Nixcon avaient failli se percuter à cause d'un transport de marchandise qui n'avait pas respecté la priorité à droite. Mais lorsque Wedge avait 19 ans, lors du retour du Cody, parti pour une conférence, celui-ci eut un accident avec un chauffard ivre, le choc n'avait pas fait exploser le véhicule mais avait fait catapulter son occupant des abîmes des rues de Coruscant. Son fils fut alors tourmenté, triste, en colère, déçu de ne pas avoir passé plus de temps avec lui, déçu de ne pas s'être amusé avec lui... Suite à cette affreuse tragédie, la mère de Wedge devint dépressive, s'isola puis finit par mourir de chagrin. Wedge se retrouva alors seul.*

*L'orphelin dut alors s'occuper de sa sœur qu'il adorait car c'était le dernier membre de sa famille à être cher à ses yeux: ses grands-parents n'ayant en effet jamais pensé à eux. Il reprit le commerce familial (légué par ses parents), mais décida de le fermer temporairement afin de retrouver la trace du chauffard qui a tué le père de Wedge: il était persuadé que ce chauffard ne l'était pas; et aussi devenir agent des Services de Renseignements des FAR aussi, qui était l'une de ses ambitions. Mais lorsque Wedge avait alors 24 ans, sa sœur décida d'aller faire ses études dans l'université de Médecine de Bepin. Le fils des Moore avait donc le temps-libre nécessaire pour s'occuper de sa vie.*

## ***Description physique:***

*Il mesure 1m87, il pèse 87kg. Il est musclé et très endurant. Il a les cheveux assez long et un peu de barbe. Il a les yeux noirs, un regard noir et profond. Son menton n'est ni trop sorti, ni trop rentré, ni trop grand, ni trop petit. Il a un nez, ni trop petit, ni trop long, ni trop large. Il a une cicatrice sur le visage: suite à une bagarre avec un élève lorsqu'il était à l'école, il a reçu un coup de couteau sur le visage: elle part du bas du front puis s'arrête vers le haut de la joue en passant l'œil gauche. Il a les doigts longs comme les violonistes.*

## ***Description psychique:***

*Wedge est très sociable. Il est solidaire, il ne laissera jamais tombé un ami. Il est très fraternel. Mais il a le défaut de s'emporter un peu vite lorsqu'une situation complexe se présente devant lui. Il a plusieurs ambitions professionnelles: faire prospérer le commerce familial, devenir agent des Services de Renseignements des FARs, retrouver le chauffard qui a tué son père... Bref, il est surtout très motivé mais son principal défaut risque de lui*

*jouer des tours. Il aime aussi jouer en outre au Sabacc et au Dejarik, principalement le premier, il a aussi découvert ces jeux en lignes, mais perd plus souvent dessus qu'en réalité. Il est aussi gentil et serviable avec ses amis.*

# ***170. Wes Garindan N°ID: 1413***

## ***Informations:***

*XP: 0*

*Niveau: 1*

*Argent emporté: 24313*

*Date d'inscription: 04/07/2007*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 74*

*Métier: Étudiant*

*Talent 1: pilote Né*

*Talent 2: bonne étoile*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 13 / CHA: 10*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 8 / Armes de Tir: 11 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 11 / Pilotage: 23 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 7 / Agilité: 5 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 2 / Combat à Mains Nues: 4 / Vigilance: 2 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

*Né sur Télos, Wes a grandi au milieu des quartiers pauvres, bien loin des tours d'argent de*

*la corporation. Son Père, Henian était membre d'un groupuscule terroriste ayant pour but d'obtenir l'indépendance totale de Téos, que ce soit vis à vis de la République ou de la corporation.*

*Il appris donc rapidement les moyens de survivre au milieu d'une ville dangereuse. Son grand frère, Malek, suivit rapidement leur père dans ses activités.*

*Jusqu'a 15 ans, Wes ne voulut pas se mêler des affaires de son père et de son frère jusqu'a ce soir d'été, où son père se fit tuer pour ne pas avoir réussi à avoir enlever un sénateur de Téos, un certain Mandark.*

*Malek repris donc le flambeau et mis les rues de Téos à feu et à sang, tuant toutes les personnes ayant des liens avec le gouvernement.*

*Wes voyait son frère tomber dans le terrorisme avec horreur, lui se concentra à côté sur ses talents de pilote dans l'école de pilotage située sur la planète.*

*Un beau matin, Malek entra dans la chambre de Wes un blaster à la main en criant à son frère de s'habiller, et de venir avec lui.*

*Wes suivit son frère jusque dans une cache souterraine où se trouvait un chasseur naboo flambant neuf.*

*" Tien petit frère, aujourd'hui tu viens à la guerre avec nous, nous allons provoquer un attentat sans précédent, grâce à tes talents."*

*Wes resta sans bouger, il avait devant lui le vaisseau dont il avait toujours rêvé mais devait pour l'obtenir suivre son frère dans des actions dont il ne voyait pas l'utilité et qui pour lui n'étaient que désastre.*

*Wes monta calmement dans le chasseur, et ferma le cockpit après avoir écouté les instructions de son frère.*

*La chambre du commerce, tel était la cible. Les terroristes avaient réussi à se procurer une bombe d'une puissance extrême, et ce serait à lui de la larguer.*

*La trappe s'ouvrit et le chasseur s'éleva dans les airs, au milieu des tours. Wes sentait la sueur perler sur son front, il allait tuer des milliers d'innocents pour le combat qu'il avait suivi son père et qu'entretenait son frère mais auquel il n'avait jamais réellement cru.*

*Il avait été prévenu que les terroristes possédaient les moyens de descendre des chasseurs de la corporation en cas d'alerte.*

*La cible approchait rapidement et les idées se bousculaient dans sa tête.*

*Ca y est, la cible était enfin à portée, Wes passa son doigt au-dessus du bouton qui lancerait le projectile, puis regarda en bas, des milliers de gens marchaient dans les rues autour de la chambre de commerce. Wes tourna les commandes au maximum et accéléra, le chasseur faisait demi-tour.*

*Les armes des terroristes fusaient vers le chasseur à pleine vitesse, celui-ci fut d'ailleurs*

*gravement touché et commença à perdre de l'altitude rapidement. La vitesse était suffisante pour que Wes sorte de la ville et le vaisseau s'écrasa dans une plaine à quelques km de la cible. Wes sorti, enleva son casque et sortie la bombe du vaisseau qui était en flamme et s'enfuit en courant.*

*Le chasseur explosa rapidement, sans la bombe, qui fut enterrée à proximité.*

*Wes rentra rapidement en ville et se dirigea vers l'astroport où il réussit à prendre un vol pour Coruscant ou il n'aurait pas à fuir son frère, et ou il pourrait réparer les erreurs de sa famille, dans l'armée Républicaine.*

## ***Description physique:***

*Wes est grand et fin, plutôt beau, son visage est très souriant et paisible, il ne reflète que très peu ses émotions.*

*Ses yeux et ses cheveux sont très noirs, et il semble d'une nature sportive.*

## ***Description psychique:***

*Wes est très sociable mais à très peu de confiance en lui et craint plus que tout de revoir son frère, il est déterminé à faire le bien quelle que soit la situation.*

*Il est assez craintif de nature, mais essaye d'avoir toujours l'air déterminé et sur de lui.*

*Il fait ainsi souvent des choses alors qu'il les redoute, afin de paraître courageux.*

# ***171. Wittin Kalit N°ID: 183***

## ***Informations:***

*XP: 15525*

*Niveau: 6*

*Argent emporté: 24865*

*Date d'inscription: 24/04/2006*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 546*

*Métier: Sans emploi*

*Talent 1: médecin*

*Talent 2: leader né*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 8 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 18 / DIS: 17 / PER: 18 / CHA: 13*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 18 / Discrétion: 10 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 15 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 29 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 12 / Natation: 0 / Langues: 2 / Biologie et Chimie: 4 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

*A l'aube, quand les brûlants rayons des soleils de Tatooine se levant vers les cieux n'avaient pas encore fait s'évanouir la tendre fraîcheur apportée par la nuit dans les méandres des canyons et les dunes de sable, un nouvel être naissait.*

*Après quelques longues minutes de souffrance, une mère jawa venait de donner vie perpétuant cette petite tribu au sud de Mos Eisley.*

*Comme le destin jawa semblait en avoir décidé, ce jawa deviendrait un courageux et efficace marchand parcourant le désert à la recherche de marchandises et de client.*

*Comme le destin jawa semblait en avoir décidé, ce jawa lui aussi donnerait vie à de nouveaux petits jawas qui eux aussi viendrait agrandir l'activité mercantile de la tribu.*

*Et comme le destin jawa semblait en avoir décidé, ce jawa finirait ses jours disparaissant dans le sables de tatooine, au crépuscule des deux astres solaires qui l'avaient vu naître.*

*Mais cette fois, le destin jawa fut autre.*

*Les éducateurs jawa avait bien tenté de faire de ce petit être un fin vendeur, mais le destin ne se force pas.*

*Ce jawa n'était pas un jawa comme les autres. Alors que ses proches étaient entièrement dévoué à la cause marchande et qu'ils n'avaient pour plus grand dessein que de réussir à faire croître la tribu, ce jeune jawa voyait les choses différemment.*

*Son coeur le portait déjà, lorsqu'il regardait les cieux , vers toutes ces étoiles éclairant la sombre nuit de tatooine. Toujours un peu ailleurs, jamais vraiment quelque part, sa vie n'était faite que de rêves et imagination.*

*Alors après quelques années passées à subir, car ce cloisonnement tribal était un supplice pour cet enfant en quête d'aventures et de découvertes, il profita de l'obscurité de la nuit tombante pour s'enfuir.*

*Sans même dire au revoir à ses proches pour ne pas rendre plus dure une situation déjà bien éprouvante.*

*Ne connaissant pas même la grande ville de Mos eisley, après quelques difficultés il arriva dans les quartiers des astroports.*

*Il y fit la rencontre de dignitaires au grand coeur venu de Bepin qui acceptèrent de l'aider à quitter la brûlante Tatooine.*

*Il fut accueilli sur Bepin par une riche famille qui le considéra comme leur enfant malgré qu'il ne fut pour beaucoup d'humains qu'un jawa, ridicule petite créature plus proche de l'animal qu'autre chose.*

*Il apprit avec le temps le langage Basic établi depuis des siècles dans la galaxie mais dont les Jawas ne s'étaient jamais préoccupés, restant constamment sur la désertique Tatooine.*

*Puis poussé par son intégration réussie et la quête de savoir, il se décida d'étudier la médecine.*



*La famille qu'il avait quitter sur Tatooine était vouée au culte de l'argent, lui aura donc décidé de voué sa vie à préserver celle des autres.*

*Difficile fit sa tache et corsé fut son apprentissage, les jawas étaient loin d'avoir les moindres dispositions pour cet art qu'est la médecine.*

*Mais en faisant preuve d'abnégation, de courage et n'abandonnant jamais malgré les fréquent moins bien au niveau du moral, il obtint après de longues années d'études le droit d'exercer le métier de médecin. Il entra alors à l'hôpital de Bespin.*

*Depuis quelques années maintenant, il travaille dans cet Hôpital où les gens ont peu à peu laisser de coté ses apparences de jawa pour ne plus voir que ses réelles compétences médicales.*

*Bien que consacrant de longues heures et journées à l'exercice de son métier, il n'en demeurerait pas moins passionné par la politique et les débats d'idées.*

*A force de soigner les plus miséreux et d'observer toute leur détresse, on finit par se forger une forte conscience politique et on commence à se demander s'il ne serait pas bon d'aller tenter de changer les choses là où le peuvent: Les Hautes Sphères du Pouvoir!*

*Et pourquoi pas, si on lui offre confiance pourrait il un jour partir pour Coruscant afin de pouvoir s'exprimer plus encore devant le mythique Sénat Galactique....*

## ***Description physique:***

*A vrai dire, rare sont les gens à pouvoir faire la différence entre 2 jawas, et on ne peut pas dire que Wittin Kalit se distingue particulièrement par son physique. Évidemment qu'un Jawa ne passe pas inaperçu sur Bespin et il n'est pas rare qu'on se retourne sur son passage.*

*Petite taille, bure brune qu'il a garder en souvenir de ses origines, 2 yeux lumineux ,*

*eblouissant comme les soleils de Tatooine.*

*La seule différence avec un Jawa de tatooine? L'odeur! et oui quand on quitte sa tribu pour une noble planète comme Bepin on est forcément amené à apprendre la propreté! C'est donc un discret et délicat parfum qui couvre ses passages, remplaçant l'image de l'odeur pestilentielle que les jawas on l'habitude de transporter sous leur vêtements.*

## ***Description psychique:***

*D'un naturel rêveur et en recherche permanente d'aventures, ce jawa bien que n'ayant pas été marqué particulièrement par les enseignement de s tribu, en a garder néanmoins un farouche sens du discours et de la rhétorique. Pas de naïveté chez les Jawa, on sait ce que c'est que de se faire rouler dans la farine, pour preuve on passe notre temps à rouler les autres.*

*Sa faiblesse pourrait être sa trop grande bonté et ne jamais refuser d'aider quelqu'un peut se révéler un désavantage notamment dans le monde politique qu'il va tenter de conquérir.*

# ***172. Wolynn Melvar N°ID: 1592***

## ***Informations:***

*XP: 0*

*Niveau: 1*

*Argent emporté: 9757*

*Date d'inscription: 11/02/2008*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 59*

*Métier: Rien*

*Talent 1: Ombre*

*Talent 2: Agile*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 4 / Discrétion: 4 / Vol: 0 / Mécanique: 1 / Pilotage: 1 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 2 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 4 / Combat à Mains Nues: 2 / Vigilance: 3 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 1 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

*C'est dans les forêts de Féluca que Wolynn a passé la moitié de sa vie jusqu'à présent. A l'âge de vingt ans, il avait décidé de se mettre à l'épreuve de lui-même en quittant ses parents pour aller s'installer sur cette planète.*

*Chez les Melvar, cela en était devenu héréditaire depuis quelques générations déjà. Une fois l'âge de raison atteint, que l'esprit commence à prendre une forme plus complexe et réfléchi, les jeunes hommes ont pour épreuve de rester seul pendant 2 ans minimum pour ainsi évoluer de soi même sans être confronté à la malfaisance de l'homme, à sa fierté et ses nombreux autres défauts...*

*Quelques jours avaient suffi à Wolynn pour se mettre en danger de mort. Il était arrivé sur cette planète avec seulement des vêtements, un sac et quelques rations, en tout cas assez pour tenir environ 2 jours mais cela ne lui avait pas servi à grand-chose parce que la rencontre avec un acklay lui avait ôté tout espoir de les manger à cause d'une liaison assez dramatique. De plus, il ne connaissait aucunement les plantes et autres fruits qu'il pouvait exister sur cette planète, c'est donc durant quatre jours qu'il survécu sans manger. Mais la faim l'atteignant de toute part, il se risqua à goûter quelques fruits et c'est ainsi qu'il commença son aventure pour de bon. Plus le temps avancé, plus il retrouvait des forces. Il rechercha pierre et bois pour se forger une arme, force et courage pour gagner tous les combats. Il a su ainsi se forger l'esprit en cohabitant avec la nature, se nourrissant de sa chasse, évoluant à travers ses escapades, autant au niveau de ses capacités physiques que de sa compréhension de la faune et la flore. Il a su vivre dans ce milieu par ses propres moyens, faisant preuve d'une grande force en vivant isolé du monde.*

*Malgré cette vie éloigné du monde des humains et de tout autre race intelligente, c'est après 3 ans passé dans cet environnement qu'il décida de repartir chez les siens, allant vivre chez son oncle éloigné, mécanicien réparateur et ex pilote de module sur Tattoine. Rendant service à son oncle en réparant toutes sortes d'appareils tous aussi fantaisistes les uns que les autres, c'est à lui-même qu'il se rendait service en apprenant les différents technologies qui pouvaient exister dans l'univers. De plus, lorsqu'ils travaillaient ensemble*

*sur un vaisseau, son oncle lui rappelait les différentes péripéties qu'il avait eu durant ses diverses courses de modules, lui apprenant ainsi certaines astuces de pilotes.*

## ***Description physique:***

*Wolynn n'est pas un personnage qui sort énormément de l'ordinaire. Il a su tirer de sa mère son regard intensif, ses cheveux et ses yeux bruns, son nez fin, et ses lèvres légèrement rosées. Mais absolument rien de son père. Cependant, ce n'est qu'après avoir passé 3 ans de sa vie sur Féluca que Wolynn a su faire de son physique une particularité. Ses aventures ont sculpté son corps dans les moindres recoins, mais ne seraient clairement définis que Wolynn en décidé ainsi. Mais cette aventure n'était pas sans désagrément. Les combats contre les différentes bêtes peuplant Féluca n'étaient pas toujours facile, et c'est ainsi qu'il a hérité d'une cicatrice le long de son dos, partant pratiquement de son épaule droite jusqu'en bas du dos. Un ennemi pris au dépourvu vous dira-t-il, mais lui seul en détiens le secret...*

## ***Description psychique:***

*C'est ici qu'entre en jeu le père de Wolynn. Certes il ne lui a pas légué de traits physiques, mais c'est avec lui que Wolynn a passé les 20 premières années de sa vie. Lui enseignant ainsi ses différentes connaissances à travers ses histoires, son père a été son modèle et Wolynn voulait devenir aussi fort que lui. Mais ce n'est pas seulement ce qu'il lui a offert. Il lui a aussi donné l'envie d'aider toutes personnes ayant besoin d'aide, sa pudeur vis-à-vis de certains sujets, notamment de ses années isolé, mais aussi sa gentillesse, sa générosité, son grand cœur, et peut être un peu de son talent à s'adapter à toute sorte de situation ou d'environnement. Il a même d'un humour assez ravageur dira-t-on...*

*Cependant, son père n'est pas sans défaut, et Wolynn n'y a pas échappé. Ainsi, il est aussi impulsif devant certaines situations, surtout visant ses sentiments, mais aussi susceptible, et parfois même cruel en étant lui-même cruellement blessé... Cependant, ce n'est pas le seul défaut de Wolynn. Il a peur des Acklays qui sait donc pourquoi...*

# ***173. Xares Grovner N°ID:***

# ***1518***

## ***Informations:***

*XP: 0*

*Niveau: 1*

*Argent emporté: 19266*

*Date d'inscription: 30/10/2007*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 106*

*Métier: Rien*

*Talent 1: Barratin*

*Talent 2: Intimidant*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 10 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 13*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 0 / Armes de Tir: 3 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 11 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 1 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 15 /*

## ***Histoire:***

*Selon les rares données archivées sur Xares Grovner, celui-ci serait né dans l'un des quartiers les plus pauvres et les violents de la ville-planète Coruscant. Situé dans les profondeurs de la ville-basse, nul part ailleurs dans la galaxie retrouve-t-on une pareille diversité ethnique regroupée sur un si petit périmètre. Un seul élément caractérise l'ensemble de cette population : la pauvreté. Voleurs, mendiants, accros et vendeurs d'épices, prostitués... pour survivre dans un tel environnement, il faut être fort mais surtout chanceux.*

*Quelques années avant la naissance de leur fils unique, les parents de Xares, tous deux originaires de Coruscant, menaient une vie tranquille et modeste. La fermeture de la usine de ferraille qui les employait les obligea à se dénicher un nouvel emploi. Peu éduqués et se faisant vieux, aucune entreprise ne voulu les embaucher. Le père de Xares, sombrant dans une profonde dépression. Accumulant les dettes de jeux auxquels il devint rapidement accro, ils durent quitter leur résidence pour s'installer dans la ville-basse où le*

*loyer était beaucoup plus modique. C'est dans un minuscule logement mal éclairé et malodorant qu'est né Xares.*

*Son enfance ressembla à celle de tous les autres enfants du quartier avec qui il se lia d'amitié. Leurs parents pratiquement toujours absents, ces jeunes apprirent à ne compter que sur eux-mêmes pour grandir et se développer dans ce quartier. Un environnement hostile, l'absence d'amour et la violence omniprésente créent un terreau fertile pour la graine de voyou qui sommeille en chacun de ces gosses. Dès leur plus jeune âge, ils apprennent à voler, à se battre, à mentir et à tricher. Ils utilisent la force physique et la ruse pour obtenir ce qu'ils veulent. L'intimidation est la clé du pouvoir dans cet univers. Xares n'échappa pas à cette réalité. De fait, à la recherche de sécurité et d'un sentiment d'appartenance, il joignit les rangs d'un gang de rue peu recommandable alors qu'il n'avait que neuf ans.*

*Le destin fit en sorte qu'il perdit ses deux parents peu avant l'âge de quinze ans. Son père disparu mystérieusement lors d'une nuit où il était parti trinquer avec ses potes à la cantina du coin. Xares ne pleura pas sa perte; il se dit qu'au moins ce sale drogué ne battrait plus jamais sa femme et son fils... Tragiquement, sa mère fut emportée, quelques semaines plus tard, par une surdose d'épices qu'elle consommait de plus en plus fréquemment depuis la mort de son mari. Ce soir là, Xares prit avec lui les rares objets qu'il possédait et retrouva son gang qui l'attendait à bras ouverts.*

*Étrangement, c'est avec ces types sans honneur et sans loi qu'il prit le plus d'expérience et de maturité. Rapidement, il esquissa les étapes qui lui permirent son ascension dans la hiérarchie du groupe, gagnant ainsi le respect de ses pairs. D'une loyauté et d'une ferveur inébranlables, il était toujours au premier rang lors des activités illégales du clan. Il apprit à obéir aux ordres de ses supérieurs et à se battre dans toutes les situations, que ce soit avec une arme de tir ou à main nues. À l'âge de 22 ans, il devint le bras droit du chef de gang. Sans le savoir, il était devenu en quelques années, l'un des jeunes criminels les plus connus et respectés du quartier ce qui attira inévitablement l'attention d'une organisation criminelle des plus puissantes...*

*Un soir, il fut suivi alors qu'il rentrait chez lui. Avant qu'il n'atteigne le seuil de son logement, trois hommes qui se camouflaient dans l'ombre, fondirent sur lui. En quelques secondes, sans avoir le temps de réagir, il fut maîtrisé et drogué. À son réveil, il se retrouva seul et enfermé dans une pièce sombre, glaciale et humide. De longues heures passèrent avant que la porte ne s'ouvre. Entrèrent quatre hommes robustes armés d'électrostaffs. Xares fut roué de coups et, lorsqu'il ne put plus supporter la douleur, les hommes se retirèrent pour laisser place à un personnage richement vêtu. Celui-ci se présenta et expliqua à son «invité» la raison de sa capture. Son histoire, son attitude et ses talents*

*faisaient de lui un candidat idéal pour le servir, lui et l'organisation pour laquelle il travaille, c'est-à-dire la puissante organisation criminelle Black Sun...*

*Sachant qu'un refus lui voudrait la mort, Xares accepta l'offre de l'homme qui se s'identifia comme étant Gavin Mefisto, l'un des trois conseillers du Vigo (titre donné aux lieutenants du chef du Black Sun) en fonction sur Coruscant. En quelques jours, il lui apprit l'historique et le fonctionnement de l'organisation. Étant nouveau, Xares se vit assigner un poste de fantassin dans l'une des unités d'attaques dirigées par Gavin. Les missions auxquelles il participa lui démontra l'ampleur du pouvoir détenu par le Black Sun. L'organisation est impliquée dans toutes les activités illégales de la galaxie : jeux de hasard, contrebande, corruption, assassinats, trafics d'épices et d'armes, etc. De plus, ses agents sont retrouvés dans chaque sphère de la société que ce soit en politique ou dans le commerce. Au cours des années passées au sein du Black Sun, Xares se lia d'amitié avec Nadiim Paal, un vieux Gran qui avait travaillé, il y a longtemps, avec ses parents. Ce dernier s'occupait de la vente et de l'achat d'armes illégales pour le compte de Gavin. Avec la patience qui le caractérisait, Nadiim apprit à Xares à lire mais aussi à calculer. Il lui enseigna également les bases du commerce et de la politique du Black Sun. Xares se révéla être un élève doué qui n'hésitait pas à faire des propositions à son maître qui était toujours stupéfait par la justesse de ses propos. S'il avait été éduqué et avait vécu dans un milieu plus stimulant, nul doute que Xares serait devenu un homme riche et influent dans la politique ou le commerce. Le destin en avait décidé autrement.*

*Lors de la première mission auquel il participa (le détournement d'un transporteur d'une faction ennemie), il perdit l'usage de son œil droit, atteint par un rayon laser dévié. Toutefois, cette blessure ne fut en rien comparable à celle qui lui arrivera lors d'une mission ultérieure... En effet, le conseiller Mefisto orchestra l'élimination de Dagauth, un conseiller rival, une pratique courante dans le Black Sun, ordonnant à l'une de ses troupes de l'attaquer à sa résidence. Toutefois, celui-ci eu vent de la mission à la dernière seconde par un informateur qui souhaitait monter dans les bonnes grâces du conseiller. Xares et deux autres soldats furent les premiers à pénétrer dans la résidence et virent le conseiller s'enfuir par une porte dérobée. Ils se jetèrent à sa poursuite. Après avoir franchi la porte, les trois hommes se retrouvèrent dans une immense pièce sombre encombrée de véhicules de toutes sortes. À l'une de ses extrémités était retrouvée une sortie d'urgence qui devait mener sur la rue. Aucune trace de Dagauth. Les soldats allumèrent leur torche et fouillèrent la pièce. Xares, avança tranquillement vers le fond de la pièce, son arme braquée devant lui. En un éclair, Dagauth qui avait enfourché sa moto-jet, fonça sur lui à toute vitesse. Surpris, Xares n'eut pas le temps d'éviter le véhicule qui le heurta de plein fouet. Sa jambe gauche se coinça dans la fourche avant du moto-jet et il fut traîné à une vitesse folle sur une longue distance avant qu'il réussisse à se dégager. Dagauth qui avait*

*actionné le système d'ouverture de la sortie pu prendre la fuite. Étendu sur le sol, Xares perdit connaissance tant la douleur fut intense. À son réveil dans l'une des stations médicales du Black Sun, il réalisa que sa jambe était dans un sale état, diagnostique sommaire qui fut confirmé par le médecin : l'ensemble des os de la jambe fracturés, de nombreux ligaments déchirés, des nerfs pratiquement sectionnés... Xares comprit qu'il ne pourra plus jamais se servir de cette jambe. De fait, cette dernière n'était plus qu'un lourd morceau de chair inanimée et, depuis ce jour, la vitesse de marche de Xares a drastiquement diminué et il est condamné à boiter et à se servir d'une canne. Cette infirmité fut très difficile à accepter pour lui, sachant surtout qu'il n'avait plus aucune utilité pour la faction armée du Black Sun...*

*Craignant le verdict de ses supérieurs quant à son avenir dans l'organisation (les membres du Black Sun quittent habituellement les pieds devant...), Xares tenta d'oublier la fulgurante douleur qui l'assaillait, ramassa quelques objets personnels, salua tristement Nadiim qui ne comprenait évidemment pas ce qui se passait, et s'enfuit. Ce soir là, l'air était frais et quelques gouttes de pluie commençaient à tomber dans les sinistres ruelles de Coruscant. Avançant péniblement dans la noirceur, il comprit dans quel pétrin il était tombé. Lorsque le Black Sun remarquera son absence, il se doutait bien qu'un ordre d'élimination serait levé contre lui; il en savait trop sur l'organisation. Avec sa jambe inutilisable, que pouvait-il faire, que lui restait-il? Il se déplaça péniblement jusqu'à une mince ruelle déserte et s'affaissa contre le mur trempé. Son corps le faisait atrocement souffrir mais son esprit se devait de rester vif. Il étudia toutes les possibilités qui s'offraient à lui et eu une idée. Riche des enseignements de Nadiim, Xares vit un espoir de survie dans le commerce illicite. En effet, quelques jours auparavant, Nadiim l'avait informé que le Vigo de Coruscant, souhaitant voir ses profits et son pouvoir décupler, avait ordonné à ses lieutenants la mise en place d'une opération visant à augmenter la présence du Black Sun face à ses concurrents dans le marché noir de la vente d'armes illégales et d'épices. S'il arrivait à se créer un réseau commercial suffisamment important, peut-être attirera-t-il encore une fois l'attention du Black Sun et éviterait ainsi une mort presque certaine. Peut-être pourrait-il aussi réintégrer les rangs de l'organisation criminelle, si elle n'avait pas réussi à l'éliminer auparavant bien entendu... Un plan démesurée et stupide, il le savait bien, probablement dû à une poussée de fièvre se disait-il. C'était pour l'instant la seule issue possible pour lui. Il se releva péniblement, tourna le coin de la rue et s'enfonça dans les profondeurs de la ville-basse de Coruscant...*

## ***Description physique:***

*Xares Grovner est un homme de petit taille (1m62) mais de forte constitution. Il possède un tronc et des bras solides et forts. Bien qu'agé d'environ 35 ans (il a arrêté de compter depuis longtemps), il paraît en fait beaucoup plus vieux. Ses cheveux noirs parsemés de*



*gris sont courts et entremêlés. Sa peau basanée semble dure comme du cuir et son visage imberbe est sombre et austère. Un cache-œil noir du coté droit de son visage recouvre sa blessure. Xares préfère porter des vêtements de couleur foncée, particulièrement dans les teintes de gris et de noir. Il affectionne les toges et les robes qui lui permettent une plus grande aisance dans ses déplacements. Résultat d'une mission qui a mal tournée, sa jambe gauche est rigide comme le bois. Incapable de la bouger, Xares se déplace lentement, tout en boitant s'aidant de sa canne noire et effilée terminée par une boule argentée qu'il a toujours en main.*

## ***Description psychique:***

*La business, c'est la business. Voilà le nouveau code de vie de Xares et avec lui, cela implique divers moyens de persuasion et d'intimidation. Bien qu'ayant un physique peu avantageux, Xares impose le respect et la crainte par la vision et le charisme qu'il dégage. Ayant appris à ne compter que sur lui-même, il fait très peu confiance aux autres vérifiant toujours le travail accompli. Certains diront de lui qu'il est arrogant, mais chose certaine, Xares a confiance en lui et en ses moyens. D'une loyauté exemplaire, il se fait toujours un devoir d'accomplir du mieux qu'il peut la mission que lui confie ses supérieurs. Xares n'est pas un homme fondamentalement mauvais, son enfance difficile et son parcours a fait en sorte qu'il soit devenu dur et parfois même cruel avec les autres. Intelligent et rusé, il sait comment prendre avantage de chaque situation. Son passé a fait de lui un expert dans l'intimidation et le mensonge. Enfant oublié et pauvre, il aspire à devenir un homme riche, puissant et respecté par ses pairs et ce, même s'il faut passer par l'univers du crime organisé...*

# ***174. Yorrax Milder N°ID:***

# ***1506***

## ***Informations:***

*XP: 650*

*Niveau: 1*

*Argent emporté: 7502*

*Date d'inscription: 09/10/2007*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 288*

*Métier: Médecin en formation*

*Talent 1: médecin*

*Talent 2: empathie humaine*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 11 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 12 / INT: 11 / DIS: 10 / PER: 11 / CHA: 10*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 5 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 10 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 5 / Athlétisme: 0 / Agilité: 5 / Rhétorique: 5 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 5 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

*Planète Gravlex Med ; Hôpital Clinique, secteur Maternité ; Chambre d'accouchement n°32 :*

*Un couffin avec un seul et unique œuf en son milieu. Entouré par une montagne de tissu des plus tendre et confortable, une pâle lueur rouge réchauffe de sa timide clarté cet amas de protection. Une gigantesque créature veille sur ce semblant de vie, encore l'état inerte. Son crâne allongé vient parfois couvrir d'un léger voile sombre cet œuf, avant de se rasseoir, impatient. La pièce est grande, plongée dans une pénombre ; seule la lampe à infrarouge inonde de sa douce chaleur cette espace.*

*Soudain, un mouvement, léger, imperceptible. Pourtant, la créature l'a sentit bouger. Ou plutôt, l'a entendu. Un léger bruit, strident, accompagnant un balancement doux. Secouant sa tête, la créature ne veut y croire. Nouveau bruit, cette fois plus fort. Un piaaillement, aigu et tendre, inaudible et imprévu. Cette fois ci, elle s'est agenouillée, et regarde plus attentivement le spectacle que lui offre la vie. Sa vie.*

*Un cadencement lent et régulier ; l'œuf pivote, les bruits se renforcent, comme s'ils appelaient à l'aide. La mère n'a qu'une envie : venir aider son petit. Pourtant, elle n'ose s'approcher, ne souhaitant pas violer l'interdit de sa race. Une nouvelle rythmique. Les piailllements se réduisent au silence, laissant le seul bruit d'une craquelure, avant de reprendre, de plus belle. Le spectacle dure des heures ; touchant et émouvant combat de l'inerte pour la vie, de la volonté et de l'instinct, de quitter cette enveloppe protectrice, pour goûter à la froideur du monde extérieur.*

*Un morceau de coquille finit par jaillir. Un trou dans cette forteresse de calcium est fait. L'air frais, ainsi que la couleur rougeâtre, envahis la chambre parfaite. On distingue nettement une sorte de corne, émergeant légèrement de la coquille. Encore un peu d'effort, et une nouvelle espèce intelligente viendra peupler cette planète. Plus de piaillagement ... Plus aucun bruit. Dans un ultime effort, la coquille cède, ouvrant ainsi une créature d'une cinquantaine de centimètre de hauteur. Assis sur ce qui lui reste de ses trois derniers mois de maison, la créature regarde avec étonnement la personne qui vient s'approcher ... Ses yeux bleus se portent sur moi ... Bonjour, maman ... Je suis là ...*

*[...]*

*Bonjour, Maman ... Une nouvelle créature surgit dans la couleur rougeoyante de l'aube de Gravlex Med. A l'allure plus impressionnante. Plus massive. Plus partial. Se mouvant avec une certaine lenteur, parfois frustrante, la créature rejoint une autre, plus petite. Prenant ses mains dans les siennes, un léger changement de couleur survient sur sa peau. Elle vire légèrement à l'orange, signe d'un bien être intense. Une trentaine d'année ont passé, et j'ai enfin terminé mon adolescence. D'ici quelques mois, je serais enfin considéré comme un adulte, comme un personnage ayant acquis le statut définitif d'indépendant. Je me dirige vers les autres créatures présentes, et les salues dignement. Nos couleurs de peau finissent par s'harmoniser, dans la couleur de l'éclat du matin ...*

*Je suis heureux ... C'est par les autres que je me reconnais et que je me retrouve. Sans*

*eux, je ne serais rien. Avec eux, je serais tout. Je me dirige vers la table, au centre de la pièce. Je propose quelques pousses de bambou, autour de moi, avant d'en prendre une dizaine, et de les mastiquer tranquillement. Je parle de chose et d'autre, avec les autres membres de mon clan. J'excite encore ma curiosité naturelle, mon respect de la différence, et mon impatience, faisant sourire les plus anciens de notre tribu. Une nouvelle personne vient nous rejoindre. Je ressens sa présence avant qu'elle ne franchisse la pièce. Nous ressentons tous sa présence. Nouvelle cérémonie, avant de me mettre à discuter joyeusement d'un monde que je connais que très peu, mais dont notre hôte provient : la République. Nous en faisons partie, nous, peuple des Anx ... Seulement, je n'ai jamais encore eu la joie et le bonheur de me confronter à cette civilisation galactique ...*

[...]

*Une discussion de taille, de poids. Cette créature s'arrête pour discuter avec une autre. Dialogue tranquille, calme, entre deux bestioles aux proportions gigantesques. On ressent chez l'un la patience et l'expérience, acquise au fil de l'âge ; l'autre n'est que question, interrogation, sur son corps, et sur ce qui l'entoure. Relation entre le maître et l'élève, cette interaction entre la culture et la volonté d'apprendre. Une symbiose se met en place, pour l'avenir de ces deux personnes.*

*L'amphithéâtre n'est rempli que d'une dizaine d'autres créatures. Les cours de médecine n'intéressent guère les autres ; pourtant, ressentir, toucher, comprendre, savoir, voilà une chose que je possède, et que les autres m'envient. Je m'approche de la personne allongée sur la table. Je laisse glisser mes longs doigts écailleux et lisse sur son corps. Je sens chacun de ses muscles, en train de se raidir au fur et à mesure de ma progression. Je sens les quelques terminaisons nerveuses qui envoient leur message à leur destinataire ... Je sens la vie sous mes doigts, en train de vivre ... Faire vivre les autres, pour me permettre de vivre ... Voilà ma vie ...*

[...]

*Glissement de pas sur le sol ... Croisement de bâton ... Respiration haletante, pleine de vie et d'envie ... Bruit sourd, d'un corps chutant lourdement avec le sol. Je regarde avec attention l'Anx en face de moi. Nous sommes habillés, tous les deux. Les vêtements se collent à nos corps massif ; mouvement plus rapide, mais également, préservation de la surprise, au moment de l'attaque. Je serre de plus en plus fort le bâton contre moi. Tension bénéfique, où chaque muscle de votre corps se tienne prêt ; prêt à réagir, prêt à contrer. L'Anx en face de moi est bien plus petit que moi, mais son expérience dans le combat est déjà impressionnante.*

*En une respiration, je le sens fondre sur moi ; sa vitesse d'engagement est impressionnante. Je me jette également sur lui, avec toute ma force, tout mon poids. Nous rapprochons de plus en plus vite, tel deux boules de plasma, tiré dans l'espace noir.*

*[...]*

*Début de soirée. La couleur bleuâtre du néon éclaire une vaste pièce, où se réunissent plusieurs dizaines d'Anx. Discussions, rires, échanges politiques ... Voilà notre symbiose vis-à-vis des autres. Notre culture veut que nous vivions en groupe ... Car nous sommes plus fort ... Car nous sommes ensemble ... Car nous sommes l'avenir ... Je m'intéresse aux échanges commerciaux de deux oncles. Il est vrai que nous possédons un don naturel pour les échanges, et pour faire confiance aux autres ... Un peu trop même parfois, d'après ma chère mère. En tout cas, si jamais mon départ pour le centre de formation de Bespin échoué, je pourrais toujours tenter de me reconvertir ...*

*Vint enfin le moment le plus crucial de la soirée. C'était ma dernière soirée avec cette communauté, avec ces membres. Quelques sourires, un changement de couleur de peau, pour marquer mon impatience, mais également ma tristesse de quitter mon clan ... Mais ce sera pour en recréer un autre ailleurs ... Pour devenir encore meilleur ... Pour devenir encore plus fort ...*

*[...]*

## ***Description physique:***

*Yorrax est une espèce intelligente reptilienne, à la forme toute particulière. Se dressant sur ses puissantes pattes arrières, l'Anx possède une longue queue, puissante, courte, et jouflue, lui assurant une plus grande stabilité dans ses mouvements ; mouvements lents, au premier abord, mais qui peuvent se révéler rapide, quand la masse de plusieurs centaines de kilo en a besoin.*

*Couronnant ce corps massif et lourd, une tête, à la forme étrange, et qui permet à Yorrax d'avoir une taille supérieur à quatre mètres.*

*La tête de cette étrange extraterrestre est de forme allongée, et est plus longue que large. Mesurant en général un mètre cinquante, la tête est composée d'un menton, qui se prolonge en une corne fine, tandis que le sommet du crâne se poursuit en une flèche plus épaisse, plus large.*

*La couleur de sa peau est d'une couleur claire, teinté de différentes nuances de couleur. En effet, les Anx ont la particularité physique de transmettre leur émotion par un changement de couleur de leur peau ... Utile pour connaître les sentiments de la créature.*

*Yorrax porte généralement une tunique assez simple, venant de son espèce, assez large et grande, pour lui permettre de se mouvoir avec facilité. Cette tunique permet à Yorrax de dissimuler ses émotions, trahissant ainsi sa pensée aux autres espèces.*

*Autres caractéristiques, sensorielles cette fois. Yorrax a une très mauvaise vue, mais compense cette faiblesse par de nombreux avantages, dont une, utile à son métier. Il est capable de sentir les terminaisons nerveuses, musculaires des autres espèces ...*

*Dernier détail qui peut attirer le regard des autres espèces sont les doigts longs et fin de la*

*créature. Ces cinq doigts lui permettent de saisir avec dextérité et facilité les différents éléments chirurgicaux, médicaux, car étant petit et fin.*

## ***Description psychique:***

*Yorrax est un pacifique. Il ne s'est jamais intéressé à la culture guerrière, et à celle des armes ; ces mains ne lui permettent pas de saisir une arme laser traditionnelle, car ces mains étant trop grosse, et ces doigts trop longs. Toutefois, avec sa musculature et sa force, il est capable de manier une arme de combat rapproché. Ce ne sera pas forcément avec efficacité, mais ce sera déjà avec force ... Il a eu de rapide notion de combat au corps à corps ...*

*Il est également fasciné par la République, et par son fonctionnement ; cette grande idée, de rassembler les créatures intelligentes, sous une même bannière, voilà une motivation et un idéal ...*

*La médecine est également toute sa vie. Son attention, sa curiosité naturelle, et sa gentille, en font un parfait apprenti médecin, toujours prêt à se dévouer et à servir les autres. Il ne vivra que par eux, et uniquement pour eux. Ce qui correspond à ses attentes, à ses curiosités. Et au caractère de son espèce.*

*Quoi que moins fort que certains de ses congénères, Yorrax a besoin de se sentir entouré, en contact avec d'autre être ; la solitude est une des principales raisons de dépression, et de manque de joie chez cette espèce. C'est pour cette raison que Yorrax se lie facilement d'amitié avec les autres êtres intelligents. Un peu trop même.*

*Dernier élément, qui est à la fois une qualité et un défaut. Yorrax est un trop grand idéaliste, et il ne ressent pas forcément immédiatement le mal, et ne sait pas le reconnaître. Se confronter à la dure réalité galactique sera le meilleur moyen pour le faire évoluer ...*

# ***175. Zayne Carrick N°ID: 1461***

## ***Informations:***

*XP: 0*

*Niveau: 1*

*Argent emporté: 4763*

*Date d'inscription: 23/08/2007*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 29*

*Métier: Rien*

*Talent 1: Pilote Né*

*Talent 2: Agile*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 10 / CON: 11 / RAP: 10 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 10*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 4 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 1 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 3 /  
Pilotage: 4 / Sciences/Informatique: 1 / Commerce: 0 / Athlétisme: 2 / Agilité: 3 /  
Rhétorique: 0 / Stratégie: 2 / Esquive: 3 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 0 /  
Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

*Zayne est né sur Corellia où ses parents, Arvan et Reiva Carrick, travaillent l'un comme banquier, l'autre comme jardinière. Il n'a jamais quitté la planète depuis sa naissance. Dès l'âge de 5 ans, il s'intéressait déjà aux sports de combat. Il suivit des cours près de chez lui pour savoir combattre en cas de problème ou même juste pour s'amuser. En 6 ans, il était devenu très fort, mais il n'avait jamais encore combattu dans un vrai duel. Un jour,*



*lorsqu'il eut presque 12 ans, il fut transféré dans une autre école où il y avait une brute qui terrorisait tous les autres élèves. Pour une raison que Zayne ne connaissait pas, la brute voulait se battre avec lui. Ne sachant pas la raison pour laquelle il voulait combattre, il refusa d'abord le match, mais l'adversaire commença à lui foncer dessus tel un wookiee enragé. Etant souple et agile, Zayne évita le coup sans la moindre difficulté. Cependant, il ne riposta pas.*

*"- Pourquoi tu ne te bats pas ?*

*- Je n'ai pas accepté ce combat, je n'ai donc aucune raison de riposter.*

*- Alors je vais te donner une raison d'être à l'hôpital !"*

*Il fonça de nouveau et envoya un coup si rapide qu'il était impossible de l'éviter. Zayne mit ses mains en l'air, s'inclina légèrement sur sa droite alors que l'énorme poing allait s'abattre sur lui puis il poussa le poing sur la gauche avec ses mains pendant qu'il allait à droite. Il sauta tout droit pour se trouver juste devant les jambes de son adversaire et sauta à nouveau pour donner un énorme coup de coude en plein dans la mâchoire de la brute qui s'écrasa en arrière sur le sol.*

*"- Qui c'est qui va à l'hôpital maintenant ?"*

*Plus personne ne voulut se battre avec lui désormais, chose qu'il trouvait très décevant. Néanmoins, ce simple coup de coude l'avait bien défoulé et il en était content. Il eut quand même des problèmes avec le directeur de son établissement mais il s'en fichait éperdument. Tout ce qu'il voulait maintenant, c'était se battre autant qu'il le pouvait. Il continua de suivre ses cours de combat jusqu'à aujourd'hui et participa à de nombreux matches. Il n'en perdit aucune. Il faut dire que ses adversaires ne se souciaient que de leur force et non pas d'une quelconque stratégie. Il se contenta donc des combats qu'il avait mais depuis l'affrontement avec la brute, il espère trouver un jour un adversaire digne.*

## ***Description physique:***

*Zayne mesure 1m87 pour 73 kg. Ses cheveux, tout comme ses yeux, sont marrons foncés. Il est très costaud du à ses compétences physiques et sportives. Il possède un torse très musclé tout comme les muscles de ses jambes. Il est très souple et très agile et sait se faufiler partout grâce à son entraînement. Cette même souplesse lui permet de pouvoir se cacher presque n'importe où, et son agilité peut l'aider à sauter plus loin qu'un être humain normalement constitué le pourrait.*

## ***Description psychique:***

*C'est un mec très sympa, gentil avec tout le monde, surtout les inconnus. Il adore rendre services aux gens en leur réparant des objets ou véhicules divers, les aidant à porter des trucs trop lourd, les conseiller, etc. D'autre part, il aime prendre part à des compétitions de*

*courses de modules ou de vaisseaux, mais aussi de combat au corps à corps. En tout, il sait se battre avec ou sans armes, piloter des vaisseaux avec facilité et réparer des tas d'objets avec tout et n'importe quoi.*

## ***176. Zolon Freub N°ID: 969***

### ***Informations:***

*XP: 12500*

*Niveau: 5*

*Argent emporté: 23951*

*Date d'inscription: 26/11/2006*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 151*

*Métier: Mercenaire*

*Talent 1: Charmeur*

*Talent 2: Volonté de vivre*

### ***Caractéristiques::***

*PUI: 19 / CON: 10 / RAP: 10 / DEX: 11 / INT: 12 / DIS: 10 / PER: 10 / CHA: 14*

### ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 14 / Armes de Tir: 2 / Médecine: 0 / Discrétion: 3 / Vol: 3 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 5 / Agilité: 0 / Rhétorique: 3 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 5 / Vigilance: 8 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /*

### ***Histoire:***

*La respiration haletante , 2 jeunes garçons descendaient la pente escarpée d'un volcan en éruption . Même sur Mustafar , la planète volcanique , il était rare que les autochtones montent à la surface car leurs citées étaient bien à l'abris à 200 mètres sous terre , empêchant que les coulées de laves perpétuelles n'endommagent quelques bâtiments . Ces*

*deux êtres insolites portaient tous les deux un étrange casque aux teintes verdâtres et rayés de toute parts , ainsi qu'une paire de lunettes semblables à celles des pilotes pour se protéger les yeux des vents violents ou des flammes . Ils avaient aussi une sorte de robe de matière métallique sans manches sur leurs dos et des bottes forts lourdes pour protéger leurs pieds des braises sortant sans cesse du sol .*

*« Daag ! cria le plus petit . Qu'est c'tu fous ?*

*\_ Je fuis , ça se voit pas ? » lui rétorqua le deuxième qui s'avérait posséder 2 tentacules derrière le crâne .*

*Le tonnerre produit par les éruptions et les séismes les empêchaient de bien se comprendre , et le soleil caché en permanence par une nuée de cendres n'arrangeait rien .*

*« Mais où est ce qu'on va ?! demanda l'humain , dont les longs cheveux bruns dépassaient de son casque .*

*\_ Tu ne te tais jamais ? On va à l'astroport ! Là bas on demandera un billet pour Coruscant et ciao cette planète merdique !*

*\_ Quoi ?! Coruscant ? Mais , et nos vieux qu'est c'qu'ils v...*

*\_ La ferme ! Peut être que toi tu veux reprendre l'entreprise minière de ton père mais pas moi . »*

*Ils stoppèrent leur folle course à travers la vallée de basalte et se regardèrent dans les yeux . Bien sûr , l'humain était assez impressionné par les grands yeux rougissant du twi leck qui le fixait intensément . Ce dernier détourna la tête et laissa l'adolescent tout seul sur un rocher tandis qu'il zigzaguait entre les flots de magma . Faisant une grimace de désespoir , le petit humain se résigna à descendre de son perchoir et suivit l'alien .*

*« Attends moi ! J'arrive !! »*

*Ils continuèrent leur cavalcade dans les paysages infernaux de Mustafar encore quelques heures jusqu'à enfin arriver à l'un des rares bâtiments encore à la surface de ce caillou primitif . L'astroport .*

*« Tu vois Zolon , on y est arrivé . Maintenant il suffit d'embarquer dans la soute d'une navette et zou , fit il en imitant un décollage avec ses doigts .*

*\_ Tu ... hhh.... Es ... sûr que ça se passera ... hhh .... Aussi bien que ça ? »*

*Daag ne répondit pas et laissa sur place l'humain qui avançait à quatre pattes depuis près d'une demie heure de peur que sa fatigue ne le fasse tomber . Il courut pourtant à une vitesse ahurissante lorsqu'il comprit enfin qu'il allait quitter cette planète maudite !*

*L'humain était à à peine 30 mètres de la porte d'entrée que le twi leck en jaillit , inquiet , et courant comme un fous vers leur point de départ .*

*« Qu'est ce que ... »*

*3 mustafarian sortirent soudain eux aussi et mitraillèrent Daag de rayons paralysants . Derrière eux , un homme assez potelé se dandinait vers Zolon .*

*« Oh non , papa ... »*

*Il donna un coup de pieds dans une pierre basaltique vers son père et commençât à fuir , mais hélas , 2 rayons bleutés le fauchèrent en route .*

*Zolon se sentait vraiment mal ce jour là ... lui qui était habitué à la chaleur intense de Mustafar , ressentait un froid glacial pénétrant en lui à chaque seconde . Pourtant , il faisait assez chaud ce jour là sur Naboo ... On lui avait déjà rasé le crâne ( comme à ses semblables ) et passé la visite médicale obligatoire . Imitant ses camarades , il s'aligna dans la cour avec eux et bomba le torse difficilement ( l'air frais le gelait littéralement sur place ) . Un trandoshan portant un uniforme militaire aussi stricte que ceux des apprentis commença alors l'inspection .*

*Freub était sur le point de pleurer , il savait que son père ne l'aimait pas vraiment et que sa mère se fichait éperdument de lui , mais l'envoyer dans une académie militaire aussi loin de chez lui et dans des conditions de vies aussi déplorables , ça c'était impardonnable .*

*Même pour ses parents ...*

*« Et bien , cadet , on a du mal ? »*

*Le reptiloïde venait d'arriver en face de Zolon et observait intensément ses yeux globuleux*

*« Tu me dégoûtes ... Je suis ici maintenant pour t'apprendre la discipline , et je sens que c'est mal barrer ! Apprendre le respect et la discipline à un vermisseau c'est stupide , et pourtant c'est ce que je vais te faire . Et tant que tu n'auras pas compris tout ce qu'on t'aura demandé , tu ne partiras pas ! Compris ?*

*\_ S... sergent oui , sergent .*

*\_ Bien , au moins tu connais les bases . »*

*Il tourna la tête et inspecta enfin son voisin à qui il passa le même savon . une larme coula sur la joue rosée de Zolon et il retint un petit gémissement . C'était finis , il n'avait pas plus de famille .*

*« C'était à prévoir ça ... »*

*Le vieillard humain , derrière son bureau , observait scrupuleusement un flimsi tout en détournant son regards vers le jeune homme aux cheveux noir en face de lui de temps en temps . Zolon avait bien changé , il avait grandis et s'était embelli avec l'âge , certes il avait peu mûri mais était enfin majeur selon le gouvernement .*

*« A peine une de nos pires recrues a atteint la majorité qu'elle s'en va ... C'est bête , je vous aurai bien encore torturé Freub .*

*\_ Très drôle capitaine , répondis le jeune homme avec un sourire en coin .*

*\_ Je vous connais , je ne pourrai hélas vous garder éternellement ici ( même si vous en avez encore besoin ) , le vieillard sortit un tampon et frappa 3 fois le flimsi avec . Et ce serait indiscret de vous demander ce que vous comptez faire ?*

*\_ Je compte m'engager dans la police Coruscanti , capitaine .*

*\_ Oooh , voilà qui est paradoxale pour un ancien délinquant juvénile . »*

*Le vieil humain jeta la feuille transparent sur la tête de Zolon et lui lança un sourire candide .*

*« Faites attention , Coruscant c'est pas Naboo , et c'est même des fois pire que Mustafar ...*

*\_ Merci capitaine , je m'en souviendrai . »*

*Il fit un dernier salut militaire à son supérieur , se retourna et sortis du bâtiment à grands pas .*

*« Zolon , casse toi vite ! »*

*Plusieurs flash rougeâtre déchirèrent la nuit étoilée et paisible des quartiers pauvres de Coruscant . Acculé derrière un speeder ( ou plutôt une carcasse de speeder ) , l'agent Freub cherchait à tâtons son chargeur de blaster tandis que ses collègues , situés un peu plus loin dans le hangar désaffecté mitraillaient sans relâche un petit groupe de droides pirates lançant eux mêmes des rafales un peu au hasard .*

*« Je le trouve plus ! Je trouve plus ma recharge !*

*\_ Tant pis ! Viens vite ! »*

*Freub retint un juron et rampa rapidement vers ses camarades .*

*« Ils sont 9 , nous sommes 6 .On a des chances de s'en sortir .*

*\_ J'en ai eu un ! s'exclama une femme en costume de cuir un peu derrière eux .*

*\_ 8 , ils sont 8 . il suffit de lancer une grenade au bon endroit .*

*\_ Mais , on a pas de grenade Zolon ...*

*\_ On n'a qu'à les mitrailler alors !*

*\_ C'est ce qu'on fait !*

*\_ Pas en mode rafale , en mode fusil normale !*

*\_ Sûrement pas ! Nos chargeurs se videront plus vites et on aura moins de chance d'en faucher un !*

*\_ J'en ai eu 2 ! Ils battent en retraite !cria un twi leck caché entre 2 colonnes .*

*\_ Mais où ils vont ? »*

*Les machines cessèrent en effet le feu et accoururent vers une porte coulissante au fin fond du bâtiment .*

*« Et on était venu pour quoi déjà ?*

*\_ Mes informateurs m'avaient dit qu'il y avait des dealers ici ... répondis Zolon , en rougissant légèrement .*

*\_ Des dealers avec des droides de guerres ?! Je les tuerai ces imbéciles !*

*\_ Rooh , ils pouvaient pas savoir !*

*\_ Je m'en fout ! Prends un de mes chargeurs , on les suit ! »*

*Le groupe se leva en même temps et chargèrent vers le portail tout en se tenant à couvert au cas ou .*

*« Qu'est ce qu'ils foutent ?*

*\_ Aucune idée , ils sont en train de taper sur une console bizarre .*

*\_ C'est une console d'auto destruction ça !! Je le sais mon père en avait une sur Mustafar et même qu'il l'avait désacti...*

*\_ La ferme et explosez les tous !! »*

*Avant même que Zolon eu sa phrase , le groupe s'avança et explosa le plus de droides que possible . Hélas , ils étaient eux même à portées , et 2 agents de police furent tuer par les tirs continus des machines . Freub , grâce à sa maladresse habituelle échappa à une rafale mais cria aux restes du groupe :*

*« Tirez sur la console !*

*\_ Ca va pas ? Ca fera tout exploser !*

*\_ Mais non ! Ca court-circuitera tout et le dernier ordre sera supprimé !*

*\_ T'as intérêt à avoir raison toi ! »*

*Le twi leck s'exécuta et lança plusieurs décharges vers l'ordinateur . Immédiatement , leurs assaillants se désactivèrent et tombèrent à la renverse .*

*« Oh putain ! T'avais raison ! Ca a fonctionné ! »*

*Mais à peine le chef avait prononcé cette phrase de soulagement qu'une détonation se fit entendre plus loin au nord , et des flammes gigantesques se mirent à lécher les toits des plus hauts grattes ciels coruscanti .*

*« Zolon ... imbécile ... »*

## ***Description physique:***

## ***Description psychique:***

# ***177. [PNJ] Jack Torrance***

## ***N°ID: 1519***

## ***Informations:***

*XP: 0*

*Niveau: 4*

*Argent emporté: 5000*

*Date d'inscription: 30/10/2007*

*Avertos: 0*

*Nb messages: 1*

*Métier: Rien*

*Talent 1:*

*Talent 2:*

## ***Caractéristiques::***

*PUI: 13 / CON: 15 / RAP: 12 / DEX: 10 / INT: 10 / DIS: 10 / PER: 9 / CHA: 10*

## ***Bonus Compétences::***

*Armes Blanches: 30 / Armes de Tir: 0 / Médecine: 0 / Discrétion: 0 / Vol: 0 / Mécanique: 0 / Pilotage: 0 / Sciences/Informatique: 0 / Commerce: 0 / Athlétisme: 0 / Agilité: 0 / Rhétorique: 0 / Stratégie: 0 / Esquive: 0 / Combat à Mains Nues: 0 / Vigilance: 0 / Natation: 0 / Langues: 0 / Biologie et Chimie: 0 / Intimidation: 0 /*

## ***Histoire:***

## ***Description physique:***

## ***Description psychique:***