

LIVRE 6 : ADVERSAIRES

L'univers de la Guerre des Etoiles est habité par quantité d'espèces intelligentes. Bien que les Humains aient traversé la galaxie de part en part il y a des dizaines de milliers d'années, imités ou précédés par de très nombreuses autres espèces, des éclaireurs découvrent sans cesse de nouveaux mondes.

Chaque créature (ou type de créature) aura droit à une fiche standardisée dont voici le modèle :

Nom de la créature					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
INI :		PV :		RD :	
Voies et capacités :					
Attaques					
Défenses					
Spécial :					



BÊTES SAUVAGES

Les animaux et les autres formes de vie non intelligentes rencontrées dans la galaxie sont surtout des bêtes féroces comme les acklays, les rancors et les wampas ou des bêtes de monte comme les dewbacks et les tauntauns.

DESCRIPTION DES BÊTES SAUVAGES

Cette section contient quelques exemples de bêtes sauvages et leurs statistiques de jeu. Ces statistiques valent pour un individu standard. Le maître du jeu peut décider de présenter aux héros des bêtes plus fortes ou au contraire affaiblies.

Acklay

Le prédateur le plus dangereux de Geonosis s'appelle l'acklay, un arthropode monstrueux doté d'un exosquelette naturel et de griffes coupantes.

Acklay					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27/+8	9/-1	29/+9	2/-	11/0	11/0
INI :	+2	PV :	148	RD :	2
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4)					
Attaques					
ACC : +8 (1D8+18) / ATD : -					
Défenses					
Ref 9 / Cor 19 / Men 6					
Spécial :-					



Bantha

On les trouve sur des douzaines de mondes, dotés de toutes sortes de climats. Les banthas sont l'une des espèces les plus adaptatives de la galaxie. Ils sont capables de vivre des semaines sans eau et sans nourriture. Ils sont élevés pour leur viande, leur fourrure et presque toutes les parties de leur organisme.

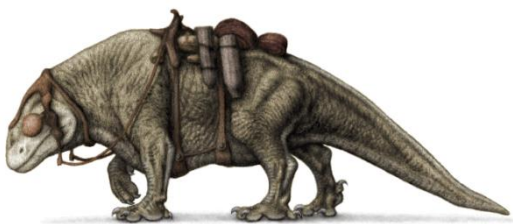
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Bantha					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27/+8	10/0	25/+7	2/-	11/0	3/-
INI :	0	PV :	79	RD :	1
Voies et capacités :					
-					
Attaques					
ACC : +8 (2D6+6) / ATD : -					
Défenses					
Ref 10 / Cor 18 / Men 6					
Spécial : -					



Dewback

De toutes les créatures indigènes de Tatooine, le dewback est la plus respectée. Alors que les placides banthas cherchent un abri à la moindre tempête de sable, le dewback affronte les intempéries avec stoïcisme.



Dewback					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19/+4	8/-1	26/+8	1/-	8/-2	3/-
INI :	-1	PV :	43	RD :	0
Voies et capacités :					
-					
Attaques					
ACC : +4 (1D8+5) / ATD : -					
Défenses					
Ref 7 / Cor 18 / Men 6					
Spécial : -					

Dianoga

Le dianoga dévore toute forme de matière organique qui passe à portée de ses tentacules. Il peut entraîner des Wookies adultes vers sa puissante mâchoire. La victime est dévorée en quelques minutes. Pas très intelligent, le dianoga ne se soucie pas que sa victime soit vivante ou morte au moment où il la dévore.

Dianoga					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17/+3	13/+1	17/+3	1/-	8/-2	6/-
INI :	+2	PV :	43	RD :	0
Voies et capacités :					
Combat (1)					
Attaques					
ACC : +3 (1D8+4) / ATD : -					
Défenses					
Ref 9 / Cor 13 / Men 6					
Spécial : la première attaque du dianoga vise à saisir la victime et à l'entraîner sous l'eau. Elle est indolore, mais un test de FOR en opposition est nécessaire pour s'en dégager.					



Gundark

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Cet anthropoïde semi-intelligent fait partie des espèces les plus vicieuses et les plus agressives de la galaxie. Dotée de quatre bras et de grandes oreilles, ils ont aussi cinq doigts opposables. Ils mesurent entre 1 et 2,5 mètres de haut et sont couverts d'une fourrure grise ou brune.

Gundark					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21/+5	18/+4	20/+5	6/-	15/+2	13/+1
INI :	+6	PV :	86	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4)					
Attaques					
ACC : +5 (1D6+5) / ATD : -					
Défenses					
Ref 14 / Cor 15 / Men 6					
Spécial : -					



Massiff

Le massiff est un animal quadrupède chasseur vivant sur Geonosis et sur Tatooine. Ils détectent leurs proies grâce à un flair infallible. Ils chassent toutes sortes de créatures, même s'ils savent se méfier des créatures plus grosses qu'eux, comme le mortel acklay.

Massiff					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	13/+1	14/+2	2/-	13/+1	11/0
INI :	+2	PV :	38	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4), Investigation (Flair Infallible)					
Attaques					
ACC : +2 (1D8+2) / ATD : -					
Défenses					
Ref 12 / Cor 12 / Men 6					
Spécial : -					



Mynock

Les mynocks sont des parasites vivant dans le vide intersidéral à proximité des astéroïdes. Ils se nourrissent de toute une série de matériaux non organiques et s'attaquent principalement aux câbles des vaisseaux dont ils croisent la route.



Mynock					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	12/+1	11/0	2/-	6/-	4/-
INI :	+1	PV :	15	RD :	0
Voies et capacités :					
-					
Attaques					
ACC : +0 (1D4) / ATD : -					
Défenses					
Ref 11 / Cor 10 / Men 6					
Spécial : si la présence de mynocks est confirmée près du lieu d'atterrissage d'un vaisseau, il y a 5% de chance (1 sur 1D20) que le					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

vaisseau en soit infesté au moment de redécoller si personne n'a pris de précautions. Lancez alors 2D6. C'est le nombre de mynocks collés à la coque du vaisseau. Chaque mynock aura le droit de faire une attaque contre la Défense Structurale du vaisseau. En cas de succès, le vaisseau perd 1 point de Structure.

Nexu

Issu des jungles d'Indona et de Cholganna, le nexu est un prédateur furtif et cruel, se souciant peu de la puissance de ses proies ou même des armes des créatures intelligentes. Chassés pour le sport sur leur planète natale, les nexu réussissent souvent à renverser les rôles et à traquer ceux qui sont venus les chasser.

Nexu					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+4	18/+4	17/+3	2/-	14/+2	12/+1
INI :	+6	PV :	45	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (4), Combat (4), Furtivité (4), Investigation (Flair Infaillible)					
Attaques					
ACC : +4 (1D6+7) / ATD : -					
Défenses					
Ref 14 / Cor 13 / Men 6					
Spécial :-					



Rancor

Bien qu'il existe probablement des créatures plus grosses et plus vicieuses dans la galaxie, le rancor tient une place particulière dans les cauchemars de plusieurs espèces intelligentes. Ce sont des animaux anthropoïdes façonnés pour le carnage mais très limités intellectuellement. Ils sont souvent capturés pour être combattus dans les arènes de toute la galaxie.

Rancor					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26/+8	9/-1	23/+6	4/-	7/-2	15/+2
INI :	-3	PV :	138	RD :	0
Voies et capacités :					
Brute (5)					
Attaques					
ACC : +8 (1D8+20) / ATD : -					
Défenses					
Ref 9 / Cor 16 / Men 6					
Spécial :					
la première attaque du Rancor sert souvent (mais pas toujours) à agripper sa proie pour l'amener à sa gueule. Si la cible est touchée, elle doit tenter un test opposé en FOR contre FOR pour réussir à se dégager. Si elle échoue, elle subit le double des dégâts.					



Reek

Les reeks parcourent les plaines d'Ylesia en troupes très larges, dévorant l'herbe et les lichens. Bien qu'immensément forts, ils réservent généralement leurs efforts pour la saison des amours, lorsque le son des mâles se jetant les uns sur les autres résonne tel le tonnerre à travers la plaine. Lorsqu'un reek attaque, il baisse la tête, charge et essaie d'embrocher son adversaire sur sa grande corne. Si l'attaque échoue, le reek tourne la tête dans tous les sens, espérant éloigner sa proie pour tenter une nouvelle charge.

Reek					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27/+8	8/-2	30/+10	2/-	8/-2	2/-
INI :	-4	PV :	124	RD :	2
Voies et capacités :					
Brute (4)					
Attaques					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

ACC : +8 (2D6+16) / ATD : -
Défenses
Ref 8 / Cor 20 / Men 6
Spécial :-



Tauntaun

Sale et odorant, le tauntaun est un reptile poilu particulièrement adapté à la vie sur le monde glacial de Hoth. Sa fourrure épaisse et ses couches de graisse protègent son corps des températures extrêmes qui sévissent durant le jour, mais il doit trouver un abri durant les nuits, encore plus froides.



Tauntaun					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+4	12/+1	16/+3	2/-	8/-2	6/-

INI :	-1	PV :	17	RD :	1
Voies et capacités :					
Survie (3), lié au froid.					
Attaques					
ACC : +4 (1D6+5) / ATD : -					
Défenses					
Ref 11 / Cor 13 / Men 6					
Spécial :-					

Wampa

Le wampa est un terrible prédateur, à la fois agressif et subtil. Faisant preuve d'une rare intelligence, il s'aventure parfois dans les zones les mieux gardées pour tuer et emmener une victime, laissant les survivants perplexes ou terrifiés, se constituant des réserves pour plus tard. Les wampas sont recouverts d'une fourrure blanche et se déplacent avec une aisance exceptionnelle. Seuls leurs griffes, leurs cornes et leurs yeux jaunes luminescents révèlent alors leur position dans la neige. La plupart du temps, lors d'une tempête de neige, cela ne suffit même pas à les faire repérer.



Wampa					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20/+5	10/0	22/+6	6/-	15/+2	10/0
INI :	+2	PV :	52	RD :	1
Voies et capacités :					
Brute (4), Survie (3), lié au froid.					
Attaques					
ACC : +5 (1D6+8) / ATD : -					
Défenses					
Ref 10 / Cor 16 / Men 6					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Spécial : le wampa ne tue pas ses victimes lors du combat. Il essaie de les ramener dans son antre vivantes, pour les dévorer encore chaudes.

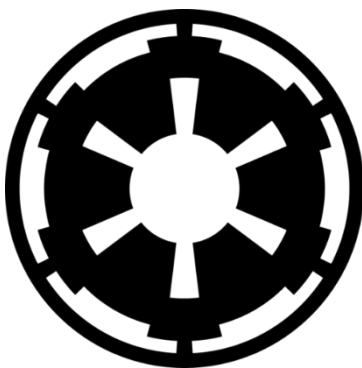
PERSONNES

Les personnes comprennent tout type de personnage, du travailleur professionnel au membre d'un gang, aux officiers de police ou aux soldats de l'Empire. Ils sont généralement doués dans un ou deux domaines d'expertise seulement, pas assez pour faire d'eux des héros.

Les descriptions des personnes qui vont suivre valent pour un individu représentatif du genre, mais peuvent changer du tout au tout en fonction des besoins du maître du jeu. Pour vous faciliter la tâche, elles ont été réparties en différentes catégories de personne (Empire Galactique, Alliance Rebelle, Ancienne République et Pègre).

L'Empire Galactique

L'Empire Galactique est un gouvernement vaste et hautement organisé placé sous la coupe de l'Empereur Palpatine. L'Empire a pris le pouvoir à la fin de la Guerre des Clones après une course aux armements et après la destruction de l'Ordre Jedi.



L'Empire est divisé en secteurs, chaque secteur étant gouverné par un Moff et gardé par des forces militaires. L'autorité de l'Empire sur n'importe quel monde peut aller de la simple garnison (sur des planètes reculées comme Tatooine) à une présence intense avec un

stormtrooper à chaque coin de rue (comme dans les mondes du Noyau).

Stormtroopers

Les stormtroopers sont les troupes de choc de l'Empire, entraînées à combattre et à mourir sans peur et sans poser de question. Des escouades de stormtroopers sèment la terreur dans le cœur des populations civiles à travers la galaxie, imposant la volonté de l'Empereur avec un infatigable zèle et une réelle efficacité.

Les stormtroopers sont une phalange indépendante de l'Empire, qui ne prend ses ordres qu'auprès de l'Empereur. Ils ne peuvent être corrompus, dévoyés ou séduits. De telles tentatives échouent invariablement.

Ayant reconnu la nécessité de soldats spécialement équipés et entraînés, l'Empereur a exigé le développement de nouvelles sortes de stormtroopers, en ce compris des troopers des neiges, des troopers des sables et des troopers scouts.



STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Stormtrooper					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	11/0	11/0	10/0	10/0	10/0
INI :	0	PV :	10	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC : +1 (1D4+1) / ATD : +1 (3D8)					
Défenses					
Ref 17 / Cor 12 / Men 10					
Spécial :-					



Survie (4)
Attaques
ACC : +0 (1D4) / ATD : +2 (3D8)
Défenses
Ref 18 / Cor 12 / Men 10
Spécial :-



Stormtrooper lourd					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	11/0	12/+1	12/+1	10/0	8/-1
INI :	0	PV :	20	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC : +3 (1D4+2) / ATD : +3 (3D8)					
Défenses					
Ref 17 / Cor 13 / Men 10					
Spécial :-					

Officier impérial

Admirés, respectés et craints, les officiers de l'armée impériale et de la flotte impériale sont issus de familles prestigieuses à la longue histoire martiale. Peu accèdent à ce poste au départ de rangs inférieurs. La plupart sont formés dans les académies impériales, instruits et endoctrinés, formés au commandement et aux stratégies militaires puis reçoivent leurs affectations. Là, s'ils réussissent à se distinguer, ils obtiennent une chance d'accéder aux plus hauts échelons – bien qu'ils n'aient pas souvent l'occasion de se salir les mains personnellement.

Scout					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	13/+1	12/+1	10/0	12/+1	8/-1
INI :	+2	PV :	21	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4),					

Officier impérial					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	8/-1	10/0	12/+1	12/+1	14/+2

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

INI :	0	PV :	33	RD :	-
Voies et capacités :					
Armes à distance (2), Combat (2), Corporation (Empire, 4), Meneur d'hommes (4), Soldat (2)					
Attaques					
ACC : +0 (1D4) / ATD : -1 (3D6+2)					
Défenses					
Ref 10 / Cor 10 / Men 11					
Spécial : -					



L'Alliance Rebelle



L'Alliance Rebelle combat la tyrannie impériale dans l'espoir de restaurer la justice et la liberté dans la galaxie. Formée par des loyalistes rassemblés autour de Mon Mothma et du sénateur Bail Organa, l'Alliance Rebelle combat l'Empire sur tous les terrains. Elle utilise des techniques de guérilla et de sabotage pour

affaiblir la machine impériale et pour aider à libérer les peuples de la galaxie de l'oppression. Bien que l'Alliance s'engage parfois dans des batailles ouvertes comme la Bataille de Yavin ou la Bataille d'Endor, la plupart de ses efforts sont dirigés vers des activités illicites. C'est pourquoi l'Alliance ne recrute pas que des combattants mais aussi des hors-la-loi, des contrebandiers et même des pirates.

L'Alliance Rebelle est organisée en petites cellules qui peuvent opérer en toute indépendance d'un commandement central. Chaque cellule opère sur des mondes impériaux ou depuis des bases secrètes, comme celle de Hoth. Chaque monde qui sympathise avec l'Alliance se retrouve dans la ligne de mire de l'Empire. Les agents rebelles essaient sans cesse d'échapper à l'Empire et ceux qui sont pris voient leur espérance de vie considérablement réduite.

Soldat rebelle



Le soldat de base de l'Alliance est celui qui est cantonné dans les bases ou sur les vaisseaux rebelles à travers la galaxie, servant de première ligne de défense contre les stormtroopers impériaux. Ils sont parfois utilisés comme éclaireurs ou comme saboteurs.

Soldat rebelle					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11/0	13/+1	12/+1	9/-1	10/0	8/-1
INI :	+1	PV :	10	RD :	3
Voies et capacités :					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Armes à distance (4), Soldat (4)
Attaques
ACC : +0 (1D4) / ATD : +1 (3D6)
Défenses
Ref 16 / Cor 12 / Men 10
Spécial :-

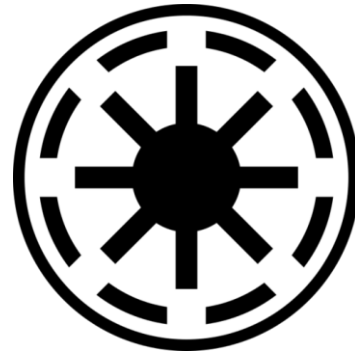


Soldat rebelle d'élite					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	13/+1	12/+1	9/-1	10/0	8/-1
INI :	+1	PV :	21	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC : +1 (1D4+1) / ATD : +1 (3D6)					
Défenses					
Ref 16 / Cor 12 / Men 10					
Spécial :-					

La République Galactique

Constituée de milliers de mondes civilisés, la République Galactique est la plus ancienne institution dirigeante de la galaxie. Des sénateurs des mondes constituants déterminent la politique et votent les lois, assurant la paix et la prospérité à travers la galaxie. La plus grande menace de la République Galactique est la Confédération des Systèmes Indépendants, une

coalition de mondes qui pensent que la République est corrompue. Le Sénat a autorisé le déploiement du vaste force armée constituée de clones pour se mesurer à la menace séparatiste, ce qui a mené à la Guerre des Clones. Le résultat de cette guerre détruit le commandement séparatiste et permet à l'Empire de remplacer la République.



Soldat clone

Pour contrer la menace des droïdes de la Fédération du Commerce, la République a déployé une armée de guerriers clones. Les créateurs de ces clones, les Kaminoans, les ont conçus au départ d'une même empreinte génétique (celle d'un chasseur de prime nommé Jango Fett), le modifiant légèrement pour assurer aux soldats une croissance accélérée et une obéissance sans borne. La véritable loyauté des clones s'est révélée à la fin de la Guerre des Clones, lorsque Dark Sidious a diffusé l'Ordre 66 qui a retourné les clones contre leurs maîtres Jedi.

Bien qu'identiques en apparence, les soldats clones peuvent avoir différents niveaux d'entraînement, ce qui fait varier leurs statistiques de combat. Les soldats clones ne peuvent être corrompus ou séduits. De telles pratiques échouent invariablement.

Soldat clone					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	13/+1	12/+1	10/0	9/-1	8/-1
INI :	+1	PV :	21	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC : +1 (1D4+1) / ATD : +1 (3D8+3)					
Défenses					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Ref 17 / Cor 13 / Men 10

Spécial :-

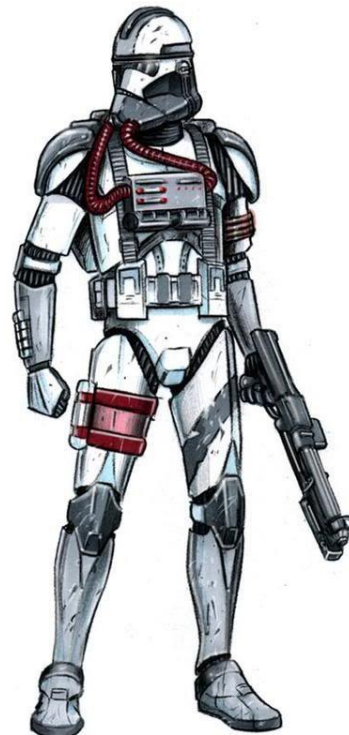


Soldat ARC

Les soldats ARC (Advanced Recon Commando) sont des clones d'élite qui suivirent l'entraînement personnel de Jango Fett. Alors que la plupart des clones sont entraînés pour le combat en groupe, les soldats ARC sont formés en tant qu'individus, ce qui les rend encore plus dangereux.

Soldat ARC					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	13/+1	12/+1	12/+1	10/0	8/-1
INI :	+4	PV :	57	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Champs de bataille (4), Combat (4), Infiltration (4), Soldat (4), Survie (4)					
Attaques					
ACC : +2 (1D4+2) / ATD : +1 (3D8+3)					
Défenses					
Ref 17 / Cor 13 / Men 10					
Spécial :-					

Commandant soldat clone					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11/0	10/0	10/0	13/+1	10/0	12/+1
INI :	0	PV :	30	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Meneur d'hommes (4), Soldat (4)					
Attaques					
ACC : 0 (1D4) / ATD : 0 (3D8+3)					
Défenses					
Ref 16 / Cor 12 / Men 10					
Spécial :-					



La pègre

Les hors-la-loi vivent en marge de la société. Les criminels, les francs-tireurs, les marchands véreux et les mercenaires de toutes sortes peuvent être

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

considérés comme tels d'une manière ou d'une autre. Bien que tous ne soient pas nécessairement « méchants », tout qui opèrent en contradiction avec les lois en vigueur est considéré comme membre de la pègre.

L'assassin



Un assassin possède une couverture qui lui permet de se déplacer librement ou d'expliquer ce qu'il fait à un endroit précis, à un moment donné. De nombreux assassins se font passer pour des marchands, des représentants de commerce pour des corporations interstellaires ou pour des diplomates. Un assassin particulièrement sûr de lui laissera sur le lieu de son forfait une « signature » comme l'emploi d'une arme unique, d'un certain type de blessure, d'une approche particulière ou de quelque indice que ce soit.

Assassin					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	16/+3	8/-1	14/+2	12/+1	13/+1
INI :	+5	PV :	27	RD :	2
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Furtivité (4), Infiltration (4)					

Attaques
ACC : 0 (1D4) / ATD : 0 (3D8+2)
Défenses
Ref 16 / Cor 12 / Men 10
Spécial : -

Le chasseur de primes

Les chasseurs de primes traquent et capturent des individus recherchés pour les traduire en justice – même si la « justice » peut parfois prendre la forme d'une vendetta orchestrée par un Hutt. Avant l'avènement de l'Empire, la plupart des chasseurs de primes faisaient partie d'une guilde qui travaillait ouvertement au service de différentes instances officielles. Durant le règne de l'Empereur, la guilde s'est fragmentée, délaissant quantité de travailleurs indépendants sur le carreau. Bien qu'ils s'associent parfois pour capturer de grosses proies, les chasseurs de prime œuvrent généralement seuls, se tirant parfois dans les pattes pour augmenter leur prime. Les chasseurs de primes se différencient des assassins dans le sens où ils tentent le plus souvent de capturer leur proie vivante.



Chasseur de primes					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	14/+2	8/-1	14/+2	10/0
INI :	+2	PV :	64	RD :	3

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

Voies et capacités :
Armes à distance (4), Bas-fonds (4), Combat (4), Corporation (4), Furtivité (4), Infiltration (4)
Attaques
ACC: +2 (2D6+7) / ATD: +3 (3D8+3)
Défenses
Ref 17 / Cor 14 / Men 10
Spécial :-

Seigneur du Crime

Les Seigneurs du Crime sont issus de toutes les strates de la société. Certains démarrent leur carrière comme vulgaires voyous des rues, rampant hors des trous les plus sombres de la galaxie pour accéder à des positions élevées au sein des milieux interlopes. D'autres sont nés nobles et ont utilisé leur argent et leur influence pour noyauter un syndicat du crime et en prendre le contrôle.



Seigneur du crime					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	14/+2	10/0	17/+3	12/+1	15/+2
INI :	+5	PV :	51	RD :	0
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Bas-fonds (4), Contrebandier (4), Corporation (4), Furtivité (4), Infiltration (4), Meneur d'hommes (4)					
Attaques					
ACC: -1 (1D4-1) / ATD: +2 (3D8+4)					
Défenses					
Ref 13 / Cor 10 / Men 13					
Spécial :-					

Voyou



Les voyous sont les bandits de base. Ils parcourent les rues en espérant devenir des caïds, exécutent les basses besognes pour un Seigneur du Crime local, gardent les entrées des repaires ou font régner la terreur dans les bas quartiers.

Voyou					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	11/0	12/+1	8/-1	9/-1	10/0
INI :	-1	PV :	9	RD :	0
Voies et capacités :					
Armes à distance (2), Bas-fonds (4), Corps-à-					

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VI

corps (2), Furtivité (2)
Attaques
ACC : +1 (2D10+1) / ATD : +0 (3D6)
Défenses
Ref 10 / Cor 11 / Men 9
Spécial :-

Maraudeur du Côté Obscur

Bien que les Jedi soient les utilisateurs de la Force les plus puissants de la galaxie, ils ne sont pas les seuls. Les maraudeurs du Côté Obscur sont des individus consumés par la haine et la rage, toujours en quête de pouvoir.

Maraudeur du Côté Obscur					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	10/0	13/+1	8/-1	14/+2	12/+1
INI :	+2	PV :	50	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Corps-à-corps (4), Furtivité (4), Sith (3)					
Attaques					
ACC : +3 (2D10+3) / ATD : +2 (3D4+2)					
Défenses					
Ref 15 / Cor 13 / Men 9					
Spécial :-					

