

Richard Kalkstein :

1. Suggestions :

Idéal pour montrer à vos PJ Jedis débutants les dangers du Côté Obscur : faites-le entrer dans le groupe comme un PNJ qui est là pour aider les joueurs... Et ensuite Richard propose de leur apprendre quelques pouvoirs du Côté Obscur, ou de tuer tel ou tel PNJ. Si vous jouez avec des personnages plus expérimentés, n'hésitez pas à rehausser les caractéristiques de Richard ou de lui ajouter quelques pouvoirs, car, je le rappelle, ce PNJ est prévu à l'origine pour des PJ débutants.

2. Caractéristiques :

1. Présentation générale :



Race : Humain

Sexe : Masculin

Age : 30 ans

Taille : 1,80 m

Poids : 68 kg

Présentation : Richard Kalkstein est le fils de Jules Kalkstein, le patron d'entreprise de moteur hyper spatiaux d'Alderaan (qui n'existe plus). Il y a de cela 20 ans, Dark Vador venait superviser le projet d'un nouveau moteur hyper spatial, quand il vit Richard calciner à coup D'Eclair de Force son voisin du même âge. Dark Vador questionna ses parents et il découvrit que son grand-père était un grand Maître Jedi. Son père n'avait pas hérité de ses pouvoirs, mais Richard si. Dark Vador le prit avec sur Coruscant... L'empereur décréta que ses pouvoirs étaient limités et donc laissa Dark Vador s'en occuper. Et l'empereur avait raison; après deux ans de formation. Richard commença en avoir assez. Il était assez puissant mais n'avait pas beaucoup de pouvoirs différents (il avait appris surtout des pouvoirs d'ordre offensif) , mais pour lui il en savait assez et s'échappa. Vador et l'empereur jugèrent qu'il était trop faible pour qu'ils envoient un destroyer à sa poursuite. Il attendit sur une planète reculée que l'empereur tombe, et pendant cette attente, il persuada un riche marchand de Droids de lui donner toute sa fortune. Conscient de ne pas être très puissant, il veut maintenant prendre deux ou trois élèves et les initier à la Force (il ne veut pas que ses élèves deviennent plus puissants que lui), puis prendre le contrôle d'un ou deux systèmes solaires (rien que cela !). Il est snob, bien bâti et se bat assez bien, traite tous ceux qui sont pauvres ou pas sensibles à la Force avec beaucoup de mépris. Quand il essaie de corrompre quelqu'un, il se montre amical, juste et honnête....

Citation : "Laisse-toi aller, ... à ta colère..."

2. Compétences & Caractéristiques :

| Dextérité 2D | Savoir 2D | | Mécanique 2D |
|------------------------|------------------------------|------------------------|-----------------------------|
| Arme blanche 3D | Langages 4D | | Astrogation 4D |
| Blaster 4D | Races Extraterrestres 4D | | Canons à Vaisseaux 4D |
| Blaster de véhicule 3D | Survie 3D | | Répulseurs 3D |
| Course à Pied 4D | Systèmes Planétaires 3D | | Transports Spatiaux 3D |
| Esquive 5D | Volonté 5D | | |
| Parade Arme Blanche 4D | | | |
| Sabre-Laser 5D | | | |
| Perception 2D | Vigueur 2D | | Technique 2D |
| Commandement 3D | Combat Mains Nues 5D | | Premiers Soins 4D |
| Discrétion 5D | Escalade/ Saut 4D | | Réparation de Blaster 3D |
| Dissimulation 5D | Natation 4D | | Réparation de Droid 3D |
| Investigation 3D | Résistance 5D | | Sécurité 4D |
| Marchandage 5D | | | Réparation de Répulseurs 3D |
| Déplacement | Points de Personnages | Points de Force | Point de Côté Obscur |
| 10 | 20 | 10 | 10 |

3. Pouvoirs de la Force :

| Sens 5D | Contrôle 5D | Altération 5D |
|---|---|--|
| Détection de Vie (p. 149 du livre des règles de la deuxième édition) | Absorber-Dissiper l'Energie (p. 148 du livre des règles de la deuxième édition) | Blesser-Tuer (p. 151 du livre des règles de la deuxième édition) |
| Réception Télépathique (p. 149 du livre des règles de la deuxième édition) | Contrôler la Douleur (p. 148 du livre des règles de la deuxième édition) | Télékinésie (p. 151 du livre des règles de la deuxième édition) |
| Sentir la vie (p. 150 du livre des règles de la deuxième édition) | Réduire les Blessure (p. 148 du livre des règles de la deuxième édition) | |
| Combat au Sabre-Laser (p. 151 du livre des règles de la deuxième édition) | | |
| Projection Télépathique (p. 152 du livre des règles de la deuxième édition) | | |
| Modifier un Esprit (p. 152 du livre des règles de la deuxième édition) | | |
| | Eclair de Force (p. 46 du guide de l'Héritier de l'Empire) | |

3. Equipements :

Richard possède :

1. De l'argent :

- 10 000 crédits sur lui.
- Peut s'acheter tout ce qu'il veut dans un délai de vingt-quatre heures.

2. Un Sabre-Laser :

- On peut modifier la longueur de sa lame rouge.
- Dommages : 5D.
- Quand on appuie sur un autre bouton, situé sur le manche, il y a une petite boule d'énergie rouge qui sort de la lame et a comme portée 3-10/30/60 et fait 3D de dommages.

© 1999 Laurent Heck - laurentheck@wanadoo.be - Tous droits réservés.

LICENCE D'UTILISATION

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués «tels quels» et sans garanties aucune en ce qui concerne sa valeur marchande ou n'importe quelle autre garantie à la fois expressément dite ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Toute responsabilité du revendeur se limitera exclusivement au remplacement du produit s'il s'avère défectueux.
3. Ce document peut être révisé à tout moment.
4. Aucun ajout aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
5. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans charge aucune, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation. Toute utilisation à des fins commerciales est interdite sauf autorisation écrite.