

Une aide de Jeu pour STAR WARS :

Cobra : *le pirate stellaire.*

Proposer une adaptation du personnage de Cobra, mythique s'il en est, pour Star Wars, n'est pas aussi incongru qu'il n'y paraît au premier abord. En effet, si l'on considère l'influence avouée de Lucas sur Terasawa, ce n'est pas un sacrilège car d'une part, la galaxie de Star Wars est suffisamment vaste pour cela et d'autre part, le contexte contient des ingrédients communs qu'il suffit de transposer. Mais les doutes et les scrupules que l'on pourrait avoir s'effondrent à la vision de l'épisode pilote de la série de 1982. Les lucasiens connaissent le procédé « des oeufs de pâques » qui consistent à mettre dans sa propre oeuvre des référents visuels d'autres univers ou bien des éléments de décors humoristiques. Terasawa y a eu recours également dans cet épisode. Donc, dans la scène où Cobra cherche un lieu de plaisir, en arrière plan, sur un escalator on reconnaît la silhouette caractéristique d'un Rodien mais aussi celle non moins reconnaissable de Yan Solo en personne, et oui messieurs, dames rien que ça ! Du coup on se dit : « mais qu'est-ce qu'ils foutent là ? » Hé bien vous en aurez une idée en lisant ce qui suit.

Cobra



Origine : Bordure extérieure, monde inconnu

Age : Entre 30 et 40 ans

Taille : 192 cm

Masse : 95 Kg

Yeux : Verts/Bleus

Profession : Pirate, voleur, Gigolo, justicier...

Aptitudes : Court le 100m en 5s et peut soulever jusqu'à 500Kg. Unique détenteur du psychogun.

Matricule : criminel n° 330

Prime : 2.000.000 de crédits impériaux.

La famille de Cobra est probablement originaire de Corellia. On ne connaît bien entendu pas son véritable nom, mais son prénom original commence peut-être par un J... puisque chacune de ses identités d'emprunt contiennent au moins une fois cette lettre. De son enfance, on ne sait absolument rien, mais il est fort à parier que Cobra n'était pas un modèle de vertu. On peut imaginer beaucoup de choses, mais certainement pas le fait qu'il ait été éduqué comme un enfant normal. Le Cobra que l'on connaît n'a apparemment pas de famille descendante, et l'ascendance, il n'en a plus, sans doute fut-il orphelin très tôt? Manifestement son enfance est un sujet que Cobra a refermé, ne souhaitant pas en parler, voir l'oublier. La disparition prématurée quasi certaine de ses parents, l'a obligé à se débrouiller seul. Adolescent, il ne fait aucun doute que Cobra se destinait déjà à une carrière de malandrin, ce qu'il deviendra en effet. Il commença par être l'assistant d'un vieux contrebandier. Après quelques années de collaboration, ce dernier se retira des affaires lorsque l'empereur instaura l'ordre nouveau, laissant son vaisseau à Cobra.

Courant après les richesses, celui-ci se fit principalement voleur, et doté d'un physique et d'une constitution naturellement plutôt hors-norme, Cobra devient vite ensuite un pirate habile et redoutable du secteur de l'autorité corporatiste. Mais de simple pirate, même doué, Cobra va alors soudainement entrer dans la légende.

Il finit par être capturé par l'empire et plutôt qu'une exécution en règle, il fut intégré de force à un programme top secret de l'ordre nouveau. Le développement d'une arme anti-personnelle, absolument sans égales : le psychogun. Une arme cybernétique capable de puiser l'énergie de son tir dans la Force grâce à la sensibilité subconsciente de son porteur lequel peut alors en diriger le tir par sa volonté, nom de code : R. Delta. Conçue par le Pr Tetsujin, elle était destinée à équiper la garde impériale, son élaboration, et les expériences s'y rapportant étaient dirigées par le disciple de Vador sur ordre de l'empereur, sur Kuat

Cependant, le jour-J, la démonstration, tourna court. Grâce à un soutien extérieur Cobra parvint à s'évader, non sans avoir prouvé la redoutable efficacité du prototype dont il détruisit les plans et toutes les données techniques s'y référant. Cette anecdote témoigne de son exceptionnelle volonté et donc de son imperméabilité au conditionnement impérial, pourtant réputé pour son infailibilité.

Il reprit du service en tant que pirate indépendant dans le secteur Tapani. Ayant eu vent de ses exploits et le connaissant de réputation et les rumeurs sur le rayon delta, le soleil noir voulut le mettre à l'épreuve, c'est ce qui l'amena à affronter un terrible barbare. La conclusion de ce duel d'anthologie va donner naissance à deux ennemis héréditaires, ô combien célèbres, pour les décennies à venir. Cobra réussira à vaincre son adversaire, apparemment laissé pour mort, le torse percé par le psychogun. C'est ainsi que naîtra le terrible Crystal Boy (l'Homme de Verre). La légende de Cobra peut alors commencer. Son psychogun, cette arme terrible, devient son atout principal, même s'il ne rechigne pas à se servir de temps en temps d'un antique Colt balistique de modèle Magnum 77 corellien ou d'autres gadgets.

C'est à cette période que Cobra renouera avec son équipe : Un trio avec qui il opérera pendant un temps : Canos, Cargou, Palmas). Un groupe qui finalement se séparera assez vite, mais ce fut suffisant pour créer des liens à vie, liens qui lui seront fort utiles à plusieurs reprises dans les années suivantes, en particulier face au Soleil noir qui n'a pas digéré l'affront. Cobra est en effet un solitaire, quelqu'un qui ne vit que par et pour lui-même. Il peut se faire quelques amis, mais il n'intégrera que très rarement des équipes. Une liberté totale qu'il semble plutôt apprécier. C'est pourquoi il refusa toutes les offres d'alliance ou tentative de recrutement qui lui ont été faite que ce soit Talon Karrde, Bel Iblis ou la rébellion de Mon Mothma.

Cobra doit avoir autour de 30 ans lorsqu'il va faire la connaissance d'Emeraldas, la princesse de la planète Sanborn . Alors qu'il s'est introduit dans le château de la princesse à la recherche de trésors à dérober, les choses ne se passeront pas comme prévu, et il va devoir affronter le terrible Guiloss, tout en aidant finalement Emeraldas, avec qui il se liera d'amitié. Quelques temps plus tard, la jeune femme est gravement blessée. C'est un certain Pr. Mazeran qui lui offrira une seconde vie en la dotant d'un nouveau corps composé de métal vivant, similaire à celui des chevaliers d'acier. Ainsi Emeraldas devient Lady Armanoïde, et par la même occasion la partenaire attitrée de Cobra.

Cobra et elle, à bord du Turtle vont vivre de nombreuses aventures, en se mettant au passage à dos à la fois le soleil noir et un groupe criminel du secteur corporatiste : la guilde des pirates de l'Espace, qui voient en lui un ennemi solitaire et dangereux qui refuse de se joindre à eux, et l'empire qui aimerait bien coffrer son investissement : l'homme au psychogun pour tous les délits qu'il a commis et récupérer leur prototype (son visage s'était répandu dans toute la galaxie à cause du Capitaine Biken, lieutenant de la Guilde des Pirates). La tête de Cobra vaut alors 2 millions de crédits impériaux, et il devient l'un des hommes les plus recherchés de la galaxie, Boba Fett se lance même à sa poursuite. Cobra est le seul échec heureusement méconnu du meilleur chasseur de prime de la galaxie. Cela ne l'empêche cependant pas de se lier d'amitié avec diverses personnes à

travers la bordure extérieure, comme Torno par exemple, la voyante Miss Madow, ou l'informateur Jack Bysta. Il rencontre aussi d'autres pirates, pas forcément rattachés à la Guilde, comme Zack Simon. Cette vie aventureuse dure quelques années, mais Cobra commence à en avoir marre d'être sans cesse poursuivi, et il décide alors de se retirer de la scène. Il change de visage, se fait occulter la mémoire, et devient un simple salaryman sur Coruscant au nom banal de Johnson. Lady quant à elle se cache dans Ben, le robot domestique de notre monsieur Johnson.

Cobra doit avoir autour de 32 ans. Cette vie ordinaire dure 3 ans, 3 années où le nom de Cobra va sombrer dans l'oubli. 3 années où monsieur Johnson va vivre une vie aussi paisible que banale et ennuyeuse. Trop ennuyeuse. Jusqu'à un certain dimanche où alors qu'il décide d'aller se prendre pour un héros inconnu dans une maison des rêves, c'est tout simplement son véritable passé qui va ressurgir ! Il lui faut quelques heures pour comprendre ce qui lui arrive, mais rapidement ses anciens souvenirs refont surface. Un incident qui tombe plutôt bien, notre Johnson commençant à en avoir marre de cette petite vie rangée. A 35 ans, Cobra est donc de retour, prêt à reprendre du service.

Personnalité : Cynique, séducteur impénitent, courageux voire téméraire, très sûr de lui, Nonchalant, déterminé...

Citation Typique : « Salut Beauté »

Equipement : pistolet colt Magnum 77, cigares gadgets, bracelets multifonctions et le psychogun, moto – jet customisée.



Pour l'ensemble de ses compétences : Idem que Boba Fett – 1D sauf celles de savoir et l'attribut vigueur gagne +1D ainsi que les compétences qui en découlent. En Dex, la compétence blaster est à remplacer par psychogun avec un Code D identique au score de blaster de Boba Fett.

Crystal Boy :



Origine : probablement bordure extérieure, monde inconnu

Age : Entre 40 et 50 ans

Taille : 220 cm

Masse : 90 Kg

Yeux : rouges

Profession : Pirate, assassin, chasseur de primes...

Aptitudes : son corps de verre inaltérable, résiste aux blasters.

Matricule : criminel n° 898

Prime : 3.000.000 de crédits impériaux.

Membre du Soleil noir puis de la guilde des pirates de l'espace. On ne sait rien de sa vie. C'est un vrai psychopathe et particulièrement rancunier, chasseur tenace.

Les caractéristiques sont laissées à l'appréciation de chaque MJs, mais une idée intéressante consisterait à prendre celles de Vador à l'exclusion de sa maîtrise de la Force.

Lady Armanoïde :



Origine : probablement bordure extérieure, monde de Sanborn
princesse héritière du trône.

Age : Entre 20 et 35 ans

Taille : 180 cm

Masse : 70 Kg

Yeux : blancs

Profession : associée de Cobra...

Aptitudes : son corps est constitué d'une peau métallique, résiste aux blasters.(6D)

Matricule : criminel n° 111

Prime : 300.000 crédits impériaux.

Ses caractéristiques sont laissées à l'appréciation de chaque MJs, mais elles pourraient être celles de Leia à l'époque du Retour du jedi en y ajoutant 1D.