



# AMIRAL THRAWN (J)

Planète d'Origine : Csilla

Taille : 1m80

Pseudo : Mitth'raw'nuruodo

Homme Chiss

Terreur : -1

Grand Amiral

## TRAITS

**AGI AME FOR INT VIG**

**D6 D8 D6 D12 D6**

- Compétences : Combat D6, Connaissance Art D10, Intimidation D10, Perception D8, Persuasion D10, Réseaux D12, Sarcasme D12

- Atouts : Grande Aura de commandement, Meneur d'hommes, tacticien, Séduisant, Sixième sens.

- Handicaps : Arrogant, Chimère.

## DEFENSE

**PARADE**

**RESISTANCE**

**5**

**11 (6)**

- Armure : Relique, Manteau Bouclier +5, Type Agent Impérial Leger

## ATTAQUE

**COMBAT DEGATS**

**P.B.LEGER**

**D6**

**2D4**

Arme : Pistolet Blaster Leger, 2D4, PA1, Etourdir

### Ses débuts

De son vrai nom Mitth'raw'nuruodo, il appartient au peuple des Régions Inconnues : les Chiss, d'émérites militaires, d'une très grande rigueur. Thrawn est donc élevé dans cette tradition. Il va y ajouter une intelligence hors du commun, qu'il va cultiver par l'art. Appartenant à l'un des syndic régissant son peuple, le Syndic Nuruodo, il devient dans sa jeunesse gradé au sein de la Flotte de Défense Chiss. Là, il s'oppose régulièrement aux Vagaaris, une race d'esclavagistes qui s'avère être les ennemis réguliers de son peuple.

### Rencontre avec le Vol vers l'Infini

L'arrivée du Projet Vol Vers l'Infini va sceller un premier tournant dans sa vie : après que les appareils républicains l'ai aidé à venir à bout des Vagaaris, Thrawn les fait abattre pour une raison inconnue. On dit qu'il a voulu protéger son peuple des Jedi, sur les conseils d'un certain Kinman Doriana. Les familles régnautes ne sont pas de cet avis : il a trahi un dogme essentiel des Chiss en attaquant le premier et en tuant sans raison. Pour cela, ils bannissent Thrawn et l'exilent sur un monde inconnu et désert.

### Recrutement par l'Empire

Le Chiss va y passer plus d'une décennie. C'est par hasard que le Capitaine Voss Parck, à la poursuite du pirate Booster Terrik, le découvre après qu'il ai ridiculisé une équipe d'intervention impériale au sol.

Impressionné, Parck le ramène sur Coruscant, où l'Empereur ne manque pas d'identifier ses talents. Thrawn intègre alors la Flotte Impériale. Il gravit très rapidement les échelons, au point d'être Capitaine au moment de la Bataille de Yavin. Il commande le destroyer Vengeance, au service de l'Inquisiteur Jerec – qu'il espionne pour le service de Palpatine.

Il est ensuite nommé à la tête de l'Admonitor, avec lequel il doit s'employer à cartographier les Régions Inconnues qu'il ne connaît que trop bien. Il reprend contact avec son peuple, où il est toutefois toujours aussi mal perçu. Conscient que les RI contiennent de nombreux dangers, il décide qu'il faut les combattre et s'impose comme un espoir pour certains Chiss. Il installe sur Nirauan une base de commandement appelée la Main de Thrawn, et constitue ses forces.

Dix mois après la Bataille de Yavin, il survit à une mystérieuse infection d'insectes parmi les S'krrr. Il obtient dans la foulée une promotion au rang de Vice-Amiral. Palpatine ne veut pas plus de douze Grands Amiraux pour le moment, et Thrawn est condamné à attendre qu'un poste se libère. Pendant ce temps, le Chiss travaille pour Dark Vador. Après avoir arrêté le Vigo du Soleil Noir Zekka Thyne selon la volonté du Seigneur Noir, il se voit confier les commandos Noghris. Thrawn dicte la stratégie impériale lors de la Bataille de Derra IV, qui verra la victoire de l'Empire grâce au Baron Soontir Fel.

Son moment de gloire arrive, peu après la Bataille de Hoth. L'Amiral Harkov et le Grand Amiral Zaarin trahissent l'Empereur en voulant l'enlever. Thrawn participe à repousser leur tentative et les traque dans la Bordure. Son succès le fait accéder au poste de Grand Amiral en lieu et place de Zaarin.

### Défense des régions inconnues

Le Chiss entre dans les intimes de l'Empereur, où il lui explique la situation des les Régions Inconnues. Ne voulant prendre aucun risque, et au courant d'une possible invasion qui menacerait la galaxie, Palpatine veut le renvoyer là bas. A charge pour lui de constituer une force prête à répondre à quelque menace que ce soit. Sous couvert d'un renvoi pour arrogance, le Grand Amiral est réaffecté à la cartographie des Régions Inconnues dans le plus grand secret. Accompagné dans son exil par le nouvellement nommé Amiral Parck et Soontir Fel, il rejoint Nirauan. De là bas, il met à mal l'empire Ssi-ruuk et constitue de très efficaces forces de défense en mêlant Impériaux et Chiss. C'est l'Empire de la Main qui est en train de se bâtir. Il garde le contact avec l'Empire par l'intermédiaire de Ysanne Isard, après la Bataille d'Endor. Mais il ne lui accorde aucune confiance.

### Le Retour de Thrawn

Après la Guerre du Bacta, Thrawn décide que l'heure est venu pour lui de reprendre les rênes des destinées de l'Empire. Il contacte le Capitaine Pellaeon, qu'il fait son second, et décide de faire du destroyer Chimaera son vaisseau amiral. Malgré les Seigneurs de Guerre et la réticence des Moffs, il s'impose par son génie et son brio. Pendant plusieurs mois d'un travail acharné, le Chiss prépare un plan qui devra causer la perte de la fraîche Nouvelle République.

Il en trouve les fers de lance sur Wayland, dans un entrepôt secret de l'Empereur : un manteau bouclier, un complexe de clonage, et le Jedi Noir Joruu C'Boath. Ce dernier se sert de ses pouvoirs pour coordonner les attaques impériales, ce que Thrawn peut utiliser à loisir pour ses attaques. Aidé par un mystérieux espion sur Coruscant – la Source Delta – il est fin prêt à défier la République.

C'est le début d'une campagne victorieuse dont le premier point d'orgue sera la semi-victoire de Sluis Van, où Thrawn immobilise ou capture de nombreux vaisseaux républicains. S'en suit une course entre les deux camps pour la Flotte Katana, qui pourrait donner l'avantage à celui qui s'en emparerait. Après avoir capturé Talon Karrde, il obtient les informations qu'il souhaite auprès d'un certain Hoffner pour localiser la Flotte mythique, qui dérive dans l'espace profond. C'est l'Empire qui en obtient le bénéfice.

Thrawn figole son plan : il place des cellules dormantes de Clones aux quatre coins de la galaxie, tente le clonage du Garde Rouge Grodin Tierce, et envoie un cylindre de clonage Spaarti sur Nirauan. Il peut maintenant lancer des attaques décisives contre la Nouvelle République.

Grâce au manteau bouclier et de gigantesques rochers, il organise le blocus de Coruscant. Et vole ensuite de victoires en victoires, acculant les républicains. Ces derniers entendent contre-attaquer en frappant aux chantiers navals de Bilbringi. Mais le Chiss a vu clair dans leur jeu, et il les attend avec toute sa flotte.

Mais Thrawn a toutefois omis quelques détails qui lui coûteront très cher : en renvoyant C'Boath sur Wayland, il ne sait pas que ce dernier va en prendre le contrôle et qu'il en causera la perte suite à une attaque d'un groupe d'assaut mené par Luke Skywalker. L'autre point est la fidélité Noghri mis à mal par Leia Organa Solo, qui leur apprend que c'est l'Empire qui est responsable de la pollution de leur monde.

En plein milieu de la Bataille de Bilbringi, alors que l'Empire est dans une situation difficile, Thrawn est poignardé en plein cœur par son garde du corps Noghri Rukh. Il lâche sa dernière phrase : "Mais c'était si artistiquement fait" avant de s'éteindre. L'Empire ne se relèvera jamais de la déroute qui suivie.

## Héritage

Dix ans plus tard, Mara Jade et Luke Skywalker se rendent sur Nirauan à l'occasion de la réapparition d'un faux Thrawn. Ils découvrent le complexe de la Main de Thrawn. Surtout, ils font une rencontre stupéfiante : un cylindre de clonage à l'intérieur duquel arrive à maturation un clone du Chiss. Ils détruisent l'installation, et l'arrestation du faux Thrawn est la dernière fois où l'on a entendu parler de ce génie, qui représenta le seul espoir de l'Empire après la mort de Palpatine.