STAF		AR	5	
Personnage joué par :		Nom :		
Ceinture	Tête	Prénom :		
,		Age: ans Sexe:	Poids :	Kg
/		Expérience :		
Bouclier	01-15	Alignement :		
Bodellei	01 13	Spécialisation :		
		•	Tailla .	
		Force:	Taille :	
		Constitution:	Dextérité :	
		Pouvoir:	Apparence :	
		Intelligence:	Education:	
Bras D.	Bras G.	Entrainement :		
	• • • •			
16-35	36-55			
		Point de Vie : -2 -1	0 1 2 3	4 5
		6 7 8 9 10 11		16 17
		18 19 20 21 22 23		28 29
			oungoir v E)	
			, ,	•••••
	_	Attaque(s) par ro		
	Tronc		Dommages:	
		Résistance aux I		
		Régénération		
	56-80	Points de Santé Mo	ontale (10+POLL)	/2) •
	00 00	Forms de Sante Mi	entale (40+FOO)	(2).
	00 00		•	(2).
	00 00		perte de SAN :	(Z).
	00 00		•	(Z) .
	00 00		•	.
	00 00		•	· · ·
	00 00		•	ΑΖ) .
Jambe D.		Raisons de la	perte de SAN :	ΑΖ) .
Jambe D.	Jambe G.	Raisons de la	•	
Jambe D.		Raisons de la	perte de SAN :	
	Jambe G.	Raisons de la	perte de SAN :	
81-90	Jambe G. 91-00	Folies (actives	perte de SAN :	
 81-90 Règles	Jambe G 91-00 Spéciales de	Folies (actives	perte de SAN :	
81-90 Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle	Folies (actives Ia Race : er. Si le test échoue, le g	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne	+1A,
81-90 Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle	Folies (actives Ia Race : er. Si le test échoue, le g	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne	+1A,
81-90 Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
81-90 Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives Ia Race : er. Si le test échoue, le g	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
81-90 Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don:	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut:	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut:	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut:	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut: Personnalite	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut:	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut: Personnalite	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la m	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut: Personnalite	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la mrelancer 1 jet i	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut: Personnalite	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la mrelancer 1 jet i	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force: Vous pouvez Don: Défaut: Personnalite Citation:	Jambe G 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la mrelancer 1 jet i	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force : Vous pouvez Don : Défaut : Personnalite Citation : Bijoux et récompenses :	Jambe G. 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number 2 je	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,
Règles Lors d'un corps à corps, faire un test de SAN p +3Bd et +1Rd, mais il attaque quiconque lui pa vite leurs PV que la normale Héros de la Force : Vous pouvez Don : Défaut : Personnalite Citation : Bijoux et récompenses :	Jambe G. 91-00 Spéciales de our se contrôle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 1 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number de controle asse sous la marelancer 2 jet number 2 je	Folies (actives	perte de SAN : s si POU<=40) : amorréen gagne Récupère deux foi	+1A,

Feuille d'Historique								
	Personnage joué par :							
		Prénom et Nom :						
		Spécialisation :						
Org	ganisation	PM Grade ou	Prime	Commentaire				
Allia	nce Rebelle							
Empi	re Galactique							
Liou do po	ninonno i	<u>HISTOR</u>		20.				
Lieu de na	aissance :		Date de naissand	;e:				
		FAMILLES	& AMIS					
Famille	Nom	Commentaire	Amis	Commentaire				
Mère :								
Père :								
:								
:								
:								
:								
:		EVENEMENTO	NOTADI FO					
Data	Lion	EVENEMENTS	<u> </u>					
Date	Lieu		Evènement					

.....

.....

.....

.....

		<u>Feui</u>	ille de C	<u>ompétences</u>	
		Personnage joué par :			
		Prénom et Nom :			
		Spécialisation :			
Agriculture (05)	ПП	Culture Jedi (01)	ПП	Médecine (01)	ПП
Anthropologie (01)		Déguisement (01)		Observation (20)	
,	╍╍╌┼┼┼	• , ,		` ,	
Archéologie (01)	Ш	Discrétion (05)		Persuasion (35)	
Artisanats (10)		Dissimulation (15)		Pharmacologie (01)	
		Diplomatie (05)		Physique (01)	Щ
	Ш	Droit (01)		Pickpocket (DEX*2)	Щ
Arts (01)		Ecouter (30)		Premiers soins (20)	Щ
	Ш	Energie (05)		Prog./Rep. de droïdes (01)	Ш
	Ш	Fouiller (25)	Ш	Psychanalyse (01)	Ш
Astronomie (10)	Ш	Géologie (01)		Psychologie (05)	
Baratin (01)		Histoire (15)		Se cacher (10)	
Bibliothèque (05)		Histoire naturelle (10)		Sentir (15)	
Biologie (01)	Ш	Informatique (01)	Ш	Séduction (APP*2)	Ш
Botanique (01)		Jeux d'argent (POU*2)		Serrurerie (01)	····
Bricolage (INT+DEX)		Langue : Basic (EDU*5)		Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	
Carto./Géographie (20)		LN : Gamorréen (EDU*5)		- Equitation (-10)	
Chimie (01)		Langues étrangères (05)		- Grimper (+20)	iiii
Co. autres (EDU)		-		- Nager (+10)	
Co. des armes (EDU*2)		_		- Nager (+10) - Sauter (+10)	
· · ·	\			, ,	\
Co. des droïdes (EDU*2-5)	、			- Sauter en parachute (-10)	\
Co. des vaisseaux (EDU*2-5)		#	- Skier (-10)	#
Co. des véhicules (EDU*2)	\		#		#
Comptabilité (05)		Marchandage (05)		Suivre une piste (15)	
Criminalistique (01)	Ш	Mécanique (10)		Survie milieu hostile (21)	Ш
		COMPETENCES de COM			
Coup de tête (41)	Ш	Coup de poing (60)		Coup de pied (30)	
()		Arts martiaux (05)		Lancer (30)	
Esquiver (DEX*2+10)		Bloquer (DEX*2+20)		Explosif (05)	
Armes de poing (30)		Fusils (20)		Armes blanches (45)	
			IIII		Ш
	ПП		ПП		ПП
	iiii		mi		m
-		-		-	
Armes lourdes (10)		Artillerie/Tourelles (10)		A. de tirs archaïques (25)	
-	m	-	m	-	m
_	\ 	_	:	_	
<u></u>	╍╍╏┼┼┤	_	#	_	##
[卌	_	##	_	##
	Ш	COMPETENCES IS BUILDING			Ш
Dragada avez (05)		COMPETENCES de PILO		Navigation and Cal. (04)	
Propulseurs (25)	Ш	Senseurs/Radars (05)	Ш	Navigation spatiale (01)	Щ
Chasseurs (01)		Vaisseaux moyens (01)		Systèmes planétaires (05)	Ш
	<u></u> Ш		Щ	Vaisseaux capitaux (01)	
		<u>-</u>		<u></u>	
Véhicules légers (10)		Véhicules lourds (05)		Véhicules aquatiques (01)	
	 	 			
-					
I		-	\ 		
					Ш
		MADE			
		AMORE		Y	
	<u> </u>			_	



...

...

Feuille d'Equipement					
Personnage joué par :					
Prénom et Nom :					
Spécialisation :					

		Prén	om et	Nom :					
			ialisati						
	AR				de COR	PS à COF	RPS		
Arme			DEX	Parer	Lance		ègle spé	ciale	Où est-il ?
Coup de tête		1D3	-	-	NA		Aucune		NA
Coup de poing		1D4	+2	+20	NA		Aucune	Э	NA
Coup de pied	1	ID4+1	+1	-	NA		Aucune	Э	NA
			• • • •						
_					STANCE				
Arme	Dégât	Panr	ne Po	rtée Tir	s/round	Munition	s Règl	e spéciale	Où est-il ?
			• • •		• • • •				
			• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •						
			•••						
			•••						
			•••		•••				
			•••						•••••
					•••				•••••
				ARMUI	DES.				
Armure	Com	mentaii	· <u> </u>	PA T		Bras F	Δ Tronc	PA Jambe	e Où est-il ?
Aimaio	0011	otai.	•						
		4	AUTRI	ES EQU	IPEMEN [*]	T <u>S</u>			
Objet				Co	mmenta	ire			Où est-il ?
							• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		
•••••			TADI	EALL de	CHASS				
Vaisseaux N	h Hi	umanoïo		Nb	Droï	_	Nb	Véhicules	s Nb
		amanon	103		Didi	uco		Verificates	140
					l				

...

...

...

...

...

...