

STARWARS

Personnage joué par : David		Nom : SECARU	
Ceinture ... / 40		Prénom : Tyria	
Bouclier		Age : 22 ans Sexe : F Poids : 41 Kg	
Tête 14		Expérience : 34	
01-15		Alignement : 19	
Bras D. ...		Spécialisation : Informaticienne / Hackeuse	
16-35		Force : 9 Taille : 16	
		Constitution : 9 Dextérité : 13	
Bras G. ...		Pouvoir : 15 Apparence : 13	
36-55		Intelligence : 14 Education : 15	
Tronc 12		Entraînement : An 1 Jour 199	
56-80		Derniers entraînements effectués (J187 à 191): +1 FOR (38H) +4 Culture jedi (32H) +3 Senceur/radar (24H)	
Jambe D. ...		Point de Vie :	
81-90		-2 -1 0 1 2 3 4 5	
Jambe G. ...		6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	
91-00		18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	
		Chance (Pouvoir x 5) : 75	
		Attaque(s) par round (CàC) : 1	
		Bonus aux Dommages : 0	
		Résistance aux Dommages : 0	
		Régénération naturelle : +1 / 4 jours	
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :	
		89	
		Raisons de la perte de SAN :	
		Folies (actives si POU<=40) :	
		-	
		-	
		-	
Règles Spéciales de la Race :			
Lekku : Peuvent silencieusement communiquer entre eux sans que personne ne s'en aperçoive			
Héros de la Force :		Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.	
Don :		Pickpocket : Toute amélioration de la Compétence est augmentée de 2 points	
Défaut :		Ecouter : Toute amélioration de la Compétence est réduite de 2 points	
Personnalité et traits caractéristiques :			
Mal à l'aise lorsque certaines personnes se trouvent proche d'elle (lié à son Don de la Force), Tyria s'en est éloignée et reste avec les droïdes pour lesquels elle n'a aucun malaisance mais un certain doigté.			
Citation :		Dans l'univers, il y a 10 catégories de personnes : celles qui savent compter en binaire et les autres.	
Finances :			
100 390			
Bijoux et récompenses :		
		

TWILEK



Feuille d'Historique

Personnage joué par :	David
Prénom et Nom :	Tyria SECARU
Spécialisation :	Informaticienne / Hackeuse

Organisation	PM	Grade ou Prime	Commentaire
Alliance Rebelle	279	Sergent-chef des F.S.	Membre de l'escadron Prime
Empire Galactique	0
.....
.....
.....

HISTORIQUE

Lieu de naissance :	Ryloth	Date de naissance :	An -21 Jour 284
----------------------------	--------	----------------------------	-----------------

Petite cousine de la Maître Jedi Aayla Secura, Tyria est née sur la planète Ryloth 1 an et demi avant l'exécution de l'Ordre 66. Suite à cet ordre, sa famille a été traquée et tuée par les soldats clones afin de poursuivre la purge des Jedis.

Seul elle et son père parvinrent à fuir saint et sauf et ne restèrent jamais longtemps au même endroit. Tyria apprit à pirater les ordinateurs assez vite et, dès qu'elle eut l'occasion, elle changea leur nom dans la base de données impériale. C'est ainsi qu'après 15 ans de fuite continue, ils purent enfin se poser à un endroit. Toutefois, peu de temps après, ils croisèrent la route de marchands d'esclaves peu scrupuleux : Tyria fut capturée pour être vendue et son père fut tué car non "vendable". Peu après, elle fut vendue comme esclave à Jabba le Hutt sur Tatooine et resta à ses côtés durant plusieurs mois. Par la suite, elle fut échangé à l'Empire contre quelques services quelques peu illégaux. Les Impériaux l'amènèrent alors dans un centre de recherche dans le désert où elle servit de cobaye durant quelques semaines. Elle fut ensuite libérée par l'Escadron Prime alors que sa vie ne tenait qu'à un fil, pendant qu'elle devait récupérer du suc digestif de Sarlaac directement à la source.

Après sa délivrance, elle rejoint l'Alliance Rebelle et met ses compétences d'informaticienne au service de l'Escadron Prime.

FAMILLES & AMIS

Famille	Nom	Commentaire	Amis	Commentaire
Mère :	Léa LIGON	Décédé sur Ryloth
Père :	Top Secura	Décédé sur Tatooine
Cousine :	Aayla Secura	Décédé sur Féluca
Oncle :	Pol Secura
Cousin :

EVENEMENTS NOTABLES

Date	Lieu	Evènement
An -21 J284	Ryloth	Naissance de Tyria
An -20 J350	Ryloth	Début de la fuite avec son père suite à l'ordre 66
An -19 J???	Féluca	Mort de sa cousine Aayla qu'elle n'a jamais connue
An -11 J139	En cavale	Tyria apprend de son père qu'ils sont recherchés. Elle décide de changer les choses et commence son apprentissage du hacking dès qu'elle en a la possibilité
An -3 J25	Elrood	Piratage de la bdd impériale pour changement d'identité pour Tyria et son père et suppression de leur avis de recherche
An -1 J206	Tatooine	Capturée par des marchand d'esclave et mort de son père
An -1 J286	Tatooine	Vendu en tant qu'esclave à Jabbat le Hutt
An 0 J135	Tatooine	Donnée à l'Empire
An 0 J154	Tatooine	Délivrée de l'Empire par l'Escadron Prime
An 1 J88	Dévaron	Début du projet "Optical Eye Detector"
An 1 J105	Dévaron	Début du développement du jeu vidéo "Empire Elite Force" à titre perso
An 1 J170	Dévaron	Vente des sources du jeu vidéo "Empire Elite Force" à la Rébellion qui va s'en servir pour faire passer des messages codés
An 1 J200	Bilax (lune)	Eradication du Soleil Noir du Système de Dévaron
.....
.....
.....
.....



Feuille de Compétences

Personnage joué par : David
 Prénom et Nom : Tyria SECARU
 Spécialisation : Informaticienne / Hackeuse

Agriculture (10)	00	Culture Jedi (01)	19	Médecine (01)	00
Anthropologie (01)	00	Déguisement (05)	00	Observation (10)	72
Archéologie (01)	00	Discrétion (20)	22	Persuasion (15)	00
Artisanats (13)	00	Dissimulation (20)	33	Pharmacologie (01)	00
-	00	Diplomatie (20)	00	Physique (01)	02
-	00	Droit (01)	00	Pickpocket (DEX*2)	56
Arts (05)	00	Ecouter (30)	40	Premiers soins (30)	50
- Infographie	21	Energie (05)	09	Prog./Rep. de droïdes (01)	88
-	00	Fouiller (25)	31	Psychanalyse (05)	00
Astronomie (15)	00	Géologie (05)	00	Psychologie (10)	00
Baratin (10)	31	Histoire (20)	21	Se cacher (15)	17
Bibliothèque (25)	79	Histoire naturelle (10)	09	Sentir (16)	00
Biologie (01)	00	Informatique (05)	92	Séduction (APP*2+05)	51
Botanique (10)	00	Jeux d'argent (POU*2)	30	Serrurerie (01)	38
Bricolage (INT+DEX)	28	Langue : Basic (EDU*5)	75	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	15
Carto./Géographie (20)	25	LN : Twi'leki (EDU*5)	75	- Equitation (-10)	05
Chimie (01)	02	Langues étrangères (15)	00	- Grimper (+25)	42
Co. autres (EDU)	17	- Shistavanéen	29	- Nager (+5)	20
Co. des armes (EDU*2)	36	-	00	- Sauter (+10)	27
Co. des droïdes (EDU*2)	70	-	00	- Sauter en parachute (+1)	16
Co. des vaisseaux (EDU*2)	30	-	00	- Skier (+5)	20
Co. des véhicules (EDU*2)	30	-	00	-	00
Comptabilité (10)	00	Marchandage (19)	00	Suivre une piste (10)	00
Criminalistique (05)	60	Mécanique (10)	24	Survie milieu hostile (15)	31

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (05)	00	Coup de poing (45)	00	Coup de pied (25)	00
..... (..)	00	Arts martiaux (01)	00	Lancer (25)	00
Esquiver (DEX*2)	62	Bloquer (DEX*2)	36	Explosif (01)	00
Armes de poing (15)	59	Fusils (05)	00	Armes blanches (20)	21
- Blastech DH-17	63	- Blastech E-11	07	-	00
- Microphone directionnelle	59	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Armes lourdes (01)	00	Artillerie/Tourelles (01)	00	A. de tirs archaïques (19)	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (32)	00	Senseurs/Radars (05)	21	Navigation spatiale (01)	00
Chasseurs (01)	00	Vaisseaux moyens (01)	00	Systèmes planétaires (05)	00
-	00	-	00	Vaisseaux capitaux (01)	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Véhicules légers (20)	00	Véhicules lourds (01)	00	Véhicules aquatiques (01)	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

TWILEK



Feuille de la Force

Personnage joué par :	David
Prénom et Nom :	Tyria SECARU
Spécialisation :	Informaticienne / Hackeuse

TMC père :	2500	TMC mère :	16500	TMC :	10175	MMC ((TMC/1000)-5) :	5,18
------------	------	------------	-------	-------	-------	----------------------	------

Points de Force	Ajout de PF (PF max / MMC) :	2 h	PF total ((POU-10)+MMC/2) :	10	Modif max (PF/10) :	1
	Récupération naturelle :	1 PF/h	PF actuel :		

Affinité :	Combat <input type="checkbox"/>	Équilibré <input checked="" type="checkbox"/>	Force <input type="checkbox"/>	Don de la Force		
------------	---------------------------------	---	--------------------------------	------------------------	--	--

- Pouvoirs de la Force :	-	Empathie :	Ressent les émotions, envies, désirs des personnes proches
- Compétences de combat :	-		

Réparation de sabre laser ((INT+POU)/2)	... [] [] []	Bloquer/Parer laser ((DEX+POU)/2)	... [] [] []
---	-----------------	-------------------------------------	-----------------

Les Pouvoirs Neutres

Pouvoirs	Niv. acquis	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	PF	Commentaire
Attraction de Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	4/8/16	portée : 4/8/16m ; tiré sur 2/4/8m si PVx2/PV/PV/2 raté
Distraction	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20	portée : 10/20/40m ; Test d'Int (x2/x1/x0,5) ; Durée : 1/1D3/2D3 rounds
Lecture de l'esprit	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	2/4/8 par rd	Portée 2/4/8m ; Test de SAN (x1/x0,5/x0,25)
Méditation de relaxation	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	20/40/80	+1/+2/+3 SAN en 2H ; Immobile&concentré / marche lentement / marche normalement
Pointe de vitesse	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/15 +1/2/3 /rd	Vitesse x2/x4/x6 ; DEX +3/+6/+9
Poussée de Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	4/8/16	portée : 5/10/20m ; poussé sur 2/4/8m si PVx2/PV/PV/2 raté
Résistance à la Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	2/4/8 par rd	Résiste 40%/80%/100%
Saut de Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20	Hauteur 4/8/16m ; Longueur 7/14/28m ; Chute : 8/16/32m
Etourdissement	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	7/14/28	Portée 10/20/40m ; Test de CON (x2/x1/x0,5) ; Durée : 2D3/4D3/6D3 rounds
Influence	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	6/12/24	Durée 1/3/9 rounds ; Réaction : 2/4/8 rounds ; Test de SAN (x1/x0,5/x0,25)
Lancer de sabre laser	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	4/8/16	Portée 10/20/40m ; Dégâts du sabre laser
Stase de Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	+2	Temps 16/4/1 round ; Consommation O ² divisé par 2/4/8 ; 1 nuit de sommeil en 60/30/15 min
Suppression de Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	8/16/32	Portée 2/8/32m ; Chance 40/80/100%
Télékinésie mineure	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20 par round	Portée 10/20/40m ; Poids 100/200/400Kg ; Immobile / marche lentement / marche normalement
Télékinésie majeure	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	10/20/40 par round	Portée 40/80/160m ; Poids 5/10/20 tonnes ; marche lentement / marche normalement / court
Télépathie	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20 par min	Portée 100/1000/10000m ; Avec 2/4/8 personnes
Vision par la Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	4/8/16 par round	Portée 5/10/20m ; marche lentement / marche normalement / court ; Voit les sources de chaleur

Les Pouvoirs Lumineux

Pouvoirs	Niv. acquis	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	PF	Commentaire
Apaisement de l'esprit	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	20/40/80	SAN récupéré +1/+2/+3 ; Nombre de cible 1/2/4 ; 2 heures
Guérison physique perso	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20	PV récupéré +2/+4/+6 par round ; Position en fonction du niveau du niveau de "Stase" utilisé
Guérison physique d'autrui	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20	PV récupéré +1/+2/+3 par round ; Position en fonction du niveau du niveau de "Stase" utilisé
Guérison mal./poi. perso	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	6/12/24 par min	4 à 20/2 à 10/1 à 5 min ; Immobile ; En fonction du type de poison ou de maladie
Guérison mal./poi. d'autrui	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	6/12/24 par min	8 à 40/4 à 20/2 à 10 min ; Immobile ; En fonction du type de poison ou de maladie
Talent de Force	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	1/2/4 par round	+10/+20/+30 aux tests résistances physiques ; Portée : 0/2/4m ; Nombre de cible 1/2/4

Les Pouvoirs Obscurs

Pouvoirs	Niv. acquis	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	PF	Commentaire
Absorption de vie	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	4/8/16 par round	PV drainés 1/2/4 par round ; Portée 2/4/8m ; Résistance POU*3
Etouffement	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	6/12/24 par round	Portée 3/6/12m ; 1D3/2D3/3D3 par round
Lenteur	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	3/6/12 par round	Vitesse divisé par 2/4/6 ; DEX -3/-6/-9 ; Portée 10/20/40m ; Si la cible est à 2 fois la portée, l'effet s'arrête
Pénétration de l'esprit	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	12/24/48 +2/4/8 /rd	Résistance POU*2/POU/POU+2 ; -1 SAN pour la cible si résistance ratée ; 1 test par souvenir
Rage	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	4/8/16 par round	Dégâts +2/+4/+8 ; Nombre d'attaque +1/+2/+4 ; Résistance aux dommages -1/-2/-4 ; SAN : -1/-2/-4
Torture psychique	1 2 3 ... [] [] []	[] [] []	[] [] []	[] [] []	5/10/20 +1/2/4 /rd	Résistance SAN/SAN+2/SAN+4 ; SAN -1/-2/-4 par échec ; A faire tous les 1D6 rounds ; Pénétration de l'esprit actif