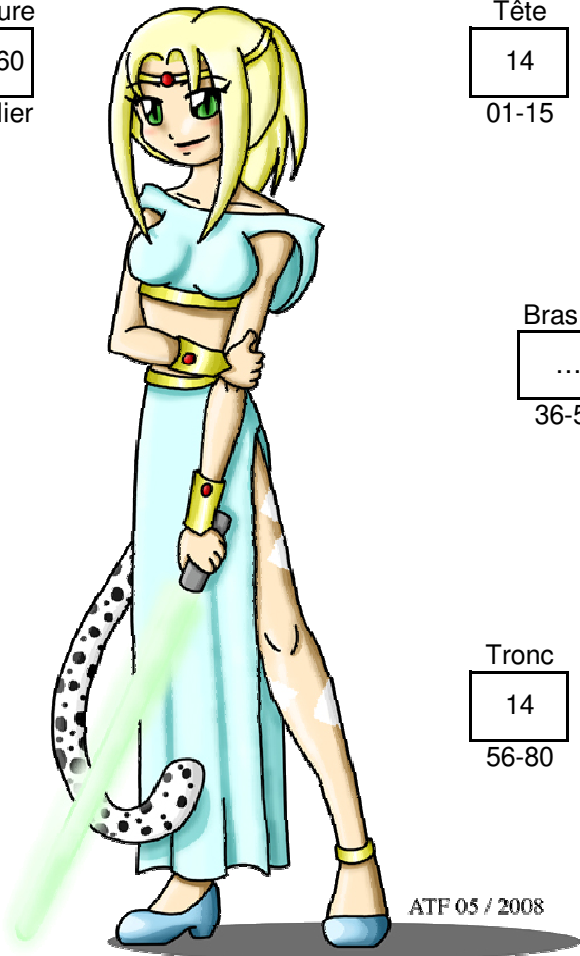


# STARWARS

<b>Personnage joué par :</b> David		<b>Nom :</b> MAC FLY																																	
Ceinture ... / 60 Bouclier		<b>Prénom :</b> Emilia																																	
		<b>Age :</b> 20 ans																																	
		<b>Sexe :</b> F																																	
		<b>Poids :</b> 45 Kg																																	
		<b>Expérience :</b> 60																																	
		<b>Alignement :</b> 28																																	
		<b>Spécialisation :</b> Pilote de Chasse / Jedi																																	
		<b>Force :</b> 11																																	
		<b>Taille :</b> 16																																	
		<b>Constitution :</b> 12																																	
		<b>Dextérité :</b> 16																																	
<b>Pouvoir :</b> 20																																			
<b>Apparence :</b> 15																																			
<b>Intelligence :</b> 13																																			
<b>Education :</b> 16																																			
<b>Entraînement :</b>		Dernier entraînement : An 4 J130 Principalement les pouvoirs de la Force et les Points de Force Reste 2 scénarios à faire																																	
Bras D. ... 16-35		Bras G. ... 36-55																																	
ATF 05 / 2008		<b>Point de Vie :</b>																																	
		<table border="1"> <tr> <td>-2</td><td>-1</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td> </tr> <tr> <td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td> </tr> </table>		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
		-2	-1	0	1	2	3	4	5																										
		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17																						
		18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29																						
		<b>Chance (Pouvoir x 5) :</b> 100																																	
		<b>Attaque(s) par round (CàC) :</b> 2																																	
		<b>Bonus aux Dommages :</b> 0																																	
		<b>Résistance aux Dommages :</b> 0																																	
		<b>Régénération naturelle :</b> +1 / 4 jours																																	
<b>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</b>																																			
70																																			
<b>Raisons de la perte de SAN :</b>																																			
Expérience de mort																																			
<b>Folies (actives si POU&lt;=40) :</b>		- Peur des Droïdes série "Dark Trooper" - -																																	
Jambe D. ... 81-90	Jambe G. ... 91-00																																		
<b>Règles Spéciales de la Race :</b>																																			
Dégâts de coup de queue : 1D2 // Sur un test de SAN réussi, le personnage peut se transformer en tigre : FOR +3 / CON +2 / DEX +1 / PV +4 / Mouvement +50% // Retour à la forme humaine : -1D4 PV / -1 de SAN																																			
<b>Héros de la Force :</b>		Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.																																	
<b>Don :</b>		Intuitif : +1 en POU à la création du personnage																																	
<b>Défaut :</b>		Droit : Toute amélioration de la Compétence est réduite de 2 points																																	
<b>Personnalité et traits caractéristiques :</b>																																			
Après avoir vu et senti la mort, elle reste calme et serreine en toute circonstance : "Il n'y a pas la mort, il y a la Force". Toutefois, elle redouble d'énergie lorsqu'elle pilote un chasseur.																																			
<b>Citation :</b>		Accrochez-vous, je fonce dans le mur !																																	
<b>Finances :</b>																																			
10 000.....																																			
<b>Bijoux et récompenses :</b>		La Nova Divine / Le Croissant de Calidore / La croix de Néimoidia ..... Serre tête et bracelets avec les symboles de la famille royale de Tchalhate																																	
<h1>TCHALHATIN</h1>																																			





### Feuille de Compétences

Personnage joué par : David  
**Prénom et Nom :** Emilia MAC FLY  
**Spécialisation :** Pilote de Chasse / Jedi

Agriculture (05)	02	000	Culture Jedi (01)	56	000	Médecine (01)	13	000
Anthropologie (01)	02	000	Déguisement (05)	00	000	Observation (30)	59	000
Archéologie (01)	02	000	Discrétion (25)	30	000	Persuasion (10)	28	000
Artisanats (06)	<del>02</del>	<del>000</del>	Dissimulation (25)	30	000	Pharmacologie (01)	00	000
- .....	<del>02</del>	<del>000</del>	Diplomatie (10)	20	000	Physique (01)	00	000
- .....	<del>02</del>	<del>000</del>	<b>Droit (05)</b>	00	000	Pickpocket (DEX*2)	00	000
Arts (01)	<del>02</del>	<del>000</del>	Ecouter (35)	61	000	Premiers soins (25)	46	000
- Danse	51	000	Energie (01)	11	000	Prog./Rep. de droïdes (01)	41	000
- .....	02	000	Fouiller (30)	47	000	Psychanalyse (01)	00	000
Astronomie (10)	02	000	Géologie (01)	00	000	Psychologie (05)	06	000
Baratin (05)	02	000	Histoire (10)	21	000	Se cacher (20)	31	000
Bibliothèque (15)	28	000	Histoire naturelle (15)	21	000	Sentir (20)	00	000
Biologie (01)	02	000	Informatique (01)	16	000	Séduction (APP*2)	30	000
Botanique (09)	02	000	Jeux d'argent (POU*2)	45	000	Serrurerie (01)	00	000
Bricolage (INT+DEX)	29	000	Langue : Basic (EDU*5)	80	000	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	20	000
Carto./Géographie (20)	02	000	LN : Tchalhate (EDU*5)	80	000	- Equitation (-5)	22	000
Chimie (01)	02	000	Langues étrangères (05)	00	000	- Grimper (+40)	73	000
Co. autres (EDU)	17	000	- Sullustain	21	000	- Nager (+20)	45	000
Co. des armes (EDU*2)	32	000	- .....	00	000	- Sauter (+15)	47	000
Co. des droïdes (EDU*2)	32	000	- .....	00	000	- Sauter en parachute (0)	20	000
Co. des vaisseaux (EDU*2)	58	000	- .....	00	000	- Skier (-3)	17	000
Co. des véhicules (EDU*2)	32	000	- .....	00	000	- .....	00	000
Comptabilité (10)	13	000	Marchandage (05)	00	000	Suivre une piste (20)	00	000
Criminalistique (01)	02	000	Mécanique (01)	26	000	Survie milieu hostile (15)	36	000

### COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	00	000	Coup de poing (50)	00	000	Coup de pied (30)	00	000
Coup de queue (13)	00	000	Arts martiaux (05)	06	000	Lancer (30)	45	000
Esquiver (DEX*2+10)	80	000	Bloquer (DEX*2)	42	000	Explosif (01)	11	000
<b>Blasters de poing (10)</b>	45	000	<b>Fusils blaster (05)</b>	15	000	<b>Armes blanches (30)</b>	67	000
- Blastech DL-44	46	000	- .....	00	000	- Sabre laser simple	79	000
- A180	50	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- Magnum 357	68	000	- .....	00	000	- .....	00	000
<b>Armes lourdes (01)</b>	00	000	<b>Artillerie/Tourelles (01)</b>	00	000	<b>A. de tirs archaïques (19)</b>	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (25)	00	000	Senseurs/Radars (05)	48	000	Navigation spatiale (01)	80	000
<b>Chasseurs spatiaux (01)</b>	75	000	<b>Vaisseaux moyens (01)</b>	37	000	Systèmes planétaires (01)	66	000
- X-Wing	80	000	- .....	00	000	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	00	000
- Chasseur Tie	81	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- Oiseau de proie	78	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- Z-95	85	000	- .....	00	000	- .....	00	000
<b>Véhicules légers (10)</b>	35	000	<b>Véhicules lourds (01)</b>	00	000	<b>Autres Véhicules (air/eau)</b>	31	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000
- .....	00	000	- .....	00	000	- .....	00	000

# TCHALHATIN



### Feuille d'Equipement

Personnage joué par :	David
Prénom et Nom :	Emilia MAC FLY
Spécialisation :	Pilote de Chasse / Jedi

### ARMES NATURELLES & de CORPS à CORPS

Arme	Dégât	DEX	Parer	Lancer	Règle spéciale	Où est-il ?
Coup de tête	1D3	-	-	NA	Aucune	NA
Coup de poing	1D4	+2	+20	NA	Aucune	NA
Coup de pied	1D4+1	+1	-	NA	Aucune	NA
Coup de queue	1D2	+1	+5	NA	Aucune	NA
Couteau de combat	3D6+2	+2	+2	-10	Mode vibro	.....
Sabre laser vert	8D6+4	+3	+15	Spé	Ignore 20 PA sauf cortosis	.....
Sabre laser rouge	8D6+4	+3	+15	Spé	Ignore 20 PA sauf cortosis	.....
.....	.....	...	...	.....	.....	.....
.....	.....	...	...	.....	.....	.....

### ARMES à DISTANCE

Arme	Dégât	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règle spéciale	Où est-il ?
Magnum 357 (x2)	7D3+2	99	35 m	1	12 / 102	PA ignoré : 5	.....
Blastech DL-44	7D3+4	96	15 m	1	25 (x2)	PA ignoré : 6	.....
Arbalète wookiee	8D3+4	97	50 m	1	20 (x2)	PA ignoré : 7	.....
Blastech A-180 (pistolet)	6D3+1	97	14 m	1 à 2	30	PA ignoré : 4	.....
.....	.....	...	.....	...	.....	.....	.....
.....	.....	...	.....	...	.....	.....	.....
Grenade electromagnétique	1D3	99	2 m	...	1	+8D3 sur droïds	.....
Grenade flash	NA	99	4 m	...	2	Aveugle 1D6+1 rd	.....

### ARMURES

Armure	Commentaire	PA Tête	PA Bras	PA Tronc	PA Jambe	Où est-il ?
Ceinture bouclier	Modèle verpine			60		.....
Casque militaire	Standard	14 / -2	.....	.....	.....	.....
Gilet de protection	Standard	.....	.....	14 / -2	.....	.....
Bure de Jedi de Jadeus	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

### AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Comlink militaire avec écran	Portée 10Km ; 5 fréquences sécurisées ; Ecran relié à la cam	.....
Emetteur/Récepteur vidéo		.....
Medpack standard	Utilisation restante : 5 ; Restaure 1D6 PV	.....
Synthécorde + grappin	Supporte 300Kg ; 30 mètres avec lance grappin	.....
Robe de soirée	+2 APP ; 750 crédits	.....
Injection de bacta	Régénère 1 PV ; Test de SAN réussi ou -1 SAN ; Nombre : 1	.....
Stimulant de combat	+8 PV, +1 Attaque, +1 Rd et + 1Bd pour 15 minutes	.....
	Test de SAN ou perdre 2Pt de SAN	.....
Ciret jaune		.....
Cristaux de sabre laser	1 jaune / 1 bleu / 2 vert / 1 violet / 1 rouge	.....
Données de Jadeus	La totalité des données sur datacarte (3 disques en or)	.....
Données d'Obi Wan Kenobi	La totalité des données sur datacarte	.....

### TABLEAU de CHASSE

Vaisseaux	Nb	Humanoïdes	Nb	Droïdes	Nb	Véhicules	Nb
Chasseur Sith	10	StormTrooper	40	Droïde sentinelle	1	Bipode	2
Chasseur Tie	2	Soldat Impérial	38	Droïde garde imp	3	.....	...
Intercepteur Tie	1	Snowtrooper	14	Dark Trooper I	5	.....	...
Fantome Tie	1	Technicien Impérial	12	Dark Trooper II	2	.....	...
.....	...	Spectre guerrier sith	6	Droïde ouvrier	1	<b>Créatures</b>	<b>Nb</b>
.....	...	Opérateur Impérial	5	Droïde de défense	4	Mynock	4
.....	...	Agent secret impérial	2	Dark Trooper III	1	.....	...
.....	...	Mercenaire Humain	3	.....	...	.....	...
.....	...	Mercenaire Gran	1	.....	...	.....	...



### Feuille de la Force

Personnage joué par :	David
Prénom et Nom :	Emilia Mac Fly
Spécialisation :	Pilote de Chasse / Jedi

TMC père :	9200	TMC mère :	3200	TMC :	12000	MMC ((TMC/1000)-5) :	7
------------	------	------------	------	-------	-------	----------------------	---

Points de Force	Ajout de PF (PF max / MMC) :	3 h	PF total ((POU-10)+MMC/2) :	140	Modif max (PF/10) :	14
	Récupération naturelle :	1 PF/h	PF actuel :			

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

- Pouvoirs de la Force :	+1	Grande manipulatrice de Force : Temps pour augmenter les PF max réduit de 25%
- Compétences de combat :	-	

Réparation de sabre laser ((INT+POU)/2)	42	Bloquer/Parer laser ( (DEX+POU)/2 )	68
---	----	-------------------------------------	----

### Les Pouvoirs Neutres

Pouvoirs	Niv. acquis	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	PF	Commentaire
Attraction de Force	1 2 3	17	...	...	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	50	...	...	2/4/8 par rd	Portée 2/4/8m ; Test de SAN (x1/x0,5/x0,25)
Méditation de relaxation	1 2 3	50	25	...	20/40/80	+1/+2/+3 SAN en 2H ; Immobile&concentré / marche lentement / marche normalement
Pointe de vitesse	1 2 3	67	34	...	5/10/15 +1/2/3 /rd	Vitesse x2/x4/x6 ; DEX +3/+6/+9
Poussée de Force	1 2 3	28	...	...	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	14	...	...	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	23	...	...	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	52	...	...	+2	Temps 16/4/1 round ; Consommation O <sup>2</sup> 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	52	26	...	5/10/20 par min	Portée 100/1000/10000m ; Avec 2/4/8 personnes
Vision par la Force	1 2 3	27	...	...	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	41	...	...	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