


starwars

Personnage joué par : Quentin		Nom : FIYJ
Ceinture ... /64 Bouclier		Prénom : Dékin
Tête 14 01-15		Age : 32 ans Sexe : M Poids : 80 Kg
Bras D. 14 16-35		Expérience : 25
Bras G. 14 36-55		Alignement : -7
Tronc 14 56-80		Spécialisation : Commando
Jambe D. 14 81-90		Force : 14 Taille : 18
Jambe G. 14 91-00		Constitution : 16 Dextérité : 16
		Pouvoir : 14 Apparence : 11
		Intelligence : 11 Education : 9
		Entraînement : EXP Nivo 2
		Point de Vie :
		6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
		18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
		Chance (Pouvoir x 5) : 70
		Attaque(s) par round (CàC) : 2
		Bonus aux Dommages : 0
		Résistance aux Dommages : -1
Régénération naturelle : 3J		
Points de Santé Mentale (40+POUx2) :		68
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 :		Affinité Commercial, +20%; Toute amélioration augemente de 2pts. +ou-5%
Défaut :		Sauter; toute amélioration est réduite de 2pts.
Personnalité et traits caractéristiques :		
Contrebandier dans l'âme, rebelle des les faits. Parents originaires de Mos Eisley. Tatoue à l'avant bras gauche.		
Citation :		Parler c'est pour les Faibles, Nous on Frappe.
Finances :		
70 321		
Bijoux et récompenses :	
	
TWI'LEK		

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :

Quentin

Prénom et Nom :

Dékin FIJYJ

Spécialisation :

Commando

Agriculture (10)	■■■	Culture Jedi (01)	6	■■■	Médecine (01)	■■■
Anthropologie (01)	3	Déguisement (05)	11	■■■	Observation (10)	40
Archéologie (01)	■■■	Discrétion (20)	34	■■■	Persuasion (15)	30
Artisanats (13)	■■■	Dissimulation (20)	21	■■■	Pharmacologie (01)	■■■
-	■■■	Diplomatie (20)	■■■	■■■	Physique (01)	■■■
-	■■■	Droit (01)	■■■	■■■	Pickpocket (DEX*2)	32
Arts (05)	■■■	Ecouter (30)	40	■■■	Premiers soins (30)	■■■
-	■■■	Energie (05)	■■■	■■■	Prog./Rep. de droïdes (01)	■■■
-	■■■	Fouiller (25)	39	■■■	Psychanalyse (05)	■■■
Astronomie (15)	■■■	Géologie (05)	■■■	■■■	Psychologie (10)	■■■
Baratin (10)	12	Histoire (20)	21	■■■	Se cacher (15)	25
Bibliothèque (25)	■■■	Histoire naturelle (10)	17	■■■	Sentir (16)	■■■
Biologie (01)	■■■	Informatique (05)	21	■■■	Séduction (APP*2+05)	45
Botanique (10)	14	Jeux d'argent (POU*2)	36	■■■	Serrurerie (01)	■■■
Bricolage (INT+DEX)	27	Langue : Basic (EDU*5)	45	■■■	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	23
Carto./Géographie (20)	■■■	LN : Twi'leki (EDU*5)	45	■■■	- Equitation (-10)	13
Chimie (01)	■■■	Langues étrangères (15)	■■■	■■■	- Grimper (+25)	60
Co. autres (EDU)	12	- Ugnought	26	■■■	- Nager (+5)	28
Co. des armes (EDU*2)	29	-	■■■	■■■	- Sauter (+10)	34
Co. des droïdes (EDU*2)	19	-	■■■	■■■	- Sauter en parachute (+1)	24
Co. des vaisseaux (EDU*2)	21	-	■■■	■■■	- Skier (+5)	28
Co. des véhicules (EDU*2)	18	-	■■■	■■■	-	■■■
Comptabilité (10)	■■■	Marchandage (19)	45	■■■	Suivre une piste (10)	■■■
Criminalistique (05)	10	Mécanique (10)	■■■	■■■	Survie milieu hostile (15)	18

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (05)	15	■■■	Coup de poing (45)	55	■■■	Coup de pied (25)	■■■
..... (...)	■■■	■■■	Arts martiaux (01)	5	■■■	Lancer (25)	■■■
Esquiver (DEX*2)	53	■■■	Bloquer (DEX*2)	42	■■■	Explosif (01)	51
Blasters de poing (15)	35	■■■	Fusils blaster (05)	64	■■■	Armes blanches (20)	23
- Blastech DL-18	■■■	■■■	- Blastech E-11 (lunette-2)	67	■■■	- Matraque Paralysante	25
-	■■■	■■■	- Xerrol NightStinger	63	■■■	- Cross de Fusil	■■■
-	■■■	■■■	- E-11 Sniper (+20)	65	■■■	- Epée	24
-	■■■	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
Armes lourdes (01)	5	■■■	Artillerie/Tourelles (01)	■■■	■■■	A. de tirs archaïques (19)	■■■
- Lance Flammes Soro-S	6	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (32)	■■■	Senseurs/Radars (05)	22	■■■	Navigation spatiale (01)	21
Chasseurs spatiaux (01)	■■■	Vaisseaux moyens (01)	51	■■■	Systèmes planétaires (05)	16
-	■■■	-	■■■	■■■	Vaisseaux capitaux (01)	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
Véhicules légers (20)	■■■	Véhicules lourds (01)	■■■	■■■	Autres Véhicules (air/eau)	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	■■■	-	■■■

TWI'LEK



Feuille d'Equiptement

Personnage joué par :	Quentin
Prénom et Nom :	Dékin FIJYJ
Spécialisation :	Commando

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
Couteau de combat	2D6+2	+2	+2	-10	Jambe Droite
Baïonnette	2D6+1D4+2	0	+5	-10	Base: couteau; pour E-11	Bras Gauche
Matraque Paralysante	NA	+2	+5	NA
Cross de fusil	1D6+2	+1	-5	NA
.....
.....

ARMURES

Armure	Commentaire	PA Tête	PA Bras	PA Tronc	PA Jambe	Où est-il ?
Armure de Protection	Standard	14	14	14	Coprs
Casque de Protection	Réduit de 2 Dégats	14	Tête
Ceinture énergétique	Verpine	64	Corps
.....
.....

AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Comlink Militaire	Portée 10km; 5 Fréquence sécurisées	Oreil
Sac de Transport	Transport de Materiel
Lampe Torche	10h d'Autonomie	Sac
Electro Menottes	Sac
Maquillage de Comouflage	5 Utilisation par type de terrain; -1 Désert; -2Noir	Sac
Masque Respiratoire	3H d'Autonomie	Sac
Cagoule	Tête
Carte de Cahsseur de Prime
.....
.....
.....
.....

TABLEAU de CHASSE

Humanoïdes	Nb	Humanoïdes	Nb	Droïdes	Nb	Véhicules	Nb
Agent de Sécu	2	Contrebandiers	3	de Protection	1
Agent de Sécu Lourd	2	Vodran	2
SDF Humain	1	Tusken	1
Archéologue	1	Eclaireur Soleil Noir	1
Prèrtre	1	SandTrooper	2
Ouvrier	1	Gangsters	2
.....	Force de Sécurité	2
.....	Mercenaire Kubaz	3
.....	DragonKell	1



Feuille de la Force

Personnage joué par :	Quentin
Prénom et Nom :	Dékin FIJYJ
Spécialisation :	Commando

TMC père :	2500	TMC mère :	7200	TMC :	5258	MMC ((TMC/1000)-5) :	0,26
------------	------	------------	------	-------	------	----------------------	------

Points de Force	Ajout de PF (PF max / MMC) :	27 h	PF total ((POU-10)+MMC/2) :	7	Modif max (PF/10) :	1
	Récupération naturelle :	1 PF/h	PF actuel :		

Affinité :	Combat <input checked="" type="checkbox"/>	Équilibré <input type="checkbox"/>	Force <input type="checkbox"/>	Don de la Force		
- Pouvoirs de la Force :			-2	Divination		
- Compétences de combat :			+2			

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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	4/8/16	portée : 4/8/16m ; tiré sur 2/4/8m si PVx2/PV/PV/2 raté
Distraction	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	41 <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	2/4/8 par rd	Portée 2/4/8m ; Test de SAN (x1/x0,5/x0,25)
Méditation de relaxation	1 2 3	51 <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	20/40/80	+1/+2/+3 SAN en 2H ; Immobile&concentré / marche lentement / marche normalement
Pointe de vitesse	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	5/10/15 +1/2/3 /rd	Vitesse x2/x4/x6 ; DEX +3/+6/+9
Poussée de Force	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	2/4/8 par rd	Résiste 40%/80%/100%
Saut de Force	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	5/10/20	Hauteur 4/8/16m ; Longueur 7/14/28m ; Chute : 8/16/32m
Etourdissement	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	7/14/28	Portée 10/20/40m ; Test de CON (x2/x1/x0,5) ; Durée : 2D3/4D3/6D3 rounds
Influence	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	4/8/16	Portée 10/20/40m ; Dégâts du sabre laser
Stase de Force	1 2 3	54 <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	+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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	8/16/32	Portée 2/8/32m ; Chance 40/80/100%
Télékinésie mineure	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	5/10/20 par round	portée : 5/10/20m ; tiré sur 2/4/8m si PVx2/PV/PV/2 raté ; Immobile / marche lentement / marche normalement
Télékinésie majeure	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	10/20/40 par round	portée : 10/20/40m ; tiré sur 2/4/8m si PVx2/PV/PV/2 raté ; Immobile / marche lentement / marche normalement / court
Télépathie	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	5/10/20 par min	Portée 100/1000/10000m ; Avec 2/4/8 personnes
Vision par la Force	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	20/40/80	SAN récupéré +1/+2/+3 ; Nombre de cible 1/2/4 ; 2 heures
Guérison physique perso	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	4/8/16 par round	PV drainés 1/2/4 par round ; Portée 2/4/8m ; Résistance POU*3
Etouffement	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	6/12/24 par round	Portée 3/6/12m ; 1D3/2D3/3D3 par round
Lenteur	1 2 3	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	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