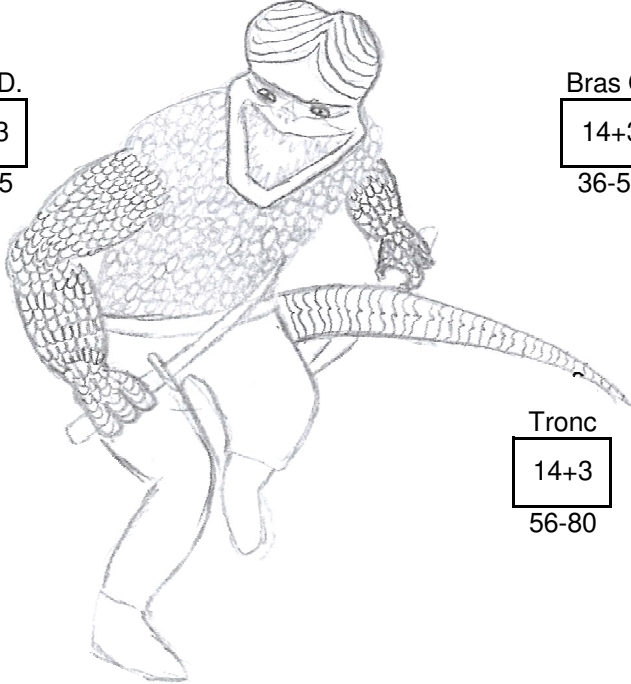


# STARWARS

<b>Personnage joué par :</b> David		<b>Nom :</b> SRIKAH							
Ceinture ... / 60		<b>Prénom :</b> Nar							
Bouclier		Age : 18 ans Sexe : M Poids : 110 Kg							
Tête 14+3		<b>Expérience :</b> 10							
01-15		<b>Alignement :</b> 0							
Bras D. 14+3		<b>Spécialisation :</b> Artilleur							
16-35		Force : 18 Taille : 20							
Bras G. 14+3		Constitution : 14 Dextérité : 12							
36-55		Pouvoir : 20 Apparence : 4							
Tronc 14+3		Intelligence : 13 Education : 14							
56-80		<b>Entraînement :</b> An 1 Jour 104							
Jambe D. 14+3		J33 à J93 : 57 jours + J95 à 96 + J101 à 104							
81-90		29 jours : +2 en POU --- 13 jours : +4 PF							
Jambe G. 14+3		2 jours : Lecture de l'esprit débloqué							
91-00		19 jours : +13 en lecture de l'esprit							
		<b>Point de Vie :</b> -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							
		Chance (Pouvoir x 5) : 100							
		Attaque(s) par round (CàC) : 1							
		Bonus aux Dommages : +2							
		Résistance aux Dommages : 0							
		Régénération naturelle : +1 / 4 jours							
		<b>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</b>							
		74							
<b>Raisons de la perte de SAN :</b>									
Torture psychique									
<b>Folies (actives si POU&lt;=40) :</b>									
-									
-									
-									
<b>Règles Spéciales de la Race :</b>									
Armure naturelle de 3PA // Vision nocturne de 10 mètres // Griffes : +2 dégâts									
<b>Héros de la Force :</b>		Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.							
<b>Don :</b>		Observation : Toute amélioration +2							
<b>Défaut :</b>		Esprit fragile : -5 de SAN au départ							
<b>Personnalité et traits caractéristiques :</b>									
.....									
.....									
<b>Citation :</b>		Mille et une recettes pour mille et une races							
<b>Finances :</b>									
61 618 crédits impériaux									
50 000 ci prêté pour la base + 8 000 prêté à Dy									
<b>Bijoux et récompenses :</b>		.....							
<b>BARABEL</b>									





### Feuille de Compétences

Personnage joué par : David  
 Prénom et Nom : Nar SRIKAH  
 Spécialisation : Artilleur

Agriculture (05)	00	Culture Jedi (05)	11	Médecine (05)	00
Anthropologie (01)	00	Déguisement (01)	00	Observation (20)	51
Archéologie (01)	00	Discrétion (15)	00	Persuasion (35)	00
Artisanats (07)	00	Dissimulation (15)	00	Pharmacologie (01)	00
-	00	Diplomatie (05)	00	Physique (01)	00
-	00	Droit (05)	00	Pickpocket (DEX*2)	24
Arts (01)	00	Ecouter (25)	00	Premiers soins (20)	00
-	00	Energie (10)	00	Prog./Rep. de droïdes (01)	00
-	00	Fouiller (25)	45	Psychanalyse (01)	00
Astronomie (20)	00	Géologie (01)	00	Psychologie (05)	00
Baratin (05)	00	Histoire (15)	00	Se cacher (10)	20
Bibliothèque (20)	00	Histoire naturelle (10)	00	Sentir (15)	00
Biologie (01)	00	Informatique (10)	18	Séduction (APP*2-5)	03
Botanique (05)	00	Jeux d'argent (POU*2)	40	Serrurerie (01)	00
Bricolage (INT+DEX)	45	Langue : Basic (EDU*5)	70	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	22
Carto./Géographie (20)	00	LN : Barabel (EDU*5)	70	- Equitation (-5)	17
Chimie (01)	00	Langues étrangères (05)	00	- Grimper (+25)	47
Co. autres (EDU)	14	- Twi'Leki	18	- Nager (+9)	31
Co. des armes (EDU*2)	35	-	00	- Sauter (+10)	42
Co. des droïdes (EDU*2)	28	-	00	- Sauter en parachute (0)	22
Co. des vaisseaux (EDU*2)	30	-	00	- Skier (0)	22
Co. des véhicules (EDU*2)	28	-	00	-	00
Comptabilité (05)	00	Marchandage (05)	00	Suivre une piste (10)	20
Criminalistique (05)	00	Mécanique (20)	00	Survie milieu hostile (10)	30

### COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	20	Coup de poing (55)	61	Coup de pied (30)	31
Coup de queue (20)	30	Arts martiaux (06)	17	Lancer (20)	00
Esquiver (DEX*2+5)	78	Bloquer (DEX*2+5)	67	Explosif (01)	00
<b>Blasters de poing (20)</b>	<b>50</b>	<b>Fusils blaster (15)</b>		<b>Armes blanches (25)</b>	<b>58</b>
-	00	-	00	- Couteau de combat	61
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
<b>Armes lourdes (05)</b>	<b>66</b>	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>	<b>70</b>	<b>A. de tirs archaïques (15)</b>	<b>23</b>
- Blastech DLT-19	68	- Quad laser	75	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	50	Senseurs/Radars (10)	00	Navigation spatiale (01)	09
<b>Chasseurs spatiaux (01)</b>		<b>Vaisseaux moyens (01)</b>		Systèmes planétaires (05)	07
-	00	-	00	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
<b>Véhicules légers (15)</b>		<b>Véhicules lourds (01)</b>		<b>Autres Véhi. (air/eau) (01)</b>	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

# BARABEL





### Feuille de la Force

Personnage joué par :	David
Prénom et Nom :	Nar SRIKAH
Spécialisation :	Artilleur

TMC père :	2000	TMC mère :	2500	TMC :	6000	MMC ((TMC/1000)-5) :	1
------------	------	------------	------	-------	------	----------------------	---

Points de Force	Ajout de PF (PF max / MMC) :	15 h	PF total ((POU-10)+MMC/2) :	15	Modif max (PF/10) :	1
	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	Maître des soins : Guérison des blessures physique personnels, Guérison des blessures physiques d'autrui, Absorption de vie, Guérison des maladies et poisons sur soi et Guérison des maladies et poisons sur autrui augmentent de 2 points.
- Compétences de combat :	-1	

Réparation de sabre laser ((INT+POU)/2)	... <input type="checkbox"/>	Bloquer/Parer laser ( (DEX+POU)/2 )	... <input type="checkbox"/>
---	------------------------------	-------------------------------------	------------------------------

### 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"/>	... <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"/>	... <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 32 <input type="checkbox"/>	... <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 ... <input type="checkbox"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <input type="checkbox"/>	4/8/16	Portée 10/20/40m ; Dégâts du sabre laser
Stase de Force	1 2 3 ... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	+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 ... <input type="checkbox"/>	... <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"/>	... <input type="checkbox"/>	5/10/20 par round	Portée 10/20/40m ; Poids 100/200/400Kg ; Immobile / marche lentement / marche normalement
Télékinésie majeure	1 2 3 ... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	... <input type="checkbox"/>	10/20/40 par round	Portée 40/80/160m ; Poids 5/10/20 tonnes ; marche lentement / marche normalement / court
Télépathie	1 2 3 ... <input type="checkbox"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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"/>	... <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