

STARWARS

Personnage joué par : Marie		Nom : Caroz	
Ceinture ☐		Prénom : Sélina	
Bouclier		Age : 20 ans Sexe : F Poids : 45 Kg	
Tête ☐		Expérience :	
01-15		Alignement :	
Bras D. ☐		Spécialisation : Psychanaliste	
16-35		Force : 11 Taille : 16	
Bras G. ☐		Constitution : 13 Dextérité : 14	
36-55		Pouvoir : 13 Apparence : 17	
Tronc ☐		Intelligence : 15 Education : 17	
56-80		Entraînement :	
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) : 65	
		Attaque(s) par round (CàC) : 1	
		Bonus aux Dommages : 0	
		Résistance aux Dommages : 0	
		Régénération naturelle : 3j / 3H12	
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :	
		66 -3 -1 -1 -3 = 58	
		Raisons de la perte de SAN :	
		Folies (actives si POU≤40) :	
		-	
		-	
		-	
Règles Spéciales de la Race :			
Les plus aptes à entrer dans les uniformes et armures des impériaux			
Héros de la Force :		Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.	
Don :		Langage Basic: Toute amélioration de la Compétence est augmentée de 1 point supplémentaire	
Défaut :		Affinité avec les problèmes d'armes: -1 de malus sur les pannes des armes de tir tous types	
Personnalité et traits caractéristiques :			
Citation :			
Finances :			
0			
Bijoux et récompenses :			
HUMAIN			

Star Wars	Feuille d'Historique			
	Personnage joué par :		Marie	
	Prénom et Nom :		Sélina Caroz	
	Spécialisation :		Psychanaliste	
Organisation	PM	Grade ou Prime	Commentaire	
Alliance Rebelle				
Empire Galactique				
HISTORIQUE				
Lieu de naissance :		Station orbitale de Outland	Date de naissance :	
			Jour 55 an -19	
Je suis née dans la Bordure Extérieure, au sud de l'espace Hutt, sous le nom de Qamara Neaalm. Mon père tenait un bar, le Hutt Bar, tandis que ma mère était trafiquante de droïdes pour une organisation affiliée aux Hutt. J'ai un frère aîné, de quatre ans mon aîné. À ses quatorze ans, il a quitté la maison pour rejoindre les Compagnons du Devoir sur une autre planète, dans l'espoir de devenir tailleur de pierre. Depuis son départ, je n'ai plus jamais eu de nouvelles de lui. Mon seul véritable ami d'enfance était un Pantorien nommé Fil Nea, avec qui je passais la plupart de mon temps. --- Les origines troublantes Quand j'étais enfant, un cambriolage eut lieu à notre domicile. Plusieurs documents et objets familiaux furent dérobés. Des années plus tard, vers mes huit ou dix ans, je tombai par hasard sur ces documents après leur récupération. C'est là que je découvris l'impensable : ma conception avait eu lieu dans un laboratoire. Cela expliquait sans doute pourquoi il n'existait aucune photo de moi bébé, et pourquoi ma mère m'avait toujours regardée avec une distance froide, presque mécanique, sans jamais me témoigner l'amour qu'une mère porte à son enfant. Mon père, en revanche, m'aimait sincèrement. Il s'est toujours comporté comme un véritable père, et j'étais beaucoup plus proche de lui. Je passais d'ailleurs la plupart de mon temps dans son bar, parmi les clients et les senteurs d'épices. --- La fuite et la nouvelle vie Vers mes douze ans, mon père fut approché par une organisation concurrente de celle pour laquelle travaillait ma mère. Un espion infiltré dans son réseau accusa mon père de trahison pour se couvrir. Les représailles furent immédiates. Nous dûmes fuir précipitamment la station orbitale et changer d'identité, ce qui endetta lourdement mes parents. Ce départ rompit aussi tout contact avec mon frère, qui n'eut jamais la possibilité de nous retrouver. Pendant près de deux ans, nous avons vécu de la somme empruntée pour financer notre fuite, errant de planète en planète. Lorsque nos ressources commencèrent à s'épuiser, nous avons décidé de nous établir sur Molavar, où mes parents ont ouvert un nouveau bar, ensemble cette fois, dans un petit village isolé. --- Les années d'étude et la tragédie À quinze ans, j'ai décidé de poursuivre des études de psychanalyse, dans une bonne école de la capitale de Molavar. Étant loin du village, je ne rendais visite à mes parents que rarement : quelques fois la première année, puis une seule la suivante. L'année de mes dix-sept ans, un drame survint. Mon père eut une altercation avec un client qui avait agressé ma mère. Le client quitta le bar amoché, mais vivant. Le lendemain, on le retrouva mort, et mon père fut arrêté pour meurtre, sans même bénéficier d'un procès. Peu après, ma mère disparut sans laisser de trace. Deux ans plus tard, j'appris que mon père s'était évadé, aidé par un groupe inconnu. Les forces de sécurité planétaires vinrent alors m'interroger, pensant qu'il aurait pu se réfugier chez moi. C'est ainsi que je découvris toute l'ampleur des événements, ainsi que la disparition de ma mère. Le choc fut immense. --- Les ombres qui m'observent Depuis peu, j'ai la sensation d'être surveillée. Certains objets dans mon studio universitaire ne sont plus à leur place, comme si quelqu'un fouillait mes affaires. Je ne sais plus quoi penser. Où est mon père ? Qui l'a aidé à s'évader ? Et surtout... qui me surveille, et pourquoi ? Je ne sais pas si je suis encore en sécurité sur le campus — mais une chose est sûre : il faut que je parte de cette planète rapidement, au moins le temps que ça se calme. Heureusement, l'école a récemment proposé un voyage d'étude sur la planète Bothawui, plus précisément dans la cité universitaire de Drev'Starn. Je vais accepter cette opportunité : ce déplacement me permettra non seulement d'approfondir mes connaissances, mais surtout de m'éloigner de cette surveillance oppressante qui me suit depuis des jours.				
FAMILLES & AMIS				
Famille	Nom	Commentaire	Amis	Commentaire
Mère (53) :	Senchan / Lyose	Trafiquante de droïdes	Fil Nea	Pantorien

[illegible]

Star Wars		Feuille de Compétences					
		Personnage joué par :		Marie			
		Prénom et Nom :		Sélina Caroz			
		Spécialisation :		Psychanaliste			
Agriculture (10)	000	Culture Jedi (01)	3	000	Observation (20)	21	000
Anthropologie (01)	000	Déguisement (01)	000	000	Persuasion (15)	000	000
Archéologie (01)	5	Discrétion (15)	000	000	Pharmacologie (01)	000	000
Artisanats (15)	000	Dissimulation (15)	40	000	Physique (01)	000	000
- Joaillerie	35	Diplomatie (15)	000	000	Pickpocket (DEX*2)	28	000
-	000	Droit (05)	11	000	Premiers soins (30)	000	000
Arts (01)	000	Ecouter (25)	26	000	Prog./Rep. de droïdes (01)	000	000
-	000	Energie (10)	000	000	Psychanalyse (01)	41	000
-	000	Fouiller (25)	000	000	Psychologie (05)	000	000
Astronomie (20)	000	Géologie (01)	6	000	Se cacher (10)	000	000
Baratin (05)	11	Histoire (20)	22	000	Sentir (15)	000	000
Bibliothèque (25)	29	Histoire naturelle (10)	12	000	Séduction (APP*2)	34	000
Biologie (01)	4	Informatique (10)	000	000	Serrurerie (01)	000	000
Botanique (09)	000	Jeux d'argent (POU*2)	26	000	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	19	000
Bricolage (INT+DEX)	32	Langue : Basic (EDU*5)	85	000	- Equitation (-10)	19	000
Carto./Géographie (20)	000	Langues étrangères (05)	000	000	- Grimper (+25)	51	000
Chimie (01)	000	-Pantorien	85	000	- Nager (+10)	29	000
Co. autres (EDU)	48	-Bothan	20	000	- Sauter (+10)	29	000
Co. des armes (EDU*2)	34	-	000	000	- Sauter en parachute (+5)	24	000
Co. des droïdes (EDU*2)	54	-	000	000	- Skier (+5)	24	000
Co. des vaisseaux (EDU*2)	34	-	000	000	-	000	000
Co. des véhicules (EDU*2)	34	Marchandage (05)	000	000	Suivre une piste (10)	000	000
Comptabilité (10)	000	Mécanique (20)	000	000	Survie milieu hostile (05)	8	000
Criminalistique (01)	38	Médecine (05)	000	000	 (..)	000	000
COMPETENCES de COMBAT							
Coup de tête (10)	000	Coup de poing (50)	60	000	Coup de pied (25)	000	000
..... (..)	000	Arts martiaux (01)	000	000	Lancer (25)	000	000
Esquiver (DEX*2)	28	Bloquer (DEX*2)	28	000	Explosif (01)	000	000
Blasters de poing (20)	000	Fusils blaster (15)	000	000	Armes blanches (20)	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
Armes lourdes (05)	000	Artillerie/Tourelles (05)	000	000	A. de tirs archaïques (20)	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
COMPETENCES de PILOTAGE							
Propulseurs (30)	000	Senseurs/Radars (10)	000	000	Navigation spatiale (01)	000	000
Chasseurs spatiaux (01)	000	Vaisseaux moyens (01)	000	000	Systèmes planétaires (10)	000	000
-	000	-	000	000	Vaisseaux capitaux (01)	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
Véhicules légers (20)	40	Véhicules lourds (01)	000	000	Autres Véh. (air/eau) (01)	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
-	000	-	000	000	-	000	000
HUMAIN							

