

# STAR WARS

Nom

Race / Sexe

Age / Taille

Poids - Rôle

## Portrait

DEXTÉRITÉ

SAVOIR

MÉCANIQUE

PERCEPTION

VIGUEUR

TÉCHNIQUE

État de santé

Sonné

Blessé(e)

Neutralisé(e)

Mortel. blessé(e)



Présentation

Personnalité

Déplacement

Sensibilité à la Force

Points du Coté Obscur

Points de Force

Points de personnage

Relations avec les autres personnages

Objectifs

Citation habituelle





# STAR WARS

## POUVOIRS DE LA FORCE

CONTROLE  
SENS  
ALTERATION

D+  
D-  
D\*

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_

Nom du pouvoir \_\_\_\_\_ Contrôle  Sens  Altération   
Nombre de cibles \_\_\_\_\_  
Description \_\_\_\_\_





# STAR WARS

PNJs & COMPAGNONS

Nom du personnage _____	Dextérité _____	Perception _____
Race _____	_____	_____
Sexe _____	Sonné <input type="checkbox"/>	_____
Age _____	Blessé <input type="checkbox"/>	_____
Taille _____	Neutralisé <input type="checkbox"/>	_____
Poids _____	Mortellement blessé <input type="checkbox"/>	_____
Description _____	Savoir _____	Vigueur _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Relations _____	_____	_____
_____	_____	_____
Contrôle _____	Sens _____	Altération _____
_____	_____	Mécanique _____
_____	_____	Technique _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Mouvement _____	Equipement _____	_____
Sensible à la force _____	_____	_____
Points de force _____	_____	_____
Points de côté Obscur _____	_____	_____
Points de personnage _____	_____	_____
Points de personnage cumulés _____	_____	_____

Nom du personnage _____	Dextérité _____	Perception _____
Race _____	_____	_____
Sexe _____	Sonné <input type="checkbox"/>	_____
Age _____	Blessé <input type="checkbox"/>	_____
Taille _____	Neutralisé <input type="checkbox"/>	_____
Poids _____	Mortellement blessé <input type="checkbox"/>	_____
Description _____	Savoir _____	Vigueur _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Relations _____	_____	_____
_____	_____	_____
Contrôle _____	Sens _____	Altération _____
_____	_____	Mécanique _____
_____	_____	Technique _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Mouvement _____	Equipement _____	_____
Sensible à la force _____	_____	_____
Points de force _____	_____	_____
Points de côté Obscur _____	_____	_____
Points de personnage _____	_____	_____
Points de personnage cumulés _____	_____	_____

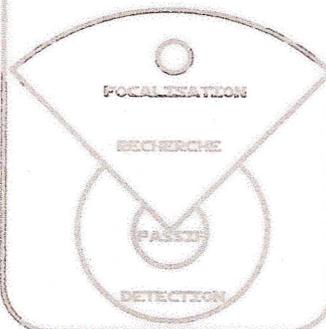
### VAISSEAU:

Joueur: \_\_\_\_\_  
 Type: \_\_\_\_\_  
 Échelle: \_\_\_\_\_  
 Longueur: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Équipage: \_\_\_\_\_, canonniers: \_\_\_\_\_,  
 minimum: \_\_\_\_\_/+ \_\_\_\_\_  
 Compétences de l'équipage: \_\_\_\_\_  
 Passagers: \_\_\_\_\_  
 Capacités de la soute: \_\_\_\_\_ tonnes métriques  
 Autonomie: \_\_\_\_\_  
 Prix: \_\_\_\_\_ (neuf), \_\_\_\_\_ (occasion)  
 Multiplicateur d'hyperpropulsion: x \_\_\_\_\_  
 Hyperpropulseur de secours: x \_\_\_\_\_  
 Navordinateur: \_\_\_\_\_  
 Maniabilité: \_\_\_\_\_  
 Vitesse spatiale: \_\_\_\_\_  
 Vitesse atmosphérique: \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_ km/h  
 Coque: \_\_\_\_\_  
 Écrans: \_\_\_\_\_



### SENSEURS:

Passifs \_\_\_\_\_/\_\_\_\_ D  
 Détection \_\_\_\_\_/\_\_\_\_ D  
 Recherche \_\_\_\_\_/\_\_\_\_ D  
 Focalisation \_\_\_\_\_/\_\_\_\_ D



### ARMES

Arc de tir: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Ordinateur de visée: \_\_\_\_\_  
 Portées Spatiales: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Portées atmosphériques: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_m  
 Dommages: \_\_\_\_\_

### ARMES

Arc de tir: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Ordinateur de visée: \_\_\_\_\_  
 Portées Spatiales: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Portées atmosphériques: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_m  
 Dommages: \_\_\_\_\_

### ARMES

Arc de tir: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Ordinateur de visée: \_\_\_\_\_  
 Portées Spatiales: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Portées atmosphériques: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_m  
 Dommages: \_\_\_\_\_

### ARMES

Arc de tir: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Ordinateur de visée: \_\_\_\_\_  
 Portées Spatiales: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Portées atmosphériques: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_m  
 Dommages: \_\_\_\_\_

### ARMES

Arc de tir: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Ordinateur de visée: \_\_\_\_\_  
 Portées Spatiales: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Portées atmosphériques: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_m  
 Dommages: \_\_\_\_\_

### ARMES

Arc de tir: \_\_\_\_\_  
 Compétence: \_\_\_\_\_  
 Ordinateur de visée: \_\_\_\_\_  
 Portées Spatiales: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Portées atmosphériques: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_m  
 Dommages: \_\_\_\_\_

### DOMMAGES

ÉCRANS DÉTRUITS  
 COMMANDES IONISÉES

DOMMAGES LÉGERS

DOMMAGES GRAVES

DOMMAGES SÉRIEUX

Déplacements perdus: \_\_\_\_\_

-1D jusqu'à réparation. Si écrans à 0, commandes ionisées  
 -1D maniabilité, écrans, ordinateur de visée et dommages durant le round et le suivant. Si maniabilité à 0, vaisseau paralysé pendant 2 rounds  
 Le vaisseau peut encaisser un nombre infini de dommages légers.  
 Si légèrement ou gravement endommagé, dommages sérieux  
 Si légèrement, gravement ou sérieusement endommagé, vaisseau détruit