

STAR WARS

Nom

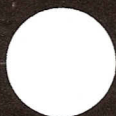
Race / Sexe
Age / Taille
Poids - Rôle

Portrait

DEXTÉRITÉ



SAVOIR



MÉCANIQUE



PERCEPTION



VIGUEUR



TECHNIQUE



État de santé

Sonné



Blessé(e)



Neutralisé(e)



Mortel. blessé(e)



Personnalité

Objectifs

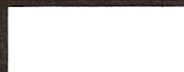
Citation habituelle

Présentation

Déplacement



Sensibilité à la Force



Points de Corruption



Points d'héroïsme



Points de personnage



Relations avec les autres personnages

PERSONNAGE: _____ Joueur: _____

Type: _____

Sexe/Race: _____

Âge: _____ Taille: _____ Poids: _____

Description physique: _____

**STAR
WARS**

DEXTERITE min / max D +

Arbalète Wookie _____

Arc _____

Arme à Feu _____

Arme à Feu Archaïque _____

Arme Blanche _____

Arme de jet _____

Artillerie Blaster _____

Blaster de Véhicule _____

Blaster _____

Course à Pied _____

Esquive _____

Grenade _____

Lance-Projectiles _____

Parade Arme Blanche _____

Parade Mains Nues _____

Pickpocket _____

Sabre-Laser _____

SAVOIR min / max D +

Affaires _____

Bureaucratie _____

Cultures _____

Érudition _____

Évaluation _____

Illégalité _____

Intimidation _____

Langages _____

Maintien de l'Ordre _____

Races Extraterrestres _____

Survie _____

Systèmes Planétaires _____

Tactique _____

Volonté _____

MECANIQUE min / max D +

Astrogation _____

Canons de Vaisseau _____

Canons de Vaisseau de Guerre _____

Combinaison énergétique _____

Communications _____

Écrans de Vaisseau _____

Écrans de Vaisseau de Guerre _____

Équitation _____

Fusées Individuelles _____

Pilotage de Chasseur Stellaire _____

Pilotage de Fonceur _____

Pilotage de Quadripode _____

Pilotage de Vaisseau Archaïque _____

Pilotage de Vaisseau de Guerre _____

Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air _____

Pilotage de Véhicule Terrestre _____

Propulseur Dorsal _____

Répulseurs _____

Senseurs _____

Transports Spatiaux _____

PERCEPTION min / max D +

Commandement _____

Discrétion _____

Dissimulation _____

Escroquerie _____

Falsification _____

Investigation _____

Jeu _____

Marchandage _____

Persuasion _____

Recherche _____

VIGUEUR min / max D +

Combat Mains Nues _____

Escalade/Saut _____

Levage _____

Natation _____

Résistance _____

TECHNIQUE min / max D +

Démolition _____

Médecine _____

Premiers Soins _____

Programmation de Droïd _____

Programmation/Réparation d'Ordinateur _____

Réparation d'Arme de Vaisseau _____

Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre _____

Réparation d'Armure _____

Réparation de Blaster _____

Réparation de Chasseur Stellaire _____

Réparation de Droïd _____

Réparation de Quadripode _____

Réparation de Transport Spatial _____

Réparation de Vaisseau de Guerre _____

Réparation de Véhicule à Coussin d'Air _____

Réparation de Véhicules à Répulseurs _____

Réparation de Véhicule Terrestre _____

Sécurité _____

ARMES

Armes de tir et jet

CdT

PERSONNAGE:

Portées

Courte | Moy. | Longue

| Moy.

Longue

Dommages

Munitions

X10

x1

Arme de corps à corps

Difficulté

Dommmages

Maximum

grenade et explosif

Portées

Déflagration

Dommmages

ARMURE

Type:

Physique:

Energétique:

Notes:

TALENTS SPECIAUX

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

NOTES :

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

XP DEFENSES

CREDITS:

poche:



banque:

LANGUES

DOMMAGES

SONNÉ

BLESSÉ/DOUBLEMENT

NEUTRALISÉ

MORTELLEMENT BLESSÉ

-1D sur tous les jets pendant ce round et le suivant

Perte des actions du round en cours. -1D/-2D jusqu'à guérison.

Inconscient 10D minutes. Aucune action jusqu'à guérison.

Coma. Tous les rounds, lancer 2D. Si résultat < nombre de rounds écoulés, le personnage meurt.

EQUIPEMENT

[illegible]

Total du poids de l'équipement et des armes portés	kg
Charge légère : VIGUEUR x 5 - aucune pénalité	Kg
Charge moyenne : VIGUEUR x 15 - déplacement à 5/10 et pénalités -5	Kg
Charge Lourde : VIGUEUR x 25 - déplacement à 1/10 et pénalités -10	kg

RELATIONS

[illegible]

Nom du personnage _____		Dextérité _____		Perception _____	
Race _____		_____		_____	
Sexe _____	Sonné ☐	_____		_____	
Age _____	Blessé ☐	_____		_____	
Taille _____	Neutralisé ☐	_____		_____	
Poids _____	Mortellement blessé ☐	_____		_____	
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 ☐	_____		_____	
Age _____	Blessé ☐	_____		_____	
Taille _____	Neutralisé ☐	_____		_____	
Poids _____	Mortellement blessé ☐	_____		_____	
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 _____	_____		_____		

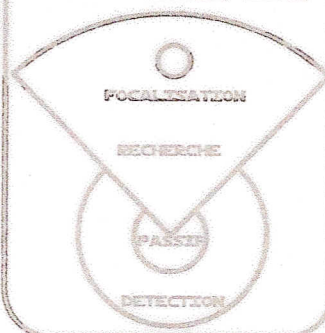
VAISSEAU:

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: _____

STAR WARS

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
☐ ☐ ☐ ☐ ☐