

NOM DU PERSONNAGE

ESPÈCE

APPARENCE

GENRE _____ CHEVEUX _____
 ÂGE _____ YEUX _____
 CARRURE _____ TAILLE _____

CARRIÈRE

SPÉCIALITÉ(S)

STAR WARS

LE JEU DE RÔLE

ENCAISSEMENT

BLESSURES

STRESS

DEFENSE

SEUIL

ACTUEL

SEUIL

ACTUEL

DISTANCE

MÊLÉE

COMPÉTENCES

GÉNÉRALES

CARRIÈRE

RANG

Astrogation (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Athlétisme (Vig)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Calme (Pré)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Charme (Vol)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coercition (Vol)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Commandement (Pré)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Coordination (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Discrétion (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Informatique (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Magouilles (Rus)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mécanique (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

GÉNÉRALES

CARRIÈRE

RANG

Médecine (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Négociation (Pré)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Perception (Rus)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pilotage espace (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pilotage planétaire (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Résistance (Vig)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sang-froid (Vol)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Survie (Rus)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Système D (Rus)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tromperie (Rus)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Vigilance (Vol)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

COMBAT

CARRIÈRE

RANG

Artillerie (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Corps-à-corps (Vig)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Armes légères (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Armes lourdes (Agi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pugilat (Vig)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sabre laser (Vig)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CONNAISSANCES

CARRIÈRE

RANG

Bordure extérieure (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Culture (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Éducation (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mondes du Noyau (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pègre (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Xénologie (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CONSTITUER UNE RÉSERVE DE DÉS DE BASE (CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE)

1. LA VALEUR LA PLUS ÉLEVÉE DÉTERMINE LE NOMBRE DE DÉS D'APTITUDE 

2. LA VALEUR LA PLUS FAIBLE CONVERTIT LES DÉS D'APTITUDE EN DÉS DE MAÎTRISE 

 FORTUNE	 APTITUDE	 MAÎTRISE	 INFORTUNE	 DIFFICULTÉ	 DÉFI
 AVANTAGE	 SUCCÈS	 TRIOMPHE	 MENACE	 ÉCHEC	 DÉSASTRE

UN AVANTAGE ANNULE UNE MENACE / UN SUCCÈS ANNULE UN ÉCHEC



VIGUEUR



AGILITE



INTELLIGENCE



RUSE



VOLONTE



PRESENCE



LA FORCE

TALENTS ET CAPACITES SPECIALES

TALENT	PASSIF/ACTIF	PAGE/LIVRE	RÉSUMÉ

MOTIVATIONS

OBLIGATIONS / DEVOIRS

ARMEMENT

ARME	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	CRITIQUE	SPÉCIAL

ARMURE

TYPE	DÉFENSE	.CAISSE.	ENC.	SPÉCIAL

.CAISSE. = ENCAISSEMENT / ENC. = ENCOMBREMENT

EQUIPEMENT

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---

CRÉDITS

EXPERIENCE



DÉPENSER DES POINTS D'EXPERIENCE

CARACTÉRISTIQUE : 10x LE RANG ACHETÉ
 NOUVELLE SPÉCIALITÉ : 10x LE NOMBRE DE SPÉCIALITÉS POSSÉDÉES
 NOUVELLE SPÉCIALITÉ HORS CARRIÈRE : 10x LE NOMBRE DE SPÉCIALITÉS POSSÉDÉES + 10XP
 COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : 5x LE RANG ACHETÉ / COMPÉTENCE HORS CARRIÈRE : 5x LE RANG ACHETÉ + 5XP

