

TRAITS

ADRESSE

2

COMBAT

1

ÉRUDITION

4

INFLUENCE

1

ROBUSTESSE

3

SURVIE

2

DONS

REPROGRAMMABLE : 1 f/partie, peut

intervenir plusieurs scores de Traits ou

1 don de sa classe contre 1 autre

GARS NORMAL : en faisant profil bas, peut

échapper automatiquement aux contrôles,.

rafles...

REFLEXE

Analyse la situation

AVANTAGES

Robuste

1

FAIBLESSES

MAL DE L'ESPACE :

parfois, désorienté par

vie dans l'espace

NOTES

DESTIN : RECYCLAGE : Capturé par ferrailleurs qui le

démontent pour le vendre en pièces détachées

Une fois par partie, chaque **avantage** donne un bonus égal à son rang à une action.

Une fois par partie, une **arme** ou un **équipement** donne un bonus de +2 à une action.

Une fois par partie, une **faiblesse** donne un malus de -4 à une action.

Les **points de vie** sont égaux à 5 + robustesse + destin

STARWARS

TAUNTAUN & TIE-FIGHTER

EV-3B3

NOM

Droïde superviseur

Guide

PEUPLE

CLASSE

DÉGÂTS

1

POINT DE VIE

8

ARMURE

DESTIN

CEINTURE & ARMES

Disrupteur anti-droïde

(+1 Dg contre droïdes)

Vision nocturne

énergisées

TRAITS

ADRESSE

4

COMBAT

3

ÉRUDITION

1

INFLUENCE

1

ROBUSTESSE

2

SURVIE

2

DONS

- ☐ VOYAGEUR : 3D et garde les 2 meilleurs
- ☐ navigation, connaissance système spatial
- ☐ RISQUE-TOUT : jet Adresse diff moyenne
- ☐ pour cascades improbables
- ☐
- ☐

RÉFLEXE

Œil sur senseurs

AVANTAGES

- ☐ Impétueux 1
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

FAIBLESSES

- ☐ Mauvaise réputation :
- ☐ face aux autorités ou
- ☐ personnes moralement
- ☐ pointilleuses
- ☐

NOTES

DESTIN : APPEL AUX ÉTOILES : part explorer les confins

de la galaxie et on entend plus jamais parler de lui

Une fois par partie, chaque **avantage** donne un bonus égal à son rang à une action.

Une fois par partie, une **arme** ou un **équipement** donne un bonus de +2 à une action.

Une fois par partie, une **faiblesse** donne un malus de -4 à une action.

Les **points de vie** sont égaux à 5 + robustesse + destin

NOM

Duros

PEUPLE

KAZAR FOOL

Pilote intrépide

CLASSE

COMBAT

3

ARMURE

DÉGÂTS

2

POINTS DE VIE

7

DESTIN

CEINTURE & ARMES

- ☐ Pistolet blaster (avec
- ☐ faux permis)
- ☐ 25% des parts du
- ☐ vaisseau
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

STARWARS

TAUNTAUN & TIE-FIGHTER
KELL SLAUGHTER

DONS

- ☐ CHANCEUX : 2 f/partie, peut relancer les dés et garder meilleur résultat
- ☐ ACHARNEMENT : si 1ère attaque réussie, peut en tenter une seconde
- ☐ JAMAIS SANS SON BLASTER

RÉFLEXE

Jamais sans son blaster

NOM

Humain
Ancien stormtrooper

COMBAT

4

ARMURE

2

DÉGÂTS

8

POINTS DE VIE

DESTIN

AVANTAGES

- ☐ Tir visé
- ☐ Méthodes expéditives
- ☐ Fait avec ce qu'il peut

FAIBLESSES

- ☐ Pistolet blaster de
- ☐ carrière
- ☐ Harnais à réaction
- ☐ (vol courtes distances)

CEINTURE & ARMES

- ☐ Pistolet blaster de
- ☐ carrière
- ☐ Harnais à réaction
- ☐ (vol courtes distances)

NOTES

DESTIN : RETOUR AU PAYS : retourne parmi les siens

pour y vieillir paisiblement

Une fois par partie, chaque **avantage** donne un bonus égal à son rang à une action.
Une fois par partie, une **arme** ou un **équipement** donne un bonus de +2 à une action.
Une fois par partie, une **faiblesse** donne un malus de -4 à une action.
Les **points de vie** sont égaux à 5 + robustesse + destin

TRAITS

ADRESSE

2

COMBAT

4

ÉRUDITION

2

INFLUENCE

1

ROBUSTESSE

3

SURVIE

1

DONS

- ☐ SENSIBLE FORCE : ressent Force autour
- ☐ de lui. 1 f/partie, jet réussi automatiquement
- ☐ TRUC DE JEDI : sur jet Influence, peut
- ☐ implanter 1 suggestion dans esprit(s) de
- ☐ (Influence) PNJ.
- ☐

NOM

Bothan

PEUPLE

Jedi conseiller

CLASSE

COMBAT

2

ARMURE

POINTS

DE VIE

6

DÉGÂTS

1

DESTIN

RÉFLEXE

Savoir cacher son sabre laser

AVANTAGES

- ☐ Dégainer sabre laser 2
- ☐ Baratiner 1
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

FAIBLESSES

- ☐ Aveuglement : a tendance
- ☐ à ignorer conseils et idées
- ☐ qui ne viennent pas de lui
- ☐ ou de ses pairs
- ☐
- ☐

CEINTURE & ARMES

- ☐ Sabre laser de fortune
- ☐ avec matériau de récup
- ☐ (le précédent a été
- ☐ perdu)
- ☐ Collection de cristaux
- ☐ de sabre de grande
- ☐ valeur
- ☐
- ☐
- ☐

NOTES

DESTIN : CÔTÉ OBSCUR : finit par céder au côté obscur

et s'en va faire le mal aux 4 coins de la galaxie.

Une fois par partie, chaque **avantage** donne un bonus égal à son rang à une action.

Une fois par partie, une **arme** ou un **équipement** donne un bonus de +2 à une action.

Une fois par partie, une **faiblesse** donne un malus de -4 à une action.

Les **points de vie** sont égaux à 5 + robustesse + destin

TRAITS

ADRESSE

4

ÉRUDITION

2

INFLUENCE

3

ROBUSTESSE

1

SURVIE

1

DONS

IL EN A VU D'AUTRES : solide et rapide à réparer

Peut ignorer 1 Faiblesse par partie

AVANTAGES

Rapide

↙

NOTES

Double batterie turbolasers

A decorative graphic consisting of five vertical lines of varying heights. Each line has a small square at its base, and the lines extend upwards to different heights, creating a rhythmic pattern.

FAIBLESSES

Frais (en crédits)

NOTES

Double batterie turbolasers

A decorative graphic consisting of five vertical lines of varying heights. Each line has a small square at its base, and the lines extend upwards to different heights, creating a rhythmic pattern.

STARWARS

TAUNTAUN & TIE-FIGHTER

VAISSEAU

LE DEVA

DESTIN

DESTIN

Cargo type YT-1000

TYPE

Longueur : 28m

Fret: 75t

Passagers : 4

11

ABMUR

SOUTE

■ Cuve à bacto