

+1138/+1313

# STAR WARS

POST-LEGACY

## NOM DU PERSONNAGE

Type / Race \_\_\_\_\_

Nom du Joueur \_\_\_\_\_

Sexe \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_ Taille \_\_\_\_\_ Poids \_\_\_\_\_

Description physique \_\_\_\_\_

## PRÉSENTATION

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## PERSONNALITÉ

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## RELATIONS AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## DEXTÉRITÉ

- Armes blanches
- Armes lourdes
- Blaster
- Esquive
- Grenade
- Parade Arme Blanche
- Parade Mains Nues

## PERCEPTION

- Commandement
- Dissimulation - Discrétion
- Escroquerie
- Jeu
- Marchandage
- Recherche

## SAVOIR

- Bureaucratie
- Cultures
- Illégalité
- Races Extra-Terrestres
- Survie
- Systèmes planétaires
- Technologie

## VIGUEUR

- Combat Mains Nues
- Escalade - Saut
- Levage
- Natation
- Résistance

## MÉCANIQUE

- Astrogation
- Canons de Vaisseau
- Ecrans de Vaisseau
- Equitation
- Pilotage de Vaisseau
- Répulseurs

## TECHNIQUE

- Démolition
- Médecine
- Prog. Rép. Droïd
- Prog. Rép. Ordinateur
- Rép. Répulseurs
- Rép. Vaisseau
- Sécurité

## ARMES

## DOM.

## PORTÉES

ARMES	DOM.	PORTÉES

## VÊTEMENTS / PROTECTIONS

## CODE

VÊTEMENTS / PROTECTIONS	CODE

## NIV. DE BLESSURE

Sonné  Jets -1D6. pdt 2 Rnds (effet cumulatif)

Blessé  Tombe à terre, inactif pdt le Rnd. Jets -1D6.

Neutralisé  Tombe à terre, perd connaissance. Inactif sans soins.

Mortellement blessé  Tombe à terre, perd connaissance. Inactif sans soins. A chaque Rnd : si 2D6 < nbre de Rnds depuis la blessure : mort.

Pts d'adrénaline : \_\_\_\_\_

Pts d'héroïsme : \_\_\_\_\_

Pts de corruption : \_\_\_\_\_

Pts de personnage : \_\_\_\_\_

## ÉQUIPEMENT DIVERS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_







# STAR WARS

POST-LEGACY

**IDENTITÉ DU VAISSEAU**

Nom \_\_\_\_\_

Engin \_\_\_\_\_

Type \_\_\_\_\_

PJ / PNJ \_\_\_\_\_

Navordinateur \_\_\_\_\_



**CARACTÉRISTIQUES**

Equipage _____ Soute _____ Mini _____ Prix _____ / _____ Canonniers _____ Longueur _____ Passagers _____	<p><i>Echelle du Vaisseau</i></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------

**DÉPLACEMENTS**

Autonomie \_\_\_\_\_

Hyperpropulsion \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Vitesse spatiale \_\_\_\_\_

Vitesse atmosph. \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**SENSEURS**

Passifs _____ / _____	<input type="text"/>
Détection _____ / _____	<input type="text"/>
Recherche _____ / _____	<input type="text"/>
Focalisation _____ / _____	<input type="text"/>

**RÉSUMÉ DE COMBAT**

Maniabilité _____	<input type="text"/>	Ecrans ( ) _____	Coque <input type="text"/>
			Servants
Ordi <input type="text"/> Portées spatiales _____ / _____ / _____ Portées atmosph. _____ / _____ / _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Servants
			Servants
Ordi <input type="text"/> Portées spatiales _____ / _____ / _____ Portées atmosph. _____ / _____ / _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Servants
			Servants
Ordi <input type="text"/> Portées spatiales _____ / _____ / _____ Portées atmosph. _____ / _____ / _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Servants
			Servants
Ordi <input type="text"/> Portées spatiales _____ / _____ / _____ Portées atmosph. _____ / _____ / _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Servants