STAR WARS CHRONICLES

Personnage ..... **Joueur** .....

Profil	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	INT+DEX	Modificateur	
Attaque AU CONTACT	FOR	Score de Base	
Attaque A DISTANCE	DEX	Score de Base	
Attaque MENTALE	SAG	Score de Base	

VITALITE

DV Dés de Vie		PV Points de Vie	MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD	

DEFENSES

				Total
DEF Mentale	10 +	INT		
DEF Réflexe	10 +	SAG+DEX		

SBG	10+CON+FOR			Total
DEF Corporelle	10 +	CON		

FORCE	1+ SAG	OBSCUR	

Points de force

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			
4			
5			

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

Description

Equipement et possessions

PE Points d'expériences	CREDITS Niveau de Vie
Max.	
Actuels	

CAPACITES DU PERSONNAGE

	Voie 4	Voie 5	Voie 6
R			
1			
2			
3			
4			
5			

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

TRAITS PERSONNALISÉS

LANGAGES

COMPAGNONS

Nom

Type

FOR Force		INIT Initiative		PV Points de Vie	
DEX Dextérité		DEF Défense			
CON Constitution		ATT 1 Attaque 1			
INT Intelligence		ATT 2 Attaque 2			
PER Perception					
CHA Charisme					

Nom

Type

FOR Force		INIT Initiative		PV Points de Vie	
DEX Dextérité		DEF Défense			
CON Constitution		ATT 1 Attaque 1			
INT Intelligence		ATT 2 Attaque 2			
PER Perception					
CHA Charisme					

CAPACITÉS D'ESPÈCES

HISTOIRE ET OBJECTIF

FORMES DE COMBAT

HISTORIQUE

Planète natale

Lieu de naissance

Parents

Frères et sœurs

Naissance

Enfance

Adolescence et formation

Influencé par

HANDICAPS

RELATIONS

Relations amoureuses

Enfants

Amis

Ennemis

Contacts

CROYANCES RELIGIEUSES

STAR WARS CHRONICLES

Vaisseau ..... **Modèle** .....

Type ..... **Niveau** ..... **Taille** ..... **Equipage** ..... **Cargo** .....

CARAC.

CARAC.	Vaisseau	Poste		Total
☐ FOR Puissance		Salle des machines (MOT)	INT	(MOT)
☐ DEX Manœuvrabilité		Poste de pilotage (PIL)	DEX	(PIL)
☐ CON Coque				(PIL)
☐ INT Ordi. De visée		Canons (CAN)	DEX	(CAN)
☐ PER Senseurs		Salle des senseurs (SEN)	INT	(SEN)
☐ CHA Communications		Salle des ordinateurs (ORD)	INT	(ORD)

				Total
INITIATIVE	DEX Vaisseau	DEX Pilote	MOD.	
HYPERDRIVE				

ÉNERGIE

Max Énergie maximum	10 +	Total FOR		RD Écrans protecteurs	

Réserve d'énergie disponible (ORD)

Répartition de l'énergie: FOR | DEX | INT | PER | CHA | Ecrans

STRUCTURE

Autonomie	
PV Points de Structure	

Avaries

Points de Structure (PV) restants

DM temporaires :

ATTAQUES

				Total
Attaque AU CONTACT	FOR Vaisseau	FOR Pilote	Divers	
Attaque A DISTANCE	INT Vaisseau	INT Pilote	Divers	

DÉFENSES

					Total
☐ DEF-R Réflexe	10 +	Total DEX	Total SAG	Divers	
☐ DEF-S Structurelle	10 +	Total CON	Total SAG	Divers	

ARMES

Armes	Attaque	Arc de tir	DM	Attaques / tour	Notes
	1d20 + (CAN)		(MOT)	Canonniers	
	1d20 + (CAN)		(MOT)	Canonniers	
	1d20 + (CAN)		(MOT)	Canonniers	
	1d20 + (CAN)		(MOT)	Canonniers	
	1d20 + (CAN)		(MOT)	Canonniers	

Notes, bidouillages et équipement supplémentaire

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées

STAR WARS CHRONICLES

Répartition de l'énergie

FOR
Puissance

2 max

Bonus pour :
- Tests de FOR
- Attaques au contact
- DM (contact)
- DM (armes à énergie)

DEX
Manœuvrabilité

2 max

Bonus pour :
- Tests de DEX
- Initiative
- DEF (rapidité)

INT
Ordi. de visée

2 max

Bonus pour :
- Tests d'INT
- Attaques à distance

PER
Senseurs

2 max

Bonus pour :
- Tests de PER
- DEF (rapidité)
- DEF (solidité)

Réserve d'énergie disponible

MAX

CHA
Communication

2 max

Bonus pour :
- Tests de CHA

Un point d'énergie permet de charger les écrans protecteurs (RD)
Le point retourne à la réserve en début de tour :
il faut le réattribuer à chaque tour.

Chaque fois que les écrans protecteurs protègent contre une partie des DM : le vaisseau touché perd 1 point d'énergie disponible.

Chaque tour, il est possible de modifier la répartition de l'énergie, sauf si une action limitée (L) a été utilisée. Si plus d'un point est alloué, il faut effectuer un test de CHA (ND 10 + nombre de points répartis + 5 si un des points déplacés ne provient pas de la réserve).

Incident de tir avec une arme à énergie : perte d'un point d'énergie disponible.

Si un point d'énergie disponible doit être perdu et que la réserve est vide : choisir un point précédemment réparti. S'il n'y plus de point disponible, cela provoque en général des avaries.