

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Aristocrate

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE			
DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
RD			

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corporation (aristocratie)	Corps à corps	Discours
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Aristocratie : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Artiste

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DÉS DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV	RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											
				DEFENSES			Total				Total
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX		DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	
TRAIT				ARME			ATTAQUE	DM	SPECIAL		
							1d20 +				
							1d20 +				
							1d20 +				

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Centre	Corporation (médias)	Discours
1	<input type="checkbox"/> Individualisme : Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui peut lui permettre d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social. Action permettant d'obtenir un gain personnel financier ou social <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Médias : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.
2	<input type="checkbox"/> Se fondre dans la masse (L) : Dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, si le personnage réussit un test de DEX (Discrétion) ND 10, aucun adversaire ne peut le cibler pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en DEF.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.
3	<input type="checkbox"/> Tirer la couverture à soi : Quand l'un de ses compagnons utilise un PC pour réussir une action, si le personnage est capable de s'attribuer tout ou partie du mérite, alors il récupère le PC dépensé et l'ajoute à ses propres PC (sans pouvoir dépasser son total de départ).	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Crédibilité : Une fois par scénario, en réussissant un test de CHA (Persuasion), le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible est renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.
5	<input type="checkbox"/> Urbanité : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une action dans un milieu densément peuplé (hors actions de combat), il peut lancer deux dés et conserver le meilleur résultat. En milieu densément peuplé <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Assassin

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	Total	
DV DES DE VIE	26	
PV POINTS DE VIE	MAX.	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bas-fonds</i>	<i>Furtivité</i>	<i>Pilotage</i>
1	<input type="checkbox"/> La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants : CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	<input type="checkbox"/> Coup vicieux (L) : Dans les basfonds, le combat est rarement honorable. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (M) : Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	<input type="checkbox"/> Sens de la confrérie : Une fois par aventure, permet de faire appel à son réseau de contacts (ou à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale ou de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Polychrone : Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	<input type="checkbox"/> Coup incapacitant (A) : Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Ivan le Fou (L) : Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	<input type="checkbox"/> Cour des miracles : Dans une zone peuplée, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société. Interactions avec les bas-fonds <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).	<input type="checkbox"/> As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2. Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau <input type="text"/>

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Biogénéticien

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	110	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	N+2	RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											
				DEFENSES			Total				Total
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX		DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	
TRAIT				ARME			ATTAQUE	DM	SPECIAL		
							1d20 +				
							1d20 +				
							1d20 +				

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Biokynésie</i>	<i>Médecine</i>	<i>Télépathie</i>
1	<input type="checkbox"/> Bioperception : +2 par rang dans les tests de PER (détecter un être vivant). Le psi ressent la présence de vie biologique et d'ondes psychiques autour de lui. Il est capable d'évaluer le niveau de santé général d'une forme de vie. PER (détecter un être vivant) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Secouriste : Le personnage peut stabiliser en quelques minutes un personnage à 0 PV. Celui-ci récupère alors 1d6 PV.	<input type="checkbox"/> Empathie (PER) : Avec une action gratuite et une attaque psychique réussie, le psi peut détecter l'état d'esprit superficiel d'une cible (si le test échoue, celle-ci a conscience de l'intrusion). Cela peut permettre de détecter le stress qui peut parfois être la conséquence d'un mensonge.
2	<input type="checkbox"/> Métabolisme amélioré (L - PER) : La cible bénéficie d'un bonus de +2 à n'importe quelle caractéristique pendant 1 heure. À la fin de ce délai, elle est Affaibli pendant 1d6 heures. Au rang 4, le psi peut Affaiblir un adversaire pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bouclier Psi : La DEP du psi est améliorée de +1 par rang. Le personnage peut choisir de ne pas causer d'egofeedback lorsqu'il est la cible d'une attaque psychique. Il peut aussi enseigner à un non-psi comment abaisser ses barrières psychiques.
3	<input type="checkbox"/> Detox (A - PER) : Le psi peut détecter la présence de n'importe quel poison ou toxine dans le corps de sa cible. Il peut en annuler les effets en réussissant une attaque psychique contre la cible (attaque qui doit aussi dépasser un ND de 10 à 25 en fonction du poison). +2 par rang à tous ses autres tests impliquant les poisons. Poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX (chirurgie) ND 15. Seule une blessure grave peut être soignée de la sorte.	<input type="checkbox"/> Attrape-rêves (A - PER) : Le psi s'enfonce dans la psyché d'un individu. La cible a l'impression de rêver. Si l'attaque est réussie, le psi obtient des informations sur les motivations et le caractère de sa cible. Cela peut lui permettre d'obtenir une information en particulier, et lui confère aussi un bonus de +5 à toutes ses interactions sociales avec cette personne.
4	<input type="checkbox"/> Réparation des tissus (A - PER) : Le psi annule les blessures graves et régénère les tissus en 1d6 tours. Il doit rester concentré et réussir une attaque psychique contre la cible (attaque qui doit aussi dépasser un ND de 10 à 25 selon la gravité des blessures). Le psi devient Affaibli pendant 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.	<input type="checkbox"/> Suggestion (L - CHA) : Avec une attaque psychique réussie (+2 après un « Attrape-rêves » réussi), la cible fait tout pour exécuter les ordres du psi aussi vite que possible pendant 24h (les ordres ne doivent pas la mettre en danger). Au-delà, ou si la suggestion échoue, elle est consciente de la manipulation et peut en tenter d'en deviner la source (test d'INT ou de PER ND 15).
5	<input type="checkbox"/> Adaptation : Le psi augmente sa valeur de CON de +2. En passant une nuit de repos ininterrompue dans un cocon protecteur (qu'il s'est créé), il obtient avoir un corps transformé ne subit plus aucune pénalité liée aux conditions spécifiques d'un nouvel environnement. Il peut passer pour un représentant de la faune locale.	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bombe mentale (L - CHA) : Le psi plante une bombe mentale dans l'esprit de sa cible. En cas de réussite, face à une situation particulière ou un mot clé choisi, la cible devient Paralysée (mais consciente) pendant 1d6 heures. Seul un second mot clé peut sortir la victime de sa torpeur. Par ailleurs, le personnage augmente ses valeurs de CHA et de PER de +2.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Bureaucrate

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE
DV DES DE VIE 26
PV POINTS DE VIE MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS
DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
RD

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE 10 +	DEX		
DEF PSYCHIQUE 10 +	CHA		

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Centre	Corporation ()	Electronique
1	<input type="checkbox"/> Individualisme : Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui peut lui permettre d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social. Action permettant d'obtenir un gain personnel financier ou social <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électronicien : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Se fondre dans la masse (L) : Dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, si le personnage réussit un test de DEX (Discrétion) ND 10, aucun adversaire ne peut le cibler pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en DEF.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].
3	<input type="checkbox"/> Tirer la couverture à soi : Quand l'un de ses compagnons utilise un PC pour réussir une action, si le personnage est capable de s'attribuer tout ou partie du mérite, alors il récupère le PC dépensé et l'ajoute à ses propres PC (sans pouvoir dépasser son total de départ).	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Hacker : Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.
4	<input type="checkbox"/> Crédibilité : Une fois par scénario, en réussissant un test de CHA (Persuasion), le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Guerre électronique (A) : Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.
5	<input type="checkbox"/> Urbanité : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une action dans un milieu densément peuplé (hors actions de combat), il peut lancer deux dés et conserver le meilleur résultat. En milieu densément peuplé <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. Ordinateurs, machines, robots <input type="text"/>

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Chasseur de primes

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NI+2
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV
	PER CHA	PER CHA

VITALITE			
DV DES DE VIE	28	PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
RD			

DEFENSES	Total		Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	DEF PSYCHIQUE	10 +
			CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes personnelles</i>	<i>Espace</i>	<i>Investigation</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].
3	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Chevalier mystique

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV	RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											
				DEFENSES			Total				Total
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX		DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	
TRAIT				ARME			ATTAQUE	DM	SPECIAL		
							1d20 +				
							1d20 +				
							1d20 +				

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Clairvoyance	Combat psychique	Psychokynésie
1	<input type="checkbox"/> L'oeil intérieur : +2 par rang aux tests de PER (vigilance), de découverte d'indices ou d'informations cachées, de détection du mensonge ou des émotions, etc. Les perturbations du flux psychique peuvent être discernées plusieurs heures après les événements. PER (vigilance), détecter les indices, les mensonges et les émotions <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bouclier Psi : Le psi apprend à lever des barrières infranchissables autour de son esprit. Il bénéficie d'un bonus de +1 DEP par rang, et utilise des d8 plutôt que des d6 pour ses dégâts d'egofeedback. Cette capacité peut se cumuler avec le trait Volonté de fer.	<input type="checkbox"/> Manipulation à distance : Au rang 1, le psi peut déplacer ou manipuler des objets petits et légers et la manipulation manque de précision. Au rang 3, il peut « lever » un véhicule de petite taille et manipuler un clavier. Au rang 5, il peut perturber un vaisseau en plein vol et agir sur plusieurs interfaces à la fois avec une vitesse surhumaines.
2	<input type="checkbox"/> Défense intuitive : En combat, le psi est capable d'anticiper les mouvements de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la DEF. Ce bonus s'applique aussi au combat spatial s'il occupe le poste de pilotage (PIL). Le bonus passe à +2 une fois parvenu au rang 4.	<input type="checkbox"/> Assaut Psi (A - CHA) : Le psi concentre son esprit en un projectile psychique visant les centres nerveux d'une cible visible à moins de 50 m (attaque psychique standard). La cible subit 1d6 de DM et est Étourdie pour 1 tour. Au rang 4, le projectile inflige 2d6 de DM.	<input type="checkbox"/> Combat kinétique : Le psi utilise son don pendant le combat pour, au choix, bénéficier d'un bonus de +1 à la DEF ou utiliser une action de mouvement pour lancer un objet sur son adversaire. C'est une attaque à distance normale qui inflige 2d6 DM (3d6 au rang 4).
3	<input type="checkbox"/> Postcognition (A - PER) : Le psi explore la mémoire d'une personne ou d'un lieu. Contre une personne, il s'agit d'une attaque psychique standard. Pour un lieu, la difficulté dépend de la taille de l'endroit et de la quantité de temps écoulée depuis les événements.	<input type="checkbox"/> Second souffle (M) : Une fois par combat, le psi peut concentrer son énergie afin de trouver un second souffle et reprendre la bataille de plus belle. Il regagne 1d6 PV permanents, 2d6 PV temporaires, et bénéficie pendant 1 tour de +2 à toutes ses attaques psychiques.	<input type="checkbox"/> Champ de force : Le psi déploie autour de lui (action gratuite) un champ de force qui lui confère +2 en DEF contre les projectiles, les solides, les rayons soniques et plasmiques. Ce champ de force n'englobe que le psi et ne peut se cumuler avec un autre champ de force.
4	<input type="checkbox"/> Vision lointaine (L) : Le psi peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). Le psi doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il est Aveuglé pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Onde Psi (L - CHA) : Le psi projette son esprit vers un nombre de cibles visibles, au maximum égal à son rang, dans un rayon de 50 m. Il effectue une attaque psychique contre chacune d'elles. En cas de réussite, la cible subit un Assaut Psi. Le personnage ne peut subir d'egofeedback sur ce type d'attaque.	<input type="checkbox"/> Cryo/Pyrokinésie (A - CHA) : Avec une attaque psychique contre la DEF (et non la DEP), sans risque d'egofeedback, le psi lance un projectile de feu (DM 3d6 DM + 1d6 / tour, jusqu'à qu'une action de mouvement éteigne le feu ou que le dé de DM soit 1), ou de froid (DM 2d6 et la cible est Ralentie pendant 1d6 tours).
5	<input type="checkbox"/> Precognition (L) : Le personnage augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2. Il peut évaluer les différents chemins du temps, sous la forme de visions plus ou moins claires d'avenirs possibles. Une fois par partie, le joueur peut demander au MJ de lui donner des informations sur une scène à venir.	<input type="checkbox"/> Domination (A - CHA) : +2 en CHA. Avec une attaque psychique réussie, prise de contrôle total d'une cible (maintien = 1 action d'attaque / tour). Une fois par tour, la victime peut se libérer (egofeedback pour le psi) en réussissant une attaque psychique (A - CHA). 3 attaques ratées : l'esprit du psi est rejeté (sans egofeedback), la victime vit quelques dernières minutes de folie intense et décède d'une crise cardiaque.	<input type="checkbox"/> Vol : Le psi peut s'élever lui-même dans les airs et voler. Sa vitesse maximale est le double de sa vitesse au sol. Se maintenir en vol est une action gratuite, et le personnage peut donc continuer à agir tout en volant. En outre, le personnage augmente sa valeur de FOR de +2.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Colon

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV
	PER	CHA	PER
			CHA

VITALITE	+1 / Niveau	
DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bordure</i>	<i>Corps à corps</i>	<i>Planètes</i>
1	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	<input type="checkbox"/> Explorateur : Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Confrérie : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.
3	<input type="checkbox"/> Planques : Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Planétologue : En réussissant un test de [rang + Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue » <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Coup puissant (L) : La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Ingénierie planétaire : Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.
5	<input type="checkbox"/> Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou à une maladie. Maladies et poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations <input type="text"/>

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Commerçant

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV			RD	
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					PER	CHA					
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSES				Total		Total	
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	+1		DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA
TRAIT				ARME		ATTAQUE		DM		SPECIAL	
						1d20 +					
						1d20 +					
						1d20 +					

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corporation (commerce)	Discours	Investigation
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Commerce : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible est renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Contrebandier

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total
INITIATIVE (VALEUR DEX)	+2
ATTACHE AU CONTACT (FOR)	NIV
ATTACHE A DISTANCE (DEX)	NI+1
ATTACHE PSYCHIQUES (PER, CHA)	NIV

VITALITE
DV DES DE VIE: 08
PV POINTS DE VIE: MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS: _____
DM TEMPORAIRES: _____
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
RD : _____

DEFENSES	Total	Total
DEF PHYSIQUE 10 + DEX		
DEF PSYCHIQUE 10 + CHA		

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes personnelles</i>	<i>Espace</i>	<i>Pilotage</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection: _____	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants : CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale: _____	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (M) : Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Polychrone : Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Ivan le Fou (L) : Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2. Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau: _____

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Diplomate

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	Total	
DV DES DE VIE	26	
PV POINTS DE VIE	MAX.	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (politique)</i>	<i>Discours</i>	<i>Espace</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Politique : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Écologiste

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE		+1 / Niveau	
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	28	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV	RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											
TRAIT				DEFENSES			Total	Total		Total	
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX			DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA
ARME				ATTAQUE		DM	SPECIAL				
				1d20 +							
				1d20 +							
				1d20 +							

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bordure</i>	<i>Investigation</i>	<i>Planètes</i>
1	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Explorateur : Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Confrérie : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.
3	<input type="checkbox"/> Planques : Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Planétologue : En réussissant un test de [rang+ Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue » <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Coup puissant (L) : La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ingénierie planétaire : Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.
5	<input type="checkbox"/> Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie. Maladies et poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.	<input type="checkbox"/> Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations <input type="text"/>

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Espionneur

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV
	PER	CHA	PER

VITALITE	DV	PV
DÉS DE VIE	26	POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Valeur		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Clairvoyance</i>	<i>Furtivité</i>	<i>Télépathie</i>
1	<input type="checkbox"/> L'oeil intérieur : +2 par rang aux tests de PER (vigilance), de découverte d'indices ou d'informations cachées, de détection du mensonge ou des émotions, etc. Les perturbations du flux psychique peuvent être discernées plusieurs heures après les événements. PER (vigilance), détecter les indices, les mensonges et les émotions <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Empathie (PER) : Avec une action gratuite et une attaque psychique réussie, le psi peut détecter l'état d'esprit superficiel d'une cible (si le test échoue, celle-ci a conscience de l'intrusion). Cela peut permettre de détecter le stress qui peut parfois être la conséquence d'un mensonge.
2	<input type="checkbox"/> Défense intuitive : En combat, le psi est capable d'anticiper les mouvements de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la DEF. Ce bonus s'applique aussi au combat spatial s'il occupe le poste de pilotage (PIL). Le bonus passe à +2 une fois parvenu au rang 4.	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bouclier Psi : La DEP du psi est améliorée de +1 par rang. Le personnage peut choisir de ne pas causer d'egofeedback lorsqu'il est la cible d'une attaque psychique. Il peut aussi enseigner à un non-psi comment abaisser ses barrières psychiques.
3	<input type="checkbox"/> Postcognition (A - PER) : Le psi explore la mémoire d'une personne ou d'un lieu. Contre une personne, il s'agit d'une attaque psychique standard. Pour un lieu, la difficulté dépend de la taille de l'endroit et de la quantité de temps écoulée depuis les événements.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Attrape-rêves (A - PER) : Le psi s'enfonce dans la psyché d'un individu. La cible a l'impression de rêver. Si l'attaque est réussie, le psi obtient des informations sur les motivations et le caractère de sa cible. Cela peut lui permettre d'obtenir une information en particulier, et lui confère aussi un bonus de +5 à toutes ses interactions sociales avec cette personne.
4	<input type="checkbox"/> Vision lointaine (L) : Le psi peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). Le psi doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il est Aveuglé pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Suggestion (L - CHA) : Avec une attaque psychique réussie (+2 après un « Attrape-rêves » réussi), la cible fait tout pour exécuter les ordres du psi aussi vite que possible pendant 24h (les ordres ne doivent pas la mettre en danger). Au-delà, ou si la suggestion échoue, elle est consciente de la manipulation et peut en tenter d'en deviner la source (test d'INT ou de PER ND 15).
5	<input type="checkbox"/> Precognition (L) : Le personnage augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2. Il peut évaluer les différents chemins du temps, sous la forme de visions plus ou moins claires d'avenirs possibles. Une fois par partie, le joueur peut demander au MJ de lui donner des informations sur une scène à venir.	<input type="checkbox"/> Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateurs(s).	<input type="checkbox"/> Bombe mentale (L - CHA) : Le psi implante une bombe mentale dans l'esprit de sa cible. En cas de réussite, face à une situation particulière ou un mot clé choisi, la cible devient Paralysée (mais consciente) pendant 1d6 heures. Seul un second mot clé peut sortir la victime de sa torpeur. Par ailleurs, le personnage augmente ses valeurs de CHA et de PER de +2.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Erudit

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTAQUE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV PER CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE 10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE 10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Discours	Investigation	Planètes
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Explorateur : Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Confrérie : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.
3	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès les membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Planétologue : En réussissant un test de [rang+ Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue » <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ingénierie planétaire : Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.
5	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.	<input type="checkbox"/> Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations <input type="text"/>

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Escroc

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV+2
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV

VITALITE	Total	
DV DES DE VIE	110	
PV POINTS DE VIE	MAX.	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corporation (crime organisé)	Corps à corps	Discours
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Crime : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Explorateur

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	28
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
		+1
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Electronique	Espace	Pilotage
1	<input type="checkbox"/> Électronicien : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants : CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (M) : Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	<input type="checkbox"/> Hacker : Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Polychrone : Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	<input type="checkbox"/> Guerre électronique (A) : Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Ivan le Fou (L) : Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	<input type="checkbox"/> Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. Ordinateurs, machines, robots	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2. Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Gamin

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	+5
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV
	PER CHA	PER CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	210
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bas-fonds</i>	<i>Corps à corps</i>	<i>Furtivité</i>
1	<input type="checkbox"/> La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Coup vicieux (L) : Dans les basfonds, le combat est rarement honorable. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Sens de la confrérie : Une fois par aventure, permet de faire appel à son réseau de contacts (ou à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale ou de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Coup incapacitant (A) : Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.
5	<input type="checkbox"/> Cour des miracles : Dans une zone peuplée, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société. Interactions avec les bas-fonds <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Garde du corps

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total
INITIATIVE (VALEUR DEX) +2	
ATTAQUE AU CONTACT (FOR) NIV	
ATTAQUE A DISTANCE (DEX) NI+1	
ATTAQUE PSYCHIQUES (PER/CHA) NIV	

VITALITE
DV DES DE VIE 210 PV POINTS DE VIE MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
RD

DEFENSES	Total	Total
DEF PHYSIQUE 10 + (DEX)		DEF PSYCHIQUE 10 + (CHA)

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes personnelles</i>	<i>Corporation (sécurité)</i>	<i>Furtivité</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Sécurité : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Hors-la-loi

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NI+1
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE 210	PV POINTS DE VIE MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total		Total	
DEF PHYSIQUE 10 +	DEX		DEF PSYCHIQUE 10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes personnelles</i>	<i>Bas-fonds</i>	<i>Corporation (crime organisé)</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Crime : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Coup vicieux (L) : Dans les basfonds, le combat est rarement honorable. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).
3	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> Sens de la confrérie : Une fois par aventure, permet de faire appel à son réseau de contacts (ou à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale ou de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.
4	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Coup incapacitant (A) : Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Cour des miracles : Dans une zone peuplée, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société. Interactions avec les bas-fonds <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Ingenieur

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV
	PER CHA	PER CHA

VITALITE
DV DES DE VIE 26
PV POINTS DE VIE MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS
DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
RD

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE 10 +	DEX		
DEF PSYCHIQUE 10 +	CHA		

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (ingénierie)</i>	<i>Electronique</i>	<i>Moteurs</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Ingénierie : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électronicien : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mécano : Le personnage peut occuper la salle des machines (MOT). De plus, il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou entretenir un moteur. Réparer et entretenir un moteur <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Optimisation quantique : Quand il occupe la salle des moteurs, le personnage optimise les ressources énergétiques du vaisseau, qui gagne autant de points d'énergie disponible que le rang du personnage dans cette voie. Bonus aux points d'énergie du vaisseau <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Hacker : Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.	<input type="checkbox"/> Pleine puissance (L) : Au début d'un tour de combat spatial, si le vaisseau dispose d'au moins un point d'énergie disponible, pour 1 point d'énergie, il reçoit pour la durée du combat un bonus égal au rang du personnage, qui s'applique soit à la puissance (cela n'affecte pas l'énergie disponible), soit à la manœuvrabilité.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Guerre électronique (A) : Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.	<input type="checkbox"/> Systèmes de secours (L) : Une fois par combat, un test de [rang + Mod. de FOR du vaisseau] ND 20 réussi, permet de faire regagner au vaisseau la moitié des points d'énergie perdus depuis le début du combat. Une réussite critique permet de récupérer l'ensemble des points perdus.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. Ordinateurs, machines, robots <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> As de l'ingénierie : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, il a maintenant une connaissance intime du fonctionnement des moteurs. Lorsqu'il occupe la salle des moteurs, il ajoute deux fois son Mod. D'INT à la Puissance du vaisseau.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Journaliste

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE			
DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
RD			

DEFENSES	Total		Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX		
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA		

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corporation (médias)	Furtivité	Investigation
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Médias : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Mécanicien

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV+2
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTAQUE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV PER CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	28
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 + DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 + CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Espace</i>	<i>Moteurs</i>	<i>Réparation</i>
1	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Mécano : Le personnage peut occuper la salle des machines (MOT). De plus, il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou entretenir un moteur. Réparer et entretenir un moteur <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires. Comprendre les mécanismes et réparer <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Optimisation quantique : Quand il occupe la salle des moteurs, le personnage optimise les ressources énergétiques du vaisseau, qui gagne autant de points d'énergie disponible que le rang du personnage dans cette voie. Bonus aux points d'énergie du vaisseau <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Approvisionnement : En quelques heures, le personnage peut se procurer de quoi effectuer 1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).
3	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Pleine puissance (L) : Au début d'un tour de combat spatial, si le vaisseau dispose d'au moins un point d'énergie disponible, pour 1 point d'énergie, il reçoit pour la durée du combat un bonus égal au rang du personnage, qui s'applique soit à la puissance (cela n'affecte pas l'énergie disponible), soit à la manœuvrabilité.	<input type="checkbox"/> Systèmes avancés : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes. Informatique, électronique <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Systèmes de secours (L) : Une fois par combat, un test de [rang + Mod. de FOR du vaisseau] ND 20 réussi, permet de faire regagner au vaisseau la moitié des points d'énergie perdus depuis le début du combat. Une réussite critique permet de récupérer l'ensemble des points perdus.	<input type="checkbox"/> Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.
5	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> As de l'ingénierie : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, il a maintenant une connaissance intime du fonctionnement des moteurs. Lorsqu'il occupe la salle des moteurs, il ajoute deux fois son Mod. d'INT à la Puissance du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Mieux que le neuf : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Médecin

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTAQUE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	Total	
DV DES DE VIE	26	
PV POINTS DE VIE	MAX.	
POINTS DE VIE RESTANTS		
DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Centre	Investigation	Médecine
1	<input type="checkbox"/> Individualisme : Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui peut lui permettre d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social. Action permettant d'obtenir un gain personnel financier ou social <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Secouriste : Le personnage peut stabiliser en quelques minutes un personnage à 0 PV. Celui-ci récupère alors 1d6 PV.
2	<input type="checkbox"/> Se fondre dans la masse (L) : Dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, si le personnage réussit un test de DEX (Discrétion) ND 10, aucun adversaire ne peut le cibler pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en DEF.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Tirer la couverture à soi : Quand l'un de ses compagnons utilise un PC pour réussir une action, si le personnage est capable de s'attribuer tout ou partie du mérite, alors il récupère le PC dépensé et l'ajoute à ses propres PC (sans pouvoir dépasser son total de départ).	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX (chirurgie) ND 15. Seule une blessure grave peut être soignée de la sorte.
4	<input type="checkbox"/> Crédibilité : Une fois par scénario, en réussissant un test de CHA (Persuasion), le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.
5	<input type="checkbox"/> Urbanité : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une action dans un milieu densément peuplé (hors actions de combat), il peut lancer deux dés et conserver le meilleur résultat. En milieu densément peuplé <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Mercenaire

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NI+1
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV
	PER CHA	PER CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	28
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes lourdes</i>	<i>Armes personnelles</i>	<i>Furtivité</i>
1	<input type="checkbox"/> Gros bras : Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonier (CAN) à bord d'un vaisseau. Démolition <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Anticipation : Le canonier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à évaluer la perception de son environnement (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (A) : Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau n'a pas d'énergie disponible, ou si le canonier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (qui ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5. Attaque déloyale <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Fleur de la Mort (L) : Au prix d'un point d'énergie, le canonier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.
5	<input type="checkbox"/> Carnage : Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord. Attaque du vaisseau <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Ombre : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il est capable de se mouvoir et de disparaître dans les ombres en un clin d'oeil. Même s'il est observé et visible, le personnage peut demander un test de DEX (Discrétion) pour échapper à son (ou ses) observateur(s).

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Mineur

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	N+2
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV
	PER CHA	PER CHA

VITALITE
DV DES DE VIE 10
PV POINTS DE VIE MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS
DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
RD

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE 10 +	DEX		
DEF PSYCHIQUE 10 +	CHA		

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bordure</i>	<i>Planètes</i>	<i>Réparation</i>
1	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Explorateur : Le personnage ne subit aucun malus à cause des modifications de gravité, de climat, de température ou de pression. Il gagne un bonus égal à son rang à ses tests de survie en milieu hostile, de détection des dangers ou de résistance à l'environnement ainsi qu'à toutes ses interactions sociales avec des extra-terrestres. Survie, détection des danger, interactions sociales extra-terrestres	<input type="checkbox"/> Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires. Comprendre les mécanismes et réparer
2	<input type="checkbox"/> Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	<input type="checkbox"/> Confrérie : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à une relation. Cela nécessite la réussite d'un test de [rang + Mod. De CHA]. La difficulté (10 à 25) dépend de l'importance du service.	<input type="checkbox"/> Approvisionnement : En quelques heures, le personnage peut se procurer de quoi effectuer 1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).
3	<input type="checkbox"/> Planques : Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	<input type="checkbox"/> Planétologue : En réussissant un test de [rang+ Mod. d'INT] de ND 15, le personnage peut déterminer des données de survie primordiale qui lui confèrent un bonus égal à son rang pour toutes ses actions hors combat pendant la période où il se trouve sur la planète. Bonus « planétologue »	<input type="checkbox"/> Systèmes avancés : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes. Informatique, électronique
4	<input type="checkbox"/> Coup puissant (L) : La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	<input type="checkbox"/> Ingénierie planétaire : Une fois par séance, le personnage peut utiliser le « terrain » pour dissimuler son vaisseau, échapper à des poursuivants ou automatiquement prendre l'avantage sur un vaisseau adverse. C'est une action gratuite qui peut être utilisée même si le personnage n'occupe aucun poste à bord.	<input type="checkbox"/> Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.
5	<input type="checkbox"/> Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie. Maladies et poisons	<input type="checkbox"/> Savoir encyclopédique : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il lance deux dés et garde le meilleur résultat pour les actions de Connaissance, de Recherche d'informations ou de Culture générale. Connaissance, culture générale, recherche d'informations	<input type="checkbox"/> Mieux que le neuf : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Missionnaire

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	210
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
		+1
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Discours	Espace	Médecine
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Une fois par partie, le personnage peut relancer un test de Persuasion, Séduction ou Baratin, ou un test de capacité de cette voie, et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Secouriste : Le personnage peut stabiliser en quelques minutes un personnage à 0 PV. Celui-ci récupère alors 1d6 PV.
2	<input type="checkbox"/> Provocateur (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque et -2 en DEF). Une victime ne peut être ciblée que par une seule provocation par partie.	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie
3	<input type="checkbox"/> Caméléon : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à une corporation choisie, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Corporation : connaissances / CHA	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX (chirurgie) ND 15. Seule une blessure grave peut être soignée de la sorte.
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA opposé, le personnage peut changer son état émotionnel et peut l'influencer pendant 1d6 heures. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.
5	<input type="checkbox"/> Orateur : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut utiliser sa capacité de Manipulateur contre une foule en faisant un test de CHA. La difficulté va de 10 pour un groupe d'une dizaine de personnes, jusqu'à 25 pour une foule de plusieurs milliers de personnes.	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle)

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Pilote

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX	+5	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTACHE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV	

VITALITE	DV	PV
DÉS DE VIE	28	POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Valeur		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes lourdes</i>	<i>Espace</i>	<i>Pilotage</i>
1	<input type="checkbox"/> Gros bras : Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonier (CAN) à bord d'un vaisseau. Démolition <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants : CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.
2	<input type="checkbox"/> Anticipation : Le canonier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (M) : Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.
3	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (A) : Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau n'a pas d'énergie disponible, ou si le canonier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Polychrone : Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.
4	<input type="checkbox"/> Fleur de la Mort (L) : Au prix d'un point d'énergie, le canonier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Ivan le Fou (L) : Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.
5	<input type="checkbox"/> Carnage : Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord. Attaque du vaisseau <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2. Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau <input type="text"/>

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Pirate

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	28	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV	+2	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV	RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											
				DEFENSES			Total				Total
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX		DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	
TRAIT				ARME			ATTAQUE	DM	SPECIAL		
							1d20 +				
							1d20 +				
							1d20 +				

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes personnelles</i>	<i>Bas-fonds</i>	<i>Espace</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> La chance des miséreux : Vues ses origines, c'est un miracle que le personnage n'ait pas déjà été victime de maladie, de violence ou d'un simple accident. Il obtient 1 PC supplémentaire par rang dans cette voie.	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.
2	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Coup vicieux (L) : Dans les basfonds, le combat est rarement honorable. Une fois par adversaire et par combat, il peut asséner un coup vicieux. Si l'attaque est réussie, la DEF de la cible est alors pénalisée d'un malus de -1 par rang pour le reste du combat.	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> Sens de la confrérie : Une fois par aventure, permet de faire appel à son réseau de contacts (ou à la solidarité de ceux qui, comme lui, ont grandi dans les rues) pour de se sortir d'un mauvais pas, de bénéficier d'un coup de pouce inattendu ou d'une information vitale ou de récupérer de ses blessures sans l'intervention d'un médecin.	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.
4	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Coup incapacitant (A) : Le personnage cherche à neutraliser son adversaire le plus vite possible. Il effectue une attaque normale. Toutefois, la CON de sa cible est divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Cour des miracles : Dans une zone peuplée, le personnage et ses compagnons échappent à ses poursuivants. En 1d6 h, il obtient faux papiers et fausses identités. +5 à tous ses tests d'interaction sociale avec ceux qui évoluent en marge de la société. Interactions avec les bas-fonds <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Prescient

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	Total	
DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA
		+1

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bordure</i>	<i>Clairvoyance</i>	<i>Psychokynésie</i>
1	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	<input type="checkbox"/> L'oeil intérieur : +2 par rang aux tests de PER (vigilance), de découverte d'indices ou d'informations cachées, de détection du mensonge ou des émotions, etc. Les perturbations du flux psychique peuvent être discernées plusieurs heures après les événements. PER (vigilance), détecter les indices, les mensonges et les émotions <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Manipulation à distance : Au rang 1, le psi peut déplacer ou manipuler des objets petits et légers et la manipulation manque de précision. Au rang 3, il peut « lever » un véhicule de petite taille et manipuler un clavier. Au rang 5, il peut perturber un vaisseau en plein vol et agir sur plusieurs interfaces à la fois avec une vitesse surhumaines.
2	<input type="checkbox"/> Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	<input type="checkbox"/> Défense intuitive : En combat, le psi est capable d'anticiper les mouvements de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la DEF. Ce bonus s'applique aussi au combat spatial s'il occupe le poste de pilotage (PIL). Le bonus passe à +2 une fois parvenu au rang 4.	<input type="checkbox"/> Combat kinétique : Le psi utilise son don pendant le combat pour, au choix, bénéficier d'un bonus de +1 à la DEF ou utiliser une action de mouvement pour lancer un objet sur son adversaire. C'est une attaque à distance normale qui inflige 2d6 DM (3d6 au rang 4).
3	<input type="checkbox"/> Planques : Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	<input type="checkbox"/> Postcognition (A - PER) : Le psi explore la mémoire d'une personne ou d'un lieu. Contre une personne, il s'agit d'une attaque psychique standard. Pour un lieu, la difficulté dépend de la taille de l'endroit et de la quantité de temps écoulée depuis les événements.	<input type="checkbox"/> Champ de force : Le psi déploie autour de lui (action gratuite) un champ de force qui lui confère +2 en DEF contre les projectiles, les solides, les rayons soniques et plasmiques. Ce champ de force n'englobe que le psi et ne peut se cumuler avec un autre champ de force.
4	<input type="checkbox"/> Coup puissant (L) : La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	<input type="checkbox"/> Vision lointaine (L) : Le psi peut percevoir avec l'un de ses sens ce qui se passe dans n'importe quel endroit à portée de vue, ou qu'il a visité dans un passé récent (10 jours au maximum). Le psi doit réussir un test de PER (ND 15 +1 par jour passé depuis sa dernière visite). En cas d'échec critique, il est Aveuglé pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Cryo/Pyrokinésie (A - CHA) : Avec une attaque psychique contre la DEF (et non la DEP), sans risque d'egofeedback, le psi lance un projectile de feu (DM 3d6 DM + 1d6 / tour, jusqu'à qu'une action de mouvement éteigne le feu ou que le dé de DM soit 1), ou de froid (DM 2d6 et la cible est Ralentie pendant 1d6 tours).
5	<input type="checkbox"/> Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie. Maladies et poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Precognition (L) : Le personnage augmente ses valeurs de PER et d'INT de +2. Il peut évaluer les différents chemins du temps, sous la forme de visions plus ou moins claires d'avenirs possibles. Une fois par partie, le joueur peut demander au MJ de lui donner des informations sur une scène à venir.	<input type="checkbox"/> Vol : Le psi peut s'élever lui-même dans les airs et voler. Sa vitesse maximale est le double de sa vitesse au sol. Se maintenir en vol est une action gratuite, et le personnage peut donc continuer à agir tout en volant. En outre, le personnage augmente sa valeur de FOR de +2.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Psitech

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV
	PER	CHA	PER
			CHA

VITALITE	Valeur		Total
DV DES DE VIE	28		
PV POINTS DE VIE			MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
RD			

DEFENSES	Valeur		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	+1

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Electrokinésie</i>	<i>Electronique</i>	<i>Espace</i>
1	<input type="checkbox"/> Interface : Interfaçage et dialogue simple avec un composant électronique. La quantité et la qualité des informations dépendent du type de composant et des compétences du personnage (un test d'INT peut être nécessaire pour comprendre ou repérer un document).	<input type="checkbox"/> Électronicien : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.
2	<input type="checkbox"/> Onde de Choc (L - PER) : Le personnage se concentre et déclenche une impulsion électrique qui affecte tout le monde dans un rayon de 10 m. Il effectue une attaque psychique contre chaque cible, sans risque d'egofeedback. Les cibles touchées encaissent 2d6 DM temporaires.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Champ magnétique (M) : Le psi déploie un champ électromagnétique qui lui confère +2 en DEF (non cumulable avec un autre champ de force ou une autre capacité). Le champ magnétique peut englober [rang du psi] alliés à moins de 3 m. Maintenir le champ nécessite une action de mouvement à chaque tour.	<input type="checkbox"/> Hacker : Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.
4	<input type="checkbox"/> Contrôle (A - CHA) : Si cette attaque réussit, le psi peut faire agir sa cible comme il l'entend pendant un tour. Toutefois, le mouvement est saccadé, et toutes les actions ou attaques subissent un malus de -5. Une fois le tour terminé, la cible est Étourdie pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Guerre électronique (A) : Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.
5	<input type="checkbox"/> Photokinésie (L - PER) : Le personnage peut créer des illusions visuelles dont la difficulté dépend de la complexité (jusqu'à 25 pour une illusion de plusieurs dizaines de mètres). Le psi ne risque aucun egofeedback. D'autre part, le personnage augmente sa valeur d'INT de +2.	<input type="checkbox"/> Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. Ordinateurs, machines, robots <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Récupérateur

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NI+2	
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV
	PER	CHA	PER

VITALITE	DV	PV
DÉS DE VIE	10	POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Valeur		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Bordure</i>	<i>Pilotage</i>	<i>Réparation</i>
1	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : Le personnage est capable d'occuper n'importe quel poste d'un vaisseau. Toutefois, lorsqu'il le fait, il n'accorde aucun bonus aux Mod. du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Le personnage peut occuper le poste de pilotage (PIL). S'il en est capable grâce à une autre voie, il peut choisir de piloter et d'occuper l'un des postes suivants : CAN, SEN ou ORD. Seul le bonus de ce poste s'applique au lieu du bonus du poste de pilotage. Le pilote peut effectuer une action d'attaque s'il occupe un poste de CAN.	<input type="checkbox"/> Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires. Comprendre les mécanismes et réparer <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Sens de la communauté : Lorsqu'il participe à un test en coopération, le personnage double les bonus accordés par l'ensemble des participants au test. Une fois par partie, en aidant un compagnon, il peut lui redonner 1 PC à utiliser dans l'action ou la scène concernée.	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (M) : Le personnage effectue des manœuvres défensives, privilégiant la défense et l'esquive. Le vaisseau dispose d'un bonus à la DEF égal au rang du pilote. Toutefois, il subit du même coup un malus de -2 à l'ATD.	<input type="checkbox"/> Approvisionnement : En quelques heures, le personnage peut se procurer de quoi effectuer 1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).
3	<input type="checkbox"/> Planques : Pour chaque rang dans cette voie, le personnage peut définir un contact. Il n'est pas obligé de définir tous ses contacts a priori, et peut tout à fait en définir un nouveau lorsque la situation l'impose. Ces contacts sont des personnes de confiance prêtes à le dépanner.	<input type="checkbox"/> Polychrone : Lorsqu'il occupe un autre poste en plus du poste de pilotage (voir Pilote émérite), le pilote fait bénéficier son vaisseau des deux bonus : celui du poste de pilotage et celui du poste additionnel.	<input type="checkbox"/> Systèmes avancés : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes. Informatique, électronique <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Coup puissant (L) : La DEF du personnage est pénalisée d'un malus de -2, mais tous ses DM infligés sont doublés. À noter que le personnage peut utiliser cette capacité avec un vaisseau s'il occupe à la fois les postes de PIL et de CAN.	<input type="checkbox"/> Ivan le Fou (L) : Grâce à une manœuvre inattendue, les adversaires ne peuvent plus attaquer le vaisseau du personnage pendant le reste du tour. De plus, il effectue un test d'opposition de Pilotage contre l'un des adversaires. S'il l'emporte, il peut, au choix, prendre l'avantage sur ce dernier pendant 1d6 tours, ou le mettre hors de portée.	<input type="checkbox"/> Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.
5	<input type="checkbox"/> Survivant : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2. De plus, il ne peut plus être Affaibli et bénéficie d'un bonus de +5 à toute tentative de résister à un poison ou une maladie. Maladies et poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il effectue une action de manœuvre ou une action limitée ayant trait à son vaisseau. De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2. Actions de manœuvres et actions limitées ayant trait à son vaisseau <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mieux que le neuf : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Soldat

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NI+1		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NI+1		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV	RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											
TRAIT				DEFENSES			Total	Total			
				DEF PHYSIQUE	10 +	DEX			DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA
ARME				ATTAQUE		DM	SPECIAL				
				1d20 +							
				1d20 +							
				1d20 +							

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes lourdes</i>	<i>Armes personnelles</i>	<i>Corporation (armée)</i>
1	<input type="checkbox"/> Gros bras : Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonier (CAN) à bord d'un vaisseau. Démolition <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu de toutes les armes de sa catégorie de prédilection. Catégorie de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Armée : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Anticipation : Le canonier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.	<input type="checkbox"/> Coup chanceux : Une fois par tour de combat, après une attaque réussie, le personnage peut dépenser un PC pour ignorer totalement l'armure de son adversaire.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).
3	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (A) : Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau n'a pas d'énergie disponible, ou si le canonier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.	<input type="checkbox"/> Coup précis (A) : S'il réussit un test de PER (ND 15), le personnage repère une faiblesse dans la défense de son adversaire et ajoute 1d6 aux DM de son attaque (2d6 en cas de réussite critique).	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.
4	<input type="checkbox"/> Fleur de la Mort (L) : Au prix d'un point d'énergie, le canonier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.	<input type="checkbox"/> Coup rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.
5	<input type="checkbox"/> Carnage : Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord. Attaque du vaisseau <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Lorsqu'il utilise Coup rapide, le personnage utilise un d20 pour sa deuxième attaque. Le personnage augmente sa valeur de PER de +2.	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Spécialiste en armement

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NI+1	
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1	
ATTAQUE PSYCHIQUES	PER CHA	NIV	PER CHA

VITALITE	DV	PV
DÉS DE VIE	28	POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Valeur		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes lourdes</i>	<i>Electronique</i>	<i>Réparation</i>
1	<input type="checkbox"/> Gros bras : Le personnage est capable d'utiliser les grenades et autres engins explosifs. Il bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses tests de Démolition. De plus, il peut occuper le poste de canonier (CAN) à bord d'un vaisseau. Démolition <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électronicien : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires. Comprendre les mécanismes et réparer <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Anticipation : Le canonier bénéficie d'un bonus d'ATD supplémentaire égal à son rang contre les vaisseaux dont l'initiative est inférieure ou égale à celle de son vaisseau.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Approvisionnement : En quelques heures, le personnage peut se procurer de quoi effectuer 1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).
3	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (A) : Au prix d'un point d'énergie disponible, le vaisseau bénéficie d'un bonus de DEF égal au rang du personnage dans cette voie. Si le vaisseau n'a pas d'énergie disponible, ou si le canonier ne souhaite pas en utiliser, il peut choisir de sacrifier son attaque pour bénéficier du bonus de DEF.	<input type="checkbox"/> Hacker : Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.	<input type="checkbox"/> Systèmes avancés : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes. Informatique, électronique <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Fleur de la Mort (L) : Au prix d'un point d'énergie, le canonier tire sans distinction sur tous les adversaires à courte portée, quel que soit leur nombre. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour déterminer s'il atteint chaque adversaire.	<input type="checkbox"/> Guerre électronique (A) : Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.	<input type="checkbox"/> Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.
5	<input type="checkbox"/> Carnage : Le personnage lance désormais deux dés et conserve le meilleur résultat lors des tests d'attaque du vaisseau. De plus, le canonier ajoute maintenant son Mod. de PER à tous les dégâts des armes de bord. Attaque du vaisseau <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. Ordinateurs, machines, robots <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mieux que le neuf : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Sportif

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Valeur		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTAQUE PSYCHIQUES	PER	CHA	NIV
	PER	CHA	PER

VITALITE	DV	PV
DÉS DE VIE	26	POINTS DE VIE
		MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

DEFENSES	Valeur		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Centre	Corporation (médias)	Corps à corps
1	<input type="checkbox"/> Individualisme : Le personnage dispose d'un bonus de +5 à toute action qui peut lui permettre d'obtenir un gain personnel d'ordre financier ou social. Action permettant d'obtenir un gain personnel financier ou social <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Médias : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (et non des DM temporaires). Le dé passe à 1d6 au rang 3 et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf s'il est Surpris).
2	<input type="checkbox"/> Se fondre dans la masse (L) : Dans un combat mettant aux prises plus de dix combattants, si le personnage réussit un test de DEX (Discrétion) ND 10, aucun adversaire ne peut le cibler pendant un tour. Au tour suivant, sa cible aura une pénalité de -5 en DEF.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
3	<input type="checkbox"/> Tirer la couverture à soi : Quand l'un de ses compagnons utilise un PC pour réussir une action, si le personnage est capable de s'attribuer tout ou partie du mérite, alors il récupère le PC dépensé et l'ajoute à ses propres PC (sans pouvoir dépasser son total de départ).	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne +1 en ATC lorsqu'il utilise cette arme et peut ajouter son dé d'Arts martiaux aux dégâts de l'arme. De plus, à mains nues ou avec une arme légère, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Crédibilité : Une fois par scénario, en réussissant un test de CHA (Persuasion), le personnage peut échapper avec ses compagnons à un contrôle des forces de l'ordre ou à une arrestation. Le ND du test dépend de la nature de l'offense et de l'opposition.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.
5	<input type="checkbox"/> Urbanité : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. De plus, lorsqu'il réalise une action dans un milieu densément peuplé (hors actions de combat), il peut lancer deux dés et conserver le meilleur résultat. En milieu densément peuplé <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. Il peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Technicien

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE	
DV DES DE VIE	28
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSES	Total	
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX
		+1
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Electronique</i>	<i>Espace</i>	<i>Reparation</i>
1	<input type="checkbox"/> Électronicien : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests visant à réparer ou utiliser des systèmes électroniques. À bord d'un vaisseau, il peut occuper la salle des senseurs (SEN) ou la salle des ordinateurs (ORD). Réparer et utiliser l'électronique	<input type="checkbox"/> Claustrophile : Lorsqu'il utilise une combinaison spatiale, les pénalités subies sont limitées (intravéhiculaire : 0 ; extravéhiculaire : -2). Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut improviser un couvert qui lui confère un bonus de +1 en DEF.	<input type="checkbox"/> Bidouilleur : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang pour réparer ou comprendre les mécanismes. Sur un test d'INT (Réparation) ND 15 réussi, un vaisseau récupère un DV. 1d6 heures par taille du vaisseau sont nécessaires. Comprendre les mécanismes et réparer
2	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage est capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].	<input type="checkbox"/> Multiculturalisme : Lors de sa première tentative d'interaction sociale, le personnage bénéficie d'un bonus de +5. Le personnage peut reconnaître la plupart des vaisseaux de sa race, leurs forces et faiblesses (caractéristiques de base). Première interaction sociale	<input type="checkbox"/> Approvisionnement : En quelques heures, le personnage peut se procurer de quoi effectuer 1d4 réparations d'un vaisseau civil. La quantité maximale de pièces détachées qui peuvent être stockées à bord est égale au double de la taille du vaisseau (exemple : 2 pour un chasseur).
3	<input type="checkbox"/> Hacker : Le personnage est capable de pirater un système ennemi. Il peut effectuer un test d'INT pour ouvrir une serrure électronique sans déclencher d'alarme, récupérer des données sur un ordinateur ou perturber un système électronique courant.	<input type="checkbox"/> Coup neutralisant (L) : Cette capacité n'est utilisable que si l'arme du personnage est réglée pour assommer. La CON de sa cible est alors divisée par deux pour déterminer si le coup provoque une blessure grave et si l'adversaire s'évanouit.	<input type="checkbox"/> Systèmes avancés : Le personnage gagne un bonus de +2 par rang en informatique et électronique. De plus, il est capable de réparer des systèmes d'armement, qu'il s'agisse d'armes personnelles ou d'armes lourdes. Informatique, électronique
4	<input type="checkbox"/> Guerre électronique (A) : Une fois par combat, en réussissant un test en opposition de Senseurs, la caractéristique choisie (sauf Coque) d'un vaisseau adverse subit un malus de -2 pour le reste du combat. De plus, si la configuration du vaisseau le permet, il peut occuper les postes SEN et ORD d'un vaisseau en même temps.	<input type="checkbox"/> Né dans un vaisseau : Le personnage peut donc occuper l'ensemble des postes d'un vaisseau spatial. Le bonus appliqué aux caractéristiques du vaisseau est toutefois divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsqu'un poste est occupé grâce à cette capacité.	<input type="checkbox"/> Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, il peut réparer un vaisseau, un système ou un mécanisme même s'il ne possède a priori pas les outils ou les pièces de rechange adéquates.
5	<input type="checkbox"/> Langage machine : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. De plus, à chaque fois qu'il effectue une action en rapport avec un ordinateur, une machine ou un robot, il lance deux dés et conserve le meilleur résultat. Ordinateurs, machines, robots	<input type="checkbox"/> Microgravité : Le personnage augmente sa valeur de DEX de +2. De plus, lorsqu'il utilise sa capacité Né dans un vaisseau, il peut maintenant appliquer l'ensemble de son Mod. comme bonus aux caractéristiques du vaisseau.	<input type="checkbox"/> Mieux que le neuf : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage donne pendant un mois +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF ou en RD pour une armure, +1 à tous les tests effectués lorsque le vaisseau concerné est utilisé, etc.

Chroniques galactiques

Personnage

Joueur

Profil

Race

Niveau

Sexe

Âge

Taille

Poids

Traqueur

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE PSYCHIQUES	PER	CHA
	PER	CHA

VITALITE			
DV DES DE VIE	88	PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
RD			

DEFENSES	Total		Total
DEF PHYSIQUE	10 +	DEX	
DEF PSYCHIQUE	10 +	CHA	+1

TRAIT

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

CAPACITES

+1 Point de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Biokynésie	Combat psychique	Investigation
1	<input type="checkbox"/> Bioperception : +2 par rang dans les tests de PER (détecter un être vivant). Le psi ressent la présence de vie biologique et d'ondes psychiques autour de lui. Il est capable d'évaluer le niveau de santé général d'une forme de vie. PER (détecter un être vivant) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bouclier Psi : Le psi apprend à lever des barrières infranchissables autour de son esprit. Il bénéficie d'un bonus de +1 DEP par rang, et utilise des d8 plutôt que des d6 pour ses dégâts d'egofeedback. Cette capacité peut se cumuler avec le trait Volonté de fer.	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : +2 par rang pour chaque test de recherche d'informations. Son statut officiel lui permet d'accéder à certaines données protégées si celles-ci sont en rapport avec son activité. Recherche d'informations <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Métabolisme amélioré (L - PER) : La cible bénéficie d'un bonus de +2 à n'importe quelle caractéristique pendant 1 heure. À la fin de ce délai, elle est Affaibli pendant 1d6 heures. Au rang 4, le psi peut Affaiblir un adversaire pendant 1d6 tours.	<input type="checkbox"/> Assaut Psi (A - CHA) : Le psi concentre son esprit en un projectile psychique visant les centres nerveux d'une cible visible à moins de 50 m (attaque psychique standard). La cible subit 1d6 de DM et est Étourdie pour 1 tour. Au rang 4, le projectile inflige 2d6 de DM.	<input type="checkbox"/> Détection & Recherche (L) : Le personnage peut occuper le poste de SEN à bord d'un vaisseau. Il est alors capable d'utiliser les senseurs d'un vaisseau pour obtenir des informations détaillées sur un autre vaisseau ou une planète. Il doit pour ce faire réussir un test de [rang + Mod. de PER du vaisseau].
3	<input type="checkbox"/> Detox (A - PER) : Le psi peut détecter la présence de n'importe quel poison ou toxine dans le corps de sa cible. Il peut en annuler les effets en réussissant une attaque psychique contre la cible (attaque qui doit aussi dépasser un ND de 10 à 25 en fonction du poison). +2 par rang à tous ses autres tests impliquant les poisons. Poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Second souffle (M) : Une fois par combat, le psi peut concentrer son énergie afin de trouver un second souffle et reprendre la bataille de plus belle. Il regagne 1d6 PV permanents, 2d6 PV temporaires, et bénéficie pendant 1 tour de +2 à toutes ses attaques psychiques.	<input type="checkbox"/> Trouver le point faible (L) : Passer un tour complet à évaluer sa cible permet de disposer d'un bonus égal à son rang, soit à son action (Persuasion, Intimidation, etc.), soit à l'une de ses attaques. Bonus après 1 tour d'observation <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Réparation des tissus (A - PER) : Le psi annule les blessures graves et régénère les tissus en 1d6 tours. Il doit rester concentré et réussir une attaque psychique contre la cible (attaque qui doit aussi dépasser un ND de 10 à 25 selon la gravité des blessures). Le psi devient Affaibli pendant 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Onde Psi (L - CHA) : Le psi projette son esprit vers un nombre de cibles visibles, au maximum égal à son rang, dans un rayon de 50 m. Il effectue une attaque psychique contre chacune d'elles. En cas de réussite, la cible subit un Assaut Psi. Le personnage ne peut subir d'egofeedback sur ce type d'attaque.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Adaptation : Le psi augmente sa valeur de CON de +2. En passant une nuit de repos ininterrompue dans un cocon protecteur (qu'il s'est créé), il obtient avoir un corps transformé ne subit plus aucune pénalité liée aux conditions spécifiques d'un nouvel environnement. Il peut passer pour un représentant de la faune locale.	<input type="checkbox"/> Domination (A - CHA) : +2 en CHA. Avec une attaque psychique réussie, prise de contrôle total d'une cible (maintien = 1 action d'attaque / tour). Une fois par tour, la victime peut se libérer (egofeedback pour le psi) en réussissant une attaque psychique (A - CHA). 3 attaques ratées : l'esprit du psi est rejeté (sans egofeedback), la victime vit quelques dernières minutes de folie intense et décède d'une crise cardiaque.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé.