



Perso : Celui-qui-Resiste

Joueur : _____

Espèce : Changeforme Métier : Mecanicien
 Origine : Ashaan (Compagnie de l'Instrumentalit

TAI 16 (64 kg)
 Taille

CON 10 (50 %)
 Constitution

APP 13 (65 %)
 Apparence

INT 13 (65 %)
 Intelligence

DEX 14 (70 %)
 Dextérité

PER 13 (65 %)
 Perception

FOR 11 (55 %)
 Force

VOL 11 (55 %)
 Volonté

Argent : 1000 Cr

PV/Armure 13 / 1

00 00000 05 00000 10 00000
 15 00000 20 00000 25 00000

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> <u>Baratin</u> <u>5</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Stratégie</u> <u>5</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Lancer</u> <u>15</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Commandement</u> <u>45</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Remarquer</u> <u>20</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Nager</u> <u>25</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Cult.(Instrumentalite)</u> <u>40</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Intuition</u> <u>20</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Sauter</u> <u>10</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Cult.(Spatiens)</u> <u>45</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Orient.(Astrogation)</u> <u>25</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Art.()</u> <u>10</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Enseignement</u> <u>10</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Déguisement</u> <u>25</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Art.()</u> <u>10</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Investigation</u> <u>15</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Discrétion</u> <u>25</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Evaluer</u> <u>5</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Langue(Toshique)</u> <u>50</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Dissimulation</u> <u>20</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Jeu.()</u> <u>10</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Langue(Arythem)</u> <u>40</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Illusion</u> <u>5</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Premiers soins</u> <u>5</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Langue(Hekka)</u> <u>30</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Pilotage(Mechas)</u> <u>54</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Tech.(Mechas)</u> <u>90</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Marchandage</u> <u>45</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Pilotage()</u> <u>14</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Tech.(Astronefs)</u> <u>70</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Persuasion</u> <u>15</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Grimper</u> <u>30</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Tech.(Informatique)</u> <u>30</u> % |

- Bagarre 25 %
- Esquive 28 %
- Parade 25 %
- Armes de Contact 25 %
- Armes à Distance 14 %
- Armes Lourdes 14 %
- AM () 0 %
- AM () 0 %

Init. (DEX+10) 24 Bonus Dégâts +1D6

Arme	Cmp	Cp/Rnd	Dégâts	Mun
Naturelles	B	1	1D4	
Taser (etourd.)	C	1	1D6	20
.....
.....
.....
.....

AM : Arts Martiaux



Perso : Celui-qui-Resiste

Joueur : _____

Histoire personnelle

Le nom de Celui-qui-Resiste vient d'une aventure de jeunesse : isolé alors qu'il gerait une meute de jeunes Sshaads, il a survécu plusieurs mois dans une des régions les plus meurtrières d'Ashaan. Cela l'a quelque peu dégoûté de la forêt et il s'est intéressé à l'entretien des machines de son danelb, particulièrement des mechas. C'est en tant que mécanicien des EVA qu'il a été embauché sur un caboteur parcourant le Long Lien reliant le Clan Arythem et l'Instrumentalité. Depuis, il n'a plus reposé ses tentacules sur une planète. Sans Ruche, il compense par les drogues de voyage et la discipline mentale. Il navigue de cargo en cargo, explorant les autres espèces et civilisations.

Contacts

Souffle-Perfide - Changeforme - Contrebandier - Danebs Anarchs - Ancien capitaine
 Rilathn d'rih Arlinal - Rith - Marchand d'astronefs - Eden High - Contact en Hoshi no Hekka
 Erlith id Althean ud Arythem - Rith - Policier - Station du Gesier - Lui a sauvé la vie autrefois
 Aareli Ssiinel - Sshaad - Chasseuse de primes - Espace sshaad - L'a employé autrefois
 Chandra Ramaputra - Humain - Detective - Anhui - L'a aidé dans une affaire de contrebande

Implants

Désignation	Nb	Description détaillée	Prix (Cr)
Telephone crânien	1	Connexion discrète à l'infosphère publique	0000
Port mémoire	1	Port pour aiguille de données	0000
Tentacule-nano	1	+30% Mécanique/Serrurerie	0000
Tentacule modulaire	1	Emplacements pour modules divers	0000
Tentacule neural	1	+20% Informatique / +10% Pilotage neural	0000
.....
.....

Matériel

Désignation	Nb	Description détaillée	Prix (Cr)
Taser camoufle	1	Discret, 5% de détection	0000
Chargeur Taser	2	20 munitions	0000
Module Nano	1	Outils +20% Mécanique/Serrurerie	0000
Module Gaz	1	Projecteur de gaz (Bagarre/Discretion)	0000
Rech. Gaz Nanorepare	5	Repare 1D4 PD sur coque/syst	0000
Rech. Gaz Nanomedic	5	Soigne 1 PV/minute pendant 15 minutes	0000
.....
.....