



Perso : Aareli es Laler - Eau Vive

Joueur : _____

Espèce : Changeforme Métier : Mercenaire
 Origine : Lalerin (Systemes Candidats)

TAI 15 (75 %)
 Taille

CON 11 (55 %)
 Constitution

APP 11 (55 %)
 Apparence

INT 12 (60 %)
 Intelligence

DEX 10 (50 %)
 Dextérité

PER 14 (70 %)
 Perception

FOR 13 (65 %)
 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>35</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Lancer</u> <u>15</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Commandement</u> <u>5</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Remarquer</u> <u>20</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Nager</u> <u>25</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Cult.(Complement.)</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.(Guerilla)</u> <u>35</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Orient.(Jungle)</u> <u>35</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>75</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Evaluer</u> <u>5</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Langue(Ssaalin)</u> <u>50</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Dissimulation</u> <u>10</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Jeu.()</u> <u>10</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Langue(Terranglo)</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(Baartish)</u> <u>30</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Pilotage(Mechas)</u> <u>50</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Tech.(Implants mem.)</u> <u>30</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Marchandage</u> <u>45</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Pilotage()</u> <u>10</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Tech.()</u> <u>10</u> % |
| <input type="checkbox"/> <u>Persuasion</u> <u>15</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Grimper</u> <u>30</u> % | <input type="checkbox"/> <u>Tech.()</u> <u>10</u> % |

- Bagarre 23 %
- Esquive 20 %
- Parade 23 %
- Armes de Contact 23 %
- Armes à Distance 70 %
- Armes Lourdes 60 %
- AM () 0 %
- AM () 0 %

AM : Arts Martiaux

Init. (DEX+10) 20 Bonus Dégâts +1D6

Arme	Cmp	Cp/Rnd	Dégâts	Mun
Naturelles	B	1	1D4	
Baton	C	1	1D8	
Couteau	C	1	1D3+2	
Taser (etourd.)	C	1	1D6	30
Pistolet	D	2	2D4	6
Monofilament	D	1	1D3+2	



Perso : Aareli es Laler - Eau Vive

Joueur : _____

Histoire personnelle

Eau Vive est le nom changeforme de ce mercenaire né dans une cité flottante de la planète Lalerin et qui, en présence de Sshaads, se fait souvent appeler Aareli. Grand, fort et doté de sens aiguës, il fut très tôt affecté à la garde des meutes de jeunes Sshaads. Fervent Complémentariste, il décida de rejoindre l'espace Baartish pour se battre contre les incursions des Shodens. Après quelques années d'une vie itinérante, de planète en planète, il fut contacté par une Compagnie Mercenaire issue du mouvement complémentariste. Lorsque celle-ci fit faillite, il se retrouva perdu aux limites de l'espace humain. Depuis, il survit en acceptant des missions compatibles avec son éthique.

Contacts

Raquel Arandal - Humaine - Pilote - Neu Hamburg - Ancienne camarade d'escadrille
Neige d'Ete - Changeforme - Contrebandier - espace Baartish - Ami qu'il a secouru des Shodens
Aareli Ssünel - Sshaade - Chasseuse de primes - Compagne d'urgence sur Lalerin
Souffle-Perfide - Changeforme - Contrebandier - Danebs Vagabonds - L'a affronté autrefois

Implants

Désignation	Nb	Description détaillée	Prix (Cr)
Telephone cerebral	1	Connexion discrète à l'infosphère publique	0000
Tentacule monofilament	3	Monofilament à l'extrémité d'un tentacule	0000
Tentacule mémoire	2	Port pour aiguille de données	0000
Tentacule modulaire	2	Port pour modules	0000
Connexion neurale	1	+20 Pilotage une fois connecté	0000

Matériel

Désignation	Nb	Description détaillée	Prix (Cr)
Baton de combat	2	Baton de 2m, se replie en 5cm, 12 PA	0000
Couteau camoufle	2	Discret, 5% de détection	0000
Taser camoufle	2	Discret, 5% de détection	0000
Chargeur taser	5	20 munitions	0000
Pistolet camoufle	1	Discret, 5% de détection	0000
Chargeur pistolet	3	6 munitions	0000
Module Nano	2	Doigt-outil, Meca/Serrurerie +20% puis +10%	0000
Module Gaz	1	Doigt-Gaz (Bagarre/Discretion)	0000
Rech. Gaz Incapacitant	5	Si respire, CONStitution contre paralysie	0000
Rech. Gaz Soporifique	5	Si respire, CONStitution contre sommeil	0000