

POLARIS

Fiche de Personnage

Sur Terre impossible de vivre, sous l'eau c'est encore pire.

Nom :		Date et lieu de naissance :	
Age :	Sexe :	Race :	
Taille :	Poids :	Profession :	
Célébrité :	Influence :	Finances :	

AGI	FOR	GAB	RAP	RES	ANA	CHA	INS	SG-F	VOL	ADAPT
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	

Caractéristiques secondaires

Resist. Blessures :	Apprentissage :	Lutte :
Resist. Drogues :	Bonus aux dégâts :	Perception instinctive :
Resist. Maladies :	Chance :	Poids portable :
Resist. Poisons :	Course / Nage : /	Poids soulevable :
Resist. Radiation :	Escalade / Saut : /	Réaction / Action : /
Narco-dommages :	Fatigue :	Recul :
	Jet :	Souffle :

Avantages

.....

.....

.....

.....

Désavantages

.....

.....

.....

.....

Mutations ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Localisations

Jet	Localisations
01-11	Jambe droite
12-22	Jambe gauche
23-40	Abdomen
41-72	Poitrine
73-83	Bras droit
84-94	Bras gauche
95-00	Tête

Seuils de blessures

Inconscience	/
□□□□□□□□□□	- 05 % / ☒
Blessure légère	/
□□□□□□□□	/
Blessure grave	/
□□□□□□	- 10 % / ☒
Blessure critique	/
□□□□	- 20 % / ☒
Blessure fatale	/
□□	- 40 % / ☒
Mort	/
□	/

Compétences

Compétences d'adaptation ...	Pilotage chasseur :	/ /	Négociation :	/ /
(<i>Instinct + Sang-Froid + Volonté</i>)	Pilotage	/ /	Compétences spéciales ...	
Chasser / Pister :	Pilotage	/ /	(<i>Instinct + Volonté</i>) – Charisme	
Ecouter :	Pilotage	/ /	Absence :	/ /
Observation :	Compétences de savoir ...		Compétences techniques ...	
Orientation :	(<i>Analyse</i>)		(<i>Agilité + Analyse + Sang-Froid</i>)	
Sens du danger :	<u>Connaissances</u>		Acquisition	
Sens gustatif : :	/ /	de matériel :	/ /
Sens tactile : :	/ /	Armes satellites :	/ /
Sentir : :	/ /	Assistance tir électronique	
Survie : :	/ /	(A.T.E.) :	/ /
Compétences d'adresse :	/ /	Assistance tir mécanique	
(<i>Agilité + Instinct</i>) – Gabarit :	/ /	(A.T.M.) :	/ /
Acrobatie / :	/ /	Cartographie :	/ /
Gymnastique : :	/ /	Création de faux :	/ /
Agilité manuelle : :	/ /	Cryptographie :	/ /
Contorsion :	Langage des signes :	/ /	Cuisine :	/ /
Discretion :	<u>Langues écrites</u>		Déguisement :	/ /
Dissimulation : :	/ /	Démolition :	/ /
Escalade : :	/ /	Estimation de la valeur	
Sauter : :	/ /	commerciale :	/ /
Compétences d'endurance :	/ /	Evasion :	/ /
(<i>Résistance + Sang-Froid + Volonté</i>) :	/ /	Gestion :	/ /
Apnée :	<u>Langues parlées</u>		Jeu :	/ /
Course : :	/ /	Lecture radar :	/ /
Endurance : :	/ /	Lecture sonar :	/ /
<u>Entraînement</u> :	/ /	Lecture sur les lèvres :	/ /
..... : :	/ /	Onguents, drogues	
..... : :	/ /	et poisons :	/ /
Haltérophilie : :	/ /	Pièges :	/ /
Hybride : :	/ /	Premiers soins :	/ /
Lancer : :	/ /	Prospection :	/ /
Nager :	<u>Sciences</u>		Respiration de fluide :	/ /
Compétences martiales :	/ /	Stratégie :	/ /
(<i>Agilité + Instinct + Sang-Froid</i>) :	/ /	Système de sécurité /	
Armes blanches à :	/ /	Crochetage :	/ /
une main : :	/ /	Tactique :	/ /
Armes blanches à :	/ /	Usurpation :	/ /
deux mains : :	/ /	Compétences de volonté ...	
Armes de contact : :	/ /	(<i>Instinct + Analyse + Volonté</i>)	
Armes d'épaule : :	/ /	Discipline mentale :	/ /
Armes de jet : :	/ /	Esquive mentale :	/ /
Armes de poing : :	/ /	Hypnose :	/ /
Armes de trait : :	/ /	Méditation :	/ /
Armes lourdes	Compétences de société ...		Transe :	/ /
de contact :	(<i>Charisme + Instinct + Volonté</i>)		Spécialité	
Armes lourdes	Analyse des sensations	 :	/
de tir :	empathiques :	/ / :	/
Armes spéciales :	Baratin :	/ / :	/
Bouclier :	Bureaucratie :	/ / :	/
Corps à corps :	Chant :	/ / :	/
Dégainer :	Charme :	/ / :	/
Esquive :	Comédie :	/ / :	/
Pugilat :	Commandement :	/ /	Autres talents	
Compétences de pilotage ...	Danse :	/ / :	/ / /
(<i>Agilité + Instinct + Analyse</i>)	Diplomatie :	/ / :	/ / /
Armure :	Enseignement :	/ / :	/ / /
Navigation :	Imitation :	/ / :	/ / /
Pilotage transport :	Interrogation :	/ / :	/ / /

Mutations

Mutations <i>(Instinct + Analyse + Volonté)</i>	...	Déstructuration :	/	/	Tempête du flux :	/	/
Densité :	/	Disruption	/	/	Tourbillon :	/	/
Empathie :	/	moléculaire :	/	/	Tourbillon de mort :	/	/
Instabilité		Guérison psychique :	/	/	Vortex psychique :	/	/
moléculaire :	/	Guérison		 :	/	/
Métamorphe :	/	moléculaire :	/	/ :	/	/
Sonar :	/	Lames d'énergie :	/	/ :	/	/
Contagion :	/	Lames psychiques :	/	/ :	/	/
..... :	/	Mangeur d'esprit :	/	/ :	/	/
..... :	/	Masse de		 :	/	/
Polaris		déstructuration :	/	/ :	/	/
<i>(Instinct + Analyse + Volonté)</i>		Modification de		 :	/	/
Maîtrise du Polaris :	/	la masse :	/	/ :	/	/
Maîtrise du Polaris		Modification de		 :	/	/
Solaire :	/	la pression :	/	/			
		Modification de			Pouvoirs terrestres		
Altération temporelle :	/	la température :	/	/	Altération		
Cauchemar :	/	Oblitération			moléculaire :	/	/
Champ de force :	/	psychique :	/	/	Attaque sonique :	/	/
Foudre :	/	Ondes de choc :	/	/	Bête infernale :	/	/
Prescience :	/	Ondes de choc			Brûlure :	/	/
Régénération		psychiques :	/	/	Contrôle		
moléculaire :	/	Ondes polaris :	/	/	atmosphérique :	/	/
Télékinésie :	/	Pacification /			Erosion :	/	/
Téléportation :	/	Excitation :	/	/	Lames de mort :	/	/
		Passage :	/	/	Panne :	/	/
Pouvoirs sous-marin		Perturbation de			Parasite :	/	/
Attaque psychique :	/	la réalité :	/	/	Tempête solaire :	/	/
Barrière de force :	/	Prison mentale :	/	/	Tornade :	/	/
Barrière moléculaire :	/	Pulsion		 :	/	/
Barrière psychique :	/	électromagnétique :	/	/ :	/	/
Bête du flux :	/	Sensibilité		 :	/	/
Champ moléculaire :	/	psychique :	/	/ :	/	/
Champ psychique :	/	Siphon d'énergie :	/	/ :	/	/
Contrôle mental :	/	Sphère de gravité :	/	/ :	/	/
Dague psychique :	/	Sphère de répulsion		 :	/	/
Déchirure du flux :	/	organique :	/	/ :	/	/
Désintégration		Sphère temporelle :	/	/ :	/	/
moléculaire :	/	Sphère de terreur :	/	/ :	/	/
		Sonscan :	/	/ :	/	/

Tableau des paliers

Marge	Palier 1	Palier 2	Palier 3	Palier 4	Palier 5	Palier 6	Palier 7	Palier 8	Palier 9	Palier 10
1	09	10 – 19	20 – 29	30 – 39	40 – 49	50 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99
2	08	09	18 – 19	27 – 29	36 – 39	45 – 49	54 – 59	63 – 69	72 – 79	81 – 89
3	07	08	16 – 17	24 – 26	32 – 35	40 – 44	48 – 53	56 – 62	64 – 71	72 – 80
4	06	07	14 – 15	21 – 23	28 – 31	35 – 39	42 – 47	48 – 55	56 – 63	63 – 71
5	05	06	12 – 13	18 – 20	24 – 27	30 – 34	36 – 41	40 – 47	48 – 55	54 – 62
6	04	05	10 – 11	15 – 17	20 – 23	25 – 29	30 – 35	35 – 41	40 – 47	45 – 53
7	03	04	08 – 09	12 – 14	16 – 19	20 – 24	24 – 29	28 – 34	32 – 39	36 – 44
8	02	03	06 – 07	09 – 11	12 – 15	15 – 19	18 – 23	21 – 27	24 – 31	27 – 35
9	/	02	04 – 05	06 – 08	08 – 11	10 – 14	12 – 17	14 – 20	16 – 23	18 – 26
10	/	/	02 – 03	03 – 05	04 – 07	05 – 09	06 – 11	07 – 13	08 – 15	09 – 17
Critique	01	01	01	01 – 02	01 – 03	01 – 04	01 – 05	01 – 06	01 – 07	01 – 08
Echec Critique	95 – 00	96 – 00	96 – 00	97 – 00	97 – 00	98 – 00	98 – 00	99 – 00	99 – 00	00

Note : Pour les Paliers 11 et +, le jet s'effectue sur le Palier 10, mais la marge de réussite est augmentée de + 1 par Palier au dessus de 10 (de + 1 de 100 à 109, de + 2 de 110 à 119, etc.).

Équipement

Équipement	Usure	Protec.	Résist.	Poids	Note

Armement

Arme	Poids	Dég. Phys.	Dég. Choc	Cad.	Mun.	Portées	Protec. Resist.	Usure

