JOUEUR:

MEKTON Z

NOM: | AGE:

ARCHETYPE:

DESCRIPTION:

POINTS DE VIE / PROTECTION

LOCALISATION:	TETE 1	TORSE 2-4	B.D 5	B.G 6	J.D 7-8	J.G 9-10
POINT DE VIE						
P. DE PROTEC.						

CARACTÉRISTIQUES

INTELLIGENCE			TECHNOLOGIE
STABILITÉ			ÉVANOUISSEMENT
SANG FROID			CHANCE
COURSE			LEVÉ
REFLEXES			MOUVEMENT
SAUT			ENCOMBREMENT
BEAUTE			CONSTITUTION
BOND JAPANISÉ			LANCÉ
EMPATHIE			ÉDUCATION
SIXIÈME SENS			COMPATIBILITÉ

ARMES	PA	PORTÉE	DÉGÂTS	CHARG.	CDT	DISSIM.	POIDS	PRIX

TOT	COMPÉTENCE	NIV.	PE
	BEAUTÉ		
	Habillement & Style		
	Look		
	SANG FROID		
	Connaissance de la rue		
	Interrogatoire		
	Intimidation		
	Persuation & Baratin		
	Res. Torture / Drogues		
	EMPATHIE		
	Commandement		
	Perception Humaine		
	Séduction		
	Social		
	TECHNOLOGIE		
	Bricolage		
	Crochetage (C)		
	Mécha. Design (C)		
	Mécha. Tech. (C)		
	Médecine (C)		
	Pickpocket (C)		
	Premiers soins		
	Réparations Basiques		
	EXPERT/INTELLIGENCE & AUTRES		

TOT	COMPÉTENCE	NIV.	PE
	RÉFLEXES		
	Apesanteur / Jet Pack		
	Armes Automatiques		
	Armes Blanches		
	Athlétisme		
	Conduire		
	Corps à corps		
	Danse		
	Discrétion		
	Esquive		
	Fusils		
	Natation		
	Piloter Avions / Navettes		
	Pistolets		
	RÉFLEXES/MÉCHA		
	Mécha. Pilotages (C)		
	Mécha. Artillerie (C)		
	Mécha. Combat (C)		
	Mécha. Mêlée (C)		
	Mécha. Missiles (C)		
	Guerre électronique (C)		
	INTELLIGENCE		
	Déguisement		
	Enseignement (C)		
	Jeu (C)		
	Langues étrangères		
	Perception		
	Programmation / Piratage (C)		
	Suivre / Semer		
	Survie		
	AUTRES		

NB	ÉQUIPEMENT	POIDS	PRIX

BR.GC (6)	
PV	PP

TETE (1)	
PV	PP

BR.DR (5)	
PV	PP

TORSE (2-4)	
PV	PP

JB.GC (9-10)	
PV	PP

JB.DR (7-8)	
PV	PP

BLESSURE

EXPÉRIENCE

POUVOIRS PSY

NIVEAU		POINTS PSY	

NIV	NOM	DURÉE	COUT

DIVERS

OBJECTIF ZAON 1.0

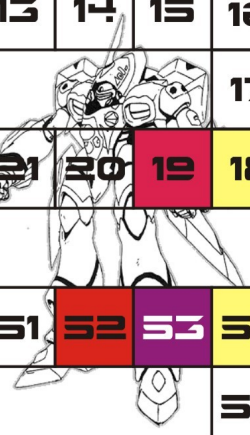
Le but de ce jeux est d'arriver avec votre chasseur sur Zaon 1.0. Comment faire ? A chaque critique (1 ou 10 sur votre dés), c'est à votre tour de jouer. Lancez le MV du chasseur (2d6), et avancez d'autant de case. Le premier arrivé pile sur la case Zaon 1.0 a gagné. Attention le chemin est semé d'embuches. Si vous faites un 9 à votre départ vous obtenez un bon hyperespace. 6+3 vous fait arriver jusqu'à la case 26 - 5+4 vous fait arriver à la case 53.

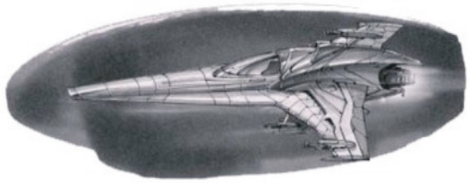
CASES SPÉCIALES:

Over boost (9-18-27-36-45-36): Doublez votre MV - ***Tunnel hyperespace mineur (6):*** Allez à la sortie case 12 - ***Panne Mineur (19):*** Réparez pendant un tour - ***Zone de brouillage électromagnétique (31):*** Perte de l'obejctif reculez de votre MV au prochain tour - ***Bon hyperespace mal calculé (42):*** Retournez à la case 30 - ***Panne majeur (52):*** Demandez une assistance. Si quelqu'un dépasse la avec son chasseur, il est obligé de s'arrêter pour vous dépanner. Si vous êtes le dernier, l'avant dernier devra vous rejoindre au prochain tour sur cette case pour vous dépanner. - ***Guet-appens (58):*** Attaque massive de pirates, vous devez vous éjectez et recommencer la mission.

Le premier joueur qui termine exactement sur la case 63 est déclaré "Grand Vainqueur". Attention, il faut terminer son déplacement exactement sur la case 63. Si un joueur est, par exemple, sur la case 60 et qu'il fait 5 aux dés, il finira son déplacement, après avoir reculé une fois atteint la case 63, sur la case 61.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
															17	
35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18
36																	
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
																	55
														62	61	60	59	58	57	56





ZAON 1.0