



Nom : Mr Spock

Sexe : M Age : 38

Taille :

Poids :

Lieu de naissance : vulcain

Race : demi-vulcain

Date de naissance : 2230

Métier : officier scientifique

Grade : Commander

Organisation _____

Univers : Star Trek

Signe particulier _____

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

FOR ce	13	DEX terité	15	CON stitution	11	FOR+TAI	BonusDom.
APP arence	12	T aille	13	PER ception	13	16 à 24	aucun
INT elligence	14 (*5)	I dée	70%	INI tiative (PER+DEX)/2	14	25 à 32	+1d3
POU voir (*5)	16	C hance	80%			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6
Bonus aux dommages						+1d3	

Points de Vie (CON + TAI/2)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points d'énergie (POU+CON)/2									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Stress (POU X 5)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : _____
- _____
- _____
- Astrogation*..... (00 %) _____
- Athlétisme* (15%) _____
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque*.....(25%) _____
- Bricolage* (10%) _____
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade*(10%) _____
- Chercher, fouiller* (20%) _____
- Commerce* (20%) _____
- Conduire*.....(20 %) _____
- Culture générale* (20%) _____
- Comptabilité* (00%)..... _____
- Déguisement* (10%) _____
- Imitation, maquillage*
- Discrétion* (15%) _____
- Filature*
- Droit, administration, usages* (10%) _____
- Electronique*.....(00 %) _____
- Equitation* (10%) _____
- Esquiver* (25%) _____
- Langue natale* (80%) _____
- Langue étrangère/Langage :*
- _____(00%) ... _____
- _____(00%) ... _____
- _____(00%) ... _____
- _____(00%)..... _____
- Leadership* (15%) **60%**
- Nager*..... (15 %) _____
- Navigation* (00%) _____
- Orientation* (15%) _____
- Persuasion* (15%) _____
- Baratiner, convaincre*
- Plongée*.....(00%) _____
- Renseignements*.....(20%) _____
- Sabotage*.....(05%) _____
- Sagacité* (PER+10%) **50%**
- Secourisme* (30%) _____
- Vigilance* (PER×2)..... _____

- Sciences :**
- Informatique*.....(20%) _____
 - Mécanique*.....(05%) _____
 - Médecine*.....(00%) _____
 - Sciences Appliquées*..... (00%) _____
 - Science pure*.....(00%) **65%**
 - Serrurerie*.....(00%) _____
 - Survie* (10%) _____
 - Milieu spatial**.....(00%) **30%**
 - Urbaine*.....(20%) _____
 - Forêt*(10%) _____
 - Désert*.....(05%) _____
 - _____ (%) _____

- Og*..... (- 20%**) _____
- Logique*.....(%) _____
- Connaissances*.....(%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____

COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas*.....(00 %) _____
- Tir*..... (%) _____
- Arme de contact* (%) _____
- Autre :* _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- navettes*..... (00 %) **55%**
- _____ (%) _____
- avions*.....(00 %) _____
- tanks*.....(00 %) _____
- _____ (%) _____
- autres véhicules*(00 %) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____

COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%)	_____ %				
Lutte (arts martiaux)	_____ %				
(20%).....	_____ %				
Armes à feu (15%)	_____ %				
Laser	60 %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
Autre (20%)	_____ %				
.....	_____ %				
.....	_____ %				
Protection	Protection				
combinaison	1				

Remarquer détail, pister, 6^e sens



Personnage: _____

Date de création : _____ par: _____
← description :

Comportement :

possessions :

Histoire personnelle/ Motivations : Né en 2230 sur la planète Vulcain, [Spock](#) est le fils de l'ambassadeur [Sarek](#) et d'une enseignante terrienne nommée Amanda Grayson. Partagé dès l'enfance entre deux influences culturelles divergentes, hésitant sans cesse entre la logique paternelle et la capacité émotionnelle héritée de sa mère, le jeune garçon voit en outre son demi-frère Sybok, de six ans son aîné, se démarquer de la culture vulcaine en rejetant les principes fondamentaux de son peuple d'origine. Au lieu de suivre la voie qui lui a été tracée par [Sarek](#) et d'entrer à l'Académie des Sciences, fleuron de sa planète natale, [Spock](#) décide ainsi en 2249 d'intégrer l'Académie de Starfleet. En désaccord total avec son père, il ne reverra guère ce dernier jusqu'en 2267 et ne commencera à se réconcilier avec lui qu'après lui avoir offert un peu de son sang (de rhésus T-négatif). En 2285, [Sarek](#) oubliera définitivement leurs querelles passées et mettra tout en œuvre pour que le "katra" de son fils cadet, récemment décédé, réintègre son corps providentiellement régénéré sur la planète Génésis (tandis que sa mère l'aide à retrouver son intégrité psychologique). [Spock](#) ne sera cependant pas en mesure d'assister quant à lui aux derniers instants de l'existence de son père, qui succombera au syndrome de Bendii en 2368. Avant la fin des brillantes études qu'il vient d'entamer, [Spock](#), alors simple cadet de l'Académie, est amené à servir sous les ordres du capitaine [Christopher Pike](#) à bord de l'U. S. S. Enterprise NCC-1701 en 2252. Promu au grade d'officier en 2253, il continue d'ailleurs à œuvrer sur le même vaisseau. Lorsque le capitaine [James T. Kirk](#) en prend le commandement à la fin de l'année 2363, le Vulcain a atteint le grade de commander et il dirige les opérations scientifiques confiées à l'équipage auquel il appartient tout en assumant les fonctions de premier officier. Ses exploits au service de Starfleet (sous le matricule S179-276 SP), avant, pendant et après la fameuse mission de cinq ans effectuée par l'Enterprise entre 2264 et 2269, sont extrêmement nombreux et lui valent quantité de décorations. Plaçant résolument sa carrière d'officier au-dessus de sa vie privée, [Spock](#) refuse de répondre aux sentiments de Leila Kalomi qu'il rencontre sur Terre en 2261. Il subit toutefois les effets du Pon farr en 2267 et doit se rendre sur Vulcain où l'attend T'Pol, à laquelle il se trouve d'avance uni par un lien télépathique depuis l'âge de sept ans. Cette union n'aura pourtant pas lieu puisque la jeune Vulcaine, qui lui préfère Stonn, libère le scientifique de ses obligations au terme du rituel appelé "Koon-ut-kal-if-fee".

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :