

# STARWARS

<b>Personnage joué par :</b> .....		<b>Nom :</b> .....	
Ceinture [ ... / ... ]		Prénom : .....	
Bouclier		Age : ... ans    Sexe : .....    Poids : ... Kg	
Tête [ ... ]		<b>Expérience :</b> .....	
01-15		<b>Alignement :</b> .....	
Bras D. [ ... ]		<b>Spécialisation :</b> .....	
16-35		Force : .....    Taille : .....	
Bras G. [ ... ]		Constitution : .....    Dextérité : .....	
36-55		Pouvoir : .....    Apparence : .....	
Tronc [ ... ]		Intelligence : .....    Education : .....	
56-80		<b>Entraînement :</b> .....	
Jambe D. [ ... ]		<b>Point de Vie :</b>	
81-90		-2 -1 0 1 2 3 4 5	
Jambe G. [ ... ]		6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	
91-00		18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	
		Chance (Pouvoir x 5) : .....	
		Attaque(s) par round (CàC) : .....	
		Bonus aux Dommages : .....	
		Résistance aux Dommages : .....	
		Régénération naturelle : .....	
		<b>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</b>	
		.....	
		<b>Raisons de la perte de SAN :</b>	
		.....	
		<b>Folies (actives si POU&lt;=40) :</b>	
		-	
		-	
		-	
<b>Règles Spéciales de la Race :</b>			
Armure naturelle : 1PA // Les yeux peuvent bouger, permettant de voir avec un angle plus important			
<b>Héros de la Force :</b>		Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.	
<b>Don :</b>		.....	
<b>Défaut :</b>		.....	
<b>Personnalité et traits caractéristiques :</b>			
.....			
.....			
<b>Citation :</b>		.....	
<b>Finances :</b>			
.....			
<b>Bijoux et récompenses :</b>		.....	
		.....	

# GRAN





**Feuille de Compétences**

Personnage joué par : .....

Prénom et Nom : .....

Spécialisation : .....

Agriculture (10)	■■■	Culture Jedi (01)	■■■	Médecine (10)	■■■
Anthropologie (01)	---	Déguisement (01)	---	Observation (45)	■■■
Archéologie (01)	---	Discrétion (15)	---	Persuasion (15)	■■■
Artisanats (05)	---	Dissimulation (15)	---	Pharmacologie (05)	■■■
- .....	■■■	Diplomatie (15)	---	Physique (01)	■■■
- .....	■■■	Droit (10)	---	Pickpocket (DEX*2)	■■■
Arts (01)	---	Ecouter (25)	---	Premiers soins (30)	■■■
- .....	■■■	Energie (10)	---	Prog./Rep. de droïdes (02)	■■■
- .....	■■■	Fouiller (30)	---	Psychanalyse (05)	■■■
Astronomie (20)	■■■	Géologie (01)	---	Psychologie (10)	■■■
Baratin (05)	■■■	Histoire (20)	---	Se cacher (10)	■■■
Bibliothèque (25)	■■■	Histoire naturelle (10)	---	Sentir (15)	■■■
Biologie (01)	■■■	Informatique (10)	---	Séduction (APP*2)	■■■
Botanique (09)	■■■	Jeux d'argent (POU*2)	---	Serrurerie (01)	■■■
Bricolage (INT+DEX)	■■■	Langue : Basic (EDU*5)	---	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	■■■
Carto./Géographie (20)	■■■	LN : Gran (EDU*5)	---	- Equitation (-10)	■■■
Chimie (01)	■■■	Langues étrangères (05)	---	- Grimper (+25)	■■■
Co. autres (EDU)	■■■	- .....	■■■	- Nager (+5)	■■■
Co. des armes (EDU*2)	■■■	- .....	■■■	- Sauter (+5)	■■■
Co. des droïdes (EDU*2)	■■■	- .....	■■■	- Sauter en parachute (0)	■■■
Co. des vaisseaux (EDU*2)	■■■	- .....	■■■	- Skier (-5)	■■■
Co. des véhicules (EDU*2)	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
Comptabilité (10)	■■■	Marchandage (05)	---	Suivre une piste (15)	■■■
Criminalistique (01)	■■■	Mécanique (20)	■■■	Survie milieu hostile (05)	■■■

**COMPETENCES de COMBAT**

Coup de tête (05)	■■■	Coup de poing (50)	■■■	Coup de pied (10)	■■■
..... (..)	■■■	Arts martiaux (01)	---	Lancer (25)	■■■
Esquiver (DEX*2)	■■■	Bloquer (DEX*2)	---	Explosif (01)	■■■

<b>Armes de poing (20)</b>	■■■	<b>Fusils (15)</b>	■■■	<b>Armes blanches (15)</b>	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■

<b>Armes lourdes (02)</b>	■■■	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>	■■■	<b>A. de tirs archaïques (20)</b>	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■

**COMPETENCES de PILOTAGE**

Propulseurs (30)	■■■	Senseurs/Radars (14)	■■■	Navigation spatiale (01)	■■■
<b>Chasseurs (01)</b>	■■■	<b>Vaisseaux moyens (01)</b>	■■■	Systèmes planétaires (10)	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■

<b>Véhicules légers (20)</b>	■■■	<b>Véhicules lourds (01)</b>	■■■	<b>Véhicules aquatiques (01)</b>	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■
- .....	■■■	- .....	■■■	- .....	■■■

**GRAN**

