

STARWARS

Personnage joué par :		Nom :	
Ceinture [... / ...]		Prénom :	
Bouclier		Age : ... ans Sexe : Poids : ... Kg	
Tête [...]		Expérience :	
01-15		Alignement :	
Bras D. [...]		Spécialisation :	
16-35		Force : Taille :	
Bras G. [...]		Constitution : Dextérité :	
36-55		Pouvoir : Apparence :	
Tronc [...]		Intelligence : Education :	
56-80		Entraînement :	
Jambe D. [...]		Point de Vie :	
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 :	
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :	
		
		Raisons de la perte de SAN :	
		
		Folies (actives si POU<=40) :	
		-	
		-	
		-	
Règles Spéciales de la Race :			
- 4 bras : 1 main directrice + 3 mains secondaires / 2 cerveaux : blessures au tronc ont 20 % d'être considérées comme à la tête / organes olfactifs dans les mains / télépathie latente : peuvent relancer les jets de sociabilité ratés.			
Héros de la Force :		Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.	
Don :		
Défaut :		
Personnalité et traits caractéristiques :			
.....			
.....			
Citation :		
Finances :			
.....			
Bijoux et récompenses :		
		

QUERMIEN



Feuille de Compétences

Personnage joué par :

Prénom et Nom :

Spécialisation :

Agriculture (01)	■■■	Culture Jedi (05)	■■■	Médecine (10)	■■■
Anthropologie (01)	■■■	Déguisement (01)	■■■	Observation (20)	■■■
Archéologie (01)	■■■	Discrétion (15)	■■■	Persuasion (20)	■■■
Artisanats (10)	■■■	Dissimulation (20)	■■■	Pharmacologie (02)	■■■
-	■■■	Diplomatie (25)	■■■	Physique (02)	■■■
-	■■■	Droit (10)	■■■	Pickpocket (DEX*2)	■■■
Arts (01)	■■■	Ecouter (25)	■■■	Premiers soins (30)	■■■
-	■■■	Energie (10)	■■■	Prog./Rep. de droïdes (01)	■■■
-	■■■	Fouiller (15)	■■■	Psychanalyse (10)	■■■
Astronomie (20)	■■■	Géologie (01)	■■■	Psychologie (20)	■■■
Baratin (05)	■■■	Histoire (25)	■■■	Se cacher (05)	■■■
Bibliothèque (35)	■■■	Histoire naturelle (10)	■■■	Sentir (15)	■■■
Biologie (02)	■■■	Informatique (10)	■■■	Séduction (APP*2)	■■■
Botanique (10)	■■■	Jeux d'argent (POU*2)	■■■	Serrurerie (01)	■■■
Bricolage (INT+DEX)	■■■	Langue : Basic (EDU*5)	■■■	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	■■■
Carto./Géographie (25)	■■■	LN : Quermien (EDU*5)	■■■	- Equitation (-20)	■■■
Chimie (02)	■■■	Langues étrangères (05)	■■■	- Grimper (+35)	■■■
Co. autres (EDU+05)	■■■	-	■■■	- Nager (0)	■■■
Co. des armes (EDU*2-05)	■■■	-	■■■	- Sauter (0)	■■■
Co. des droïdes (EDU*2)	■■■	-	■■■	- Sauter en parachute (+05)	■■■
Co. des vaisseaux (EDU*2)	■■■	-	■■■	- Skier (0)	■■■
Co. des véhicules (EDU*2)	■■■	-	■■■	-	■■■
Comptabilité (20)	■■■	Marchandage (05)	■■■	Suivre une piste (10)	■■■
Criminalistique (01)	■■■	Mécanique (20)	■■■	Survie milieu hostile (05)	■■■

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (01)	■■■	Coup de poing (50)	■■■	Coup de pied (20)	■■■
..... (..)	■■■	Arts martiaux (01)	■■■	Lancer (25)	■■■
Esquiver (DEX*2)	■■■	Bloquer (DEX*2)	■■■	Explosif (01)	■■■
Armes de poing (20)	■■■	Fusils (15)	■■■	Armes blanches (15)	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
Armes lourdes (05)	■■■	Artillerie/Tourelles (01)	■■■	A. de tirs archaïques (10)	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (20)	■■■	Senseurs/Radars (10)	■■■	Navigation spatiale (01)	■■■
Chasseurs (01)	■■■	Vaisseaux moyens (01)	■■■	Systèmes planétaires (15)	■■■
-	■■■	-	■■■	Vaisseaux capitaux (01)	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
Véhicules légers (15)	■■■	Véhicules lourds (05)	■■■	Véhicules aquatiques (01)	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■
-	■■■	-	■■■	-	■■■

QUERMIEN

