


# DAGLER ZONYST

<b>Personnage joué par :</b> PNJ		<b>Nom :</b> ZONYST																															
Ceinture ... / ... Bouclier		Tête 14 01-15																															
Bras D. ... 16-35		Bras G. ... 36-55																															
		<b>Alignement :</b> 1 <b>Spécialisation :</b> Magasinier / chimiste <b>Force :</b> 10 <b>Taille :</b> 17 <b>Constitution :</b> 9 <b>Dextérité :</b> 18 <b>Pouvoir :</b> 12 <b>Apparence :</b> 12 <b>Intelligence :</b> 15 <b>Education :</b> 9 <b>Entrainement :</b>																															
		<b>Point de Vie :</b> <table border="1"> <tr><td>-2</td><td>-1</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td></tr> <tr><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td></tr> </table>		-2	-1	0	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
-2	-1	0	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																						
Tronc 10 56-80		<b>Chance (Pouvoir x 5) :</b> 60 <b>Attaque(s) par round (CàC) :</b> 3 <b>Bonus aux Dommages :</b> 0 <b>Résistance aux Dommages :</b> 0 <b>Régénération naturelle :</b> 4J / 3h12' <b>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</b> 64+4-1-2 <b>Raisons de la perte de SAN :</b> Famille (+4-1-2)																															
Jambe D. ... 81-90		Jambe G. ... 91-00																															
<b>Règles Spéciales de la Race :</b>																																	
Phéromones: sur un test de SAN réussi obtient un bonus de +30 en séduction, +5 en barratin, marchandage, persuasion et diplomatie																																	
<b>Héros de la Force :</b> Non (PNJ) / Sensibilité à la Force: non																																	
<b>Don :</b> Chimie : +2 aux améliorations																																	
<b>Défaut :</b> Distrait : Malus augmentés de -50 % lors de l'utilisation des 2 mains ou de la main secondaire																																	
<b>Personnalité et traits caractéristiques :</b>																																	
Jovial mais avec toujours un brin de nostalgie dans le regard. Essaie de récupérer tout ce qu'il peut comme crédits pour rembourser des dettes de famille. Récupère tout ce qui peut l'être, rien ne se perd !																																	
<b>Citation :</b> <i>Ne jetez pas ça ! Vous ne vous rendez pas compte que ça peut encore servir !</i>																																	
<b>Finances :</b>																																	
<b>Dettes : 9000 crédits !</b>																																	
<b>Bijoux et récompenses :</b>																																	
.....																																	
ZELTRON																																	



# Star Wars

## Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ  
 Prénom et Nom : **Dagler ZONYST**  
 Spécialisation : **Magasinier cariste / laborantin chimiste**

Agriculture (07)	□□□	Culture Jedi (01)	□□□	Médecine (05)	□□□
Anthropologie (05)	□□□	Déguisement (10)	□□□	Observation (20)	40□□
Archéologie (01)	□□□	Discrétion (15)	□□□	Persuasion (25)	□□□
Artisanats (15)	□□□	Dissimulation (15)	□□□	Pharmacologie (01)	7□□
- .....	□□□	Diplomatie (20)	35□□	Physique (01)	9□□
- .....	□□□	Droit (05)	□□□	Pickpocket (DEX*2)	41□□
Arts (15)	□□□	Ecouter (25)	□□□	Premiers soins (25)	30□□
- Peinture	□□□	Energie (10)	13□□	Prog./Rep. de droïdes (01)	□□□
- .....	□□□	Fouiller (25)	□□□	Psychanalyse (05)	□□□
Astronomie (15)	□□□	Géologie (01)	□□□	Psychologie (10)	□□□
Baratin (10)	□□□	Histoire (20)	□□□	Se cacher (10)	□□□
Bibliothèque (20)	□□□	Histoire naturelle (10)	□□□	Sentir (15)	□□□
Biologie (01)	□□□	Informatique (10)	□□□	Séduction (APP*2+30)	54□□
Botanique (09)	□□□	Jeux d'argent (POU*2)	34□□	Serrurerie (01)	□□□
Bricolage (INT+DEX)	43□□	Langue : Basic (EDU*5)	45□□	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	19□
Carto./Géographie (15)	□□□	LN : Zeltron (EDU*5)	45□□	- Equitation (-10)	9□□
<b>Chimie (01)</b>	<b>55□□</b>	Langues étrangères (05)	□□□	- Grimper (+25)	44□□
Co. autres (EDU)	12□□	- <b>Sullustéen</b>	<b>20□□</b>	- Nager (+10)	29□□
Co. des armes (EDU*2)	18□□	- .....	□□□	- Sauter (+15)	34□□
Co. des droïdes (EDU*2)	18□□	- .....	□□□	- Sauter en parachute (+5)	24□□
Co. des vaisseaux (EDU*2)	18□□	- .....	□□□	- Skier (+5)	24□□
Co. des véhicules (EDU*2)	18□□	- .....	□□□	- .....	□□□
Comptabilité (05)	20□□	Marchandage (10)	30□□	Suivre une piste (05)	□□□
Criminalistique (01)	41□□	Mécanique (15)	□□□	Survie milieu hostile (05)	□□□

### COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (05)	□□□	Coup de poing (45)	□□□	Coup de pied (20)	□□□
..... (...)	□□□	Arts martiaux (01)	□□□	Lancer (25)	□□□
Esquiver (DEX*2)	36□□	Bloquer (DEX*2)	36□□	Explosif (01)	□□□
<b>Blasters de poing (15)</b>	<b>32</b>	<b>Fusils blaster (10)</b>		<b>Armes blanches (15)</b>	<b>23</b>
- <b>Sorosub SSK-7</b>	□□□	- .....	□□□	- <b>Matraque</b>	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
<b>Armes lourdes (01)</b>		<b>Artillerie/Tourelles (01)</b>		<b>A. de tirs archaïques (10)</b>	
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (20)	□□□	Senseurs/Radars (10)	□□□	Navigation spatiale (01)	□□□
<b>Chasseurs spatiaux (01)</b>		<b>Vaisseaux moyens (01)</b>		Systèmes planétaires (10)	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
<b>Véhicules légers (20)</b>	<b>47</b>	<b>Véhicules lourds (01)</b>		<b>Autres Véhicules (air/eau) (01)</b>	
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□
- .....	□□□	- .....	□□□	- .....	□□□

# ZELTRON

