

# STARWARS

<b>Personnage joué par :</b> PNJ		<b>Nom :</b> HORIZINIS	
Ceinture ... / ...		<b>Prénom :</b> Terek	
Bouclier		<b>Age :</b> 24 ans <b>Sexe :</b> F <b>Poids :</b> ... Kg	
Tête 14		<b>Expérience :</b> 2	
01-15		<b>Alignement :</b> .....	
Bras D. ... 16-35		<b>Spécialisation :</b> Simple soldat	
		<b>Force :</b> 10 <b>Taille :</b> 17	
		<b>Constitution :</b> 9 <b>Dextérité :</b> 10	
		<b>Pouvoir :</b> 8 <b>Apparence :</b> 12	
		<b>Intelligence :</b> 15 <b>Education :</b> 12	
		<b>Entraînement :</b>	
Bras G. ... 36-55		<b>Point de Vie :</b>	
Tronc 10 56-80		-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	
		<b>Chance (Pouvoir x 5) :</b> 40	
		<b>Attaque(s) par round (CàC) :</b> 1	
Jambe D. ... 81-90		<b>Bonus aux Dommages :</b> 0	
Jambe G. ... 91-00		<b>Résistance aux Dommages :</b> 0	
		<b>Régénération naturelle :</b> +25% 4J / 3H12	
		<b>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</b>	
		56	
		<b>Raisons de la perte de SAN :</b>	
		<b>Folies (actives si POU&lt;=40) :</b>	
		-	
		-	
		-	

### Règles Spéciales de la Race :

Phéromones: sur un test de SAN réussi obtient un bonus de +30 en séduction, +5 en barratin, marchandage, persuasion et diplomatie

**Héros de la Force :** Non (PNJ) / **Sensibilité à la Force:** non

**Don :** Sport; toute amélioration est augmenté de 1pt.

**Défaut :** Récupération lente, +25% de temps de régénération naturelle.

### Personnalité et traits caractéristiques :

Zeltron typique: joyeux et plein d'entrain. Bon combattant, séducteur et toujours "en couple" avec une femelle zeltrone ou humaine ou autre... ou un homme! Décidé à éliminer l'Empire.

**Citation :** "L'Empire est une verrue sur le beau visage de la galaxie, nous devons l'en débarasser!"

### Finances :

130 crédits

**Bijoux et récompenses :** .....

# ZELTRON





**Feuille de Compétences**

Personnage joué par : PNJ  
 Prénom et Nom : Terek HORIZINIS  
 Spécialisation : Simple soldat

Agriculture (07)	----	III	Culture Jedi (01)	----	III	Médecine (05)	----	III
Anthropologie (05)	----	III	Déguisement (10)	----	III	Observation (20)	----	III
Archéologie (01)	----	III	Discrétion (15)	26	III	Persuasion (25)	----	III
Artisanats (15)	----	III	Dissimulation (15)	27	III	Pharmacologie (01)	16	III
- .....	----	III	Diplomatie (20)	----	III	Physique (01)	----	III
- .....	----	III	Droit (05)	41	III	Pickpocket (DEX*2)	33	III
Arts (15)	----	III	Ecouter (25)	----	III	Premiers soins (25)	36	III
- .....	----	III	Energie (10)	----	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	----	III
- .....	----	III	Fouiller (25)	----	III	Psychanalyse (05)	----	III
Astronomie (15)	----	III	Géologie (01)	----	III	Psychologie (10)	----	III
Baratin (10)	----	III	Histoire (20)	58	III	Se cacher (10)	----	III
Bibliothèque (20)	----	III	Histoire naturelle (10)	----	III	Sentir (15)	----	III
Biologie (01)	----	III	Informatique (10)	----	III	Séduction (APP*2+30)	54	III
Botanique (09)	----	III	Jeux d'argent (POU*2)	16	III	Serrurerie (01)	----	III
Bricolage (INT+DEX)	25	III	Langue : Basic (EDU*5)	60	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	15	III
Carto./Géographie (15)	----	III	LN : Zeltron (EDU*5)	60	III	- Equitation (-10)	5	III
Chimie (01)	----	III	Langues étrangères (05)	----	III	- Grimper (+25)	52	III
Co. autres (EDU)	12	III	- Barabel	20	III	- Nager (+10)	25	III
Co. des armes (EDU*2)	44	III	- .....	----	III	- Sauter (+15)	30	III
Co. des droïdes (EDU*2)	24	III	- .....	----	III	- Sauter en parachute (+5)	20	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	24	III	- .....	----	III	- Skier (+5)	47	III
Co. des véhicules (EDU*2)	24	III	- .....	----	III	- .....	----	III
Comptabilité (05)	----	III	Marchandage (10)	----	III	Suivre une piste (05)	----	III
Criminalistique (01)	----	III	Mécanique (15)	----	III	Survie milieu hostile (05)	----	III

**COMPETENCES de COMBAT**

Coup de tête (05)	----	III	Coup de poing (45)	50	III	Coup de pied (20)	----	III
..... (..)	----	III	Arts martiaux (01)	----	III	Lancer (25)	35	III
Esquiver (DEX*2)	57	III	Bloquer (DEX*2)	20	III	Explosif (01)	----	III
<b>Blasters de poing (15)</b>	60	III	<b>Fusils blaster (10)</b>	15	III	<b>Armes blanches (15)</b>	55	III
- Blastech DH-17	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
<b>Armes lourdes (01)</b>	----	III	<b>Artillerie/Tourelles (01)</b>	----	III	<b>A. de tirs archaïques (10)</b>	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III
- .....	----	III	- .....	----	III	- .....	----	III

**COMPETENCES de PILOTAGE**

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

**ZELTRON**

