


# BUNNY BIA

<b>Personnage joué par :</b> PNJ		<b>Nom :</b> BIA																																																																																																																																																		
Ceinture ... / ... Bouclier		Prénom : Bunny																																																																																																																																																		
Tête 10 01-15		Age : 19 ans    Sexe : F    Poids : 50 Kg																																																																																																																																																		
Bras D. ... 16-35		Expérience : 1																																																																																																																																																		
Bras G. ... 36-55		Alignement :																																																																																																																																																		
		Spécialisation : Pilote de chasse																																																																																																																																																		
		Force : 15    Taille : 19																																																																																																																																																		
		Constitution : 12    Dextérité : 13																																																																																																																																																		
		Pouvoir : 7    Apparence : 12																																																																																																																																																		
		Intelligence : 13    Education : 7																																																																																																																																																		
		Entrainement :																																																																																																																																																		
		Tronc 1 56-80		<table border="1"> <tr> <td>Point de Vie :</td> <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></td> <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></td> <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> <tr> <td colspan="11">Chance (Pouvoir x 5) : 35</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Attaque(s) par round (CàC) : 1</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Bonus aux Dommages : +1</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Résistance aux Dommages : 0</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Régénération naturelle : 4J / 3H12'</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 54+2=56</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Raisons de la perte de SAN : F : +1-1+3-1 // M : 0</td> </tr> <tr> <td colspan="11">Folies (actives si POU&lt;=40) : -</td> </tr> <tr> <td colspan="11">-</td> </tr> <tr> <td colspan="11">-</td> </tr> </table>		Point de Vie :	-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	Chance (Pouvoir x 5) : 35											Attaque(s) par round (CàC) : 1											Bonus aux Dommages : +1											Résistance aux Dommages : 0											Régénération naturelle : 4J / 3H12'											Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 54+2=56											Raisons de la perte de SAN : F : +1-1+3-1 // M : 0											Folies (actives si POU<=40) : -											-											-								
Point de Vie :	-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																																																																																																																																								
Chance (Pouvoir x 5) : 35																																																																																																																																																				
Attaque(s) par round (CàC) : 1																																																																																																																																																				
Bonus aux Dommages : +1																																																																																																																																																				
Résistance aux Dommages : 0																																																																																																																																																				
Régénération naturelle : 4J / 3H12'																																																																																																																																																				
Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 54+2=56																																																																																																																																																				
Raisons de la perte de SAN : F : +1-1+3-1 // M : 0																																																																																																																																																				
Folies (actives si POU<=40) : -																																																																																																																																																				
-																																																																																																																																																				
-																																																																																																																																																				
Jambe D. ... 81-90	Jambe G. ... 91-00																																																																																																																																																			
<b>Règles Spéciales de la Race :</b>																																																																																																																																																				
Vision nocturne à 10 mètres																																																																																																																																																				
<b>Héros de la Force :</b> Non (PNJ) // Sensibilité à la Force : non																																																																																																																																																				
<b>Don :</b>	Survie en milieu hostile : +2 aux améliorations																																																																																																																																																			
<b>Défaut :</b>	Fouiller : -2 aux améliorations																																																																																																																																																			
<b>Personnalité et traits caractéristiques :</b>																																																																																																																																																				
Observatrice et très bonne analyste de ce qui l'entoure. Peu courageuse mais ne refusant jamais de se battre car elle sait que se débarrasser de l'Empire ne passera pas que par la négociation...																																																																																																																																																				
<b>Citation :</b>	« Il doit y avoir un moyen de minimiser les risques de cette mission »																																																																																																																																																			
<b>Finances :</b>																																																																																																																																																				
131 crédits																																																																																																																																																				
<b>Bijoux et récompenses :</b>	.....																																																																																																																																																			
<b>LEPI</b>																																																																																																																																																				



# Star Wars

## Feuille de Compétences

Personnage joué par :

PNJ

Prénom et Nom :

Bunny BIA

Spécialisation :

Pilote de chasse sur Cutlass-9 (OR 5)

Agriculture (15)	.....	...	Culture Jedi (01)	.....	...	Médecine (05)	.....	...
Anthropologie (01)	44	...	Déguisement (01)	.....	...	Observation (15)	46	...
Archéologie (01)	.....	...	Discrétion (20)	.....	...	Persuasion (15)	.....	...
Artisanats (13)	.....	...	Dissimulation (15)	.....	...	Pharmacologie (01)	.....	...
- .....	.....	...	Diplomatie (15)	.....	...	Physique (01)	.....	...
- .....	.....	...	Droit (05)	06	...	Pickpocket (DEX*2)	26	...
Arts (01)	.....	...	Ecouter (30)	.....	...	Premiers soins (20)	.....	...
- .....	.....	...	Energie (10)	.....	...	Prog./Rep. de droïdes (01)	.....	...
- .....	.....	...	Fouiller (25)	.....	...	Psychanalyse (01)	.....	...
Astronomie (20)	.....	...	Géologie (10)	.....	...	Psychologie (05)	.....	...
Baratin (10)	.....	...	Histoire (20)	24	...	Se cacher (10)	.....	...
Bibliothèque (25)	.....	...	Histoire naturelle (10)	.....	...	Sentir (15)	.....	...
Biologie (01)	.....	...	Informatique (10)	.....	...	Séduction (APP*2)	26	...
Botanique (10)	.....	...	Jeux d'argent (POU*2)	14	...	Serrurerie (01)	.....	...
Bricolage (INT+DEX)	26	...	Langue : Basic (EDU*5)	35	...	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	20	.....
Carto./Géographie (20)	.....	...	LN : Lepese (EDU*5)	35	...	- Equitation (-10)	10	...
Chimie (01)	.....	...	Langues étrangères (05)	.....	...	- Grimper (+25)	45	...
Co. autres (EDU)	10	...	- Squibbien	18	...	- Nager (+5)	25	...
Co. des armes (EDU*2)	14	...	- Twi'leki	09	...	- Sauter (+20)	40	...
Co. des droïdes (EDU*2)	17	...	- Neimoidien	07	...	- Sauter en parachute (+5)	25	...
Co. des vaisseaux (EDU*2)	58	...	- .....	.....	...	- Skier (+5)	25	...
Co. des véhicules (EDU*2)	14	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
Comptabilité (10)	.....	...	Marchandage (05)	.....	...	Suivre une piste (15)	.....	...
Criminalistique (01)	27	...	Mécanique (15)	.....	...	Survie milieu hostile (05)	.....	...

### COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	.....	...	Coup de poing (50)	.....	...	Coup de pied (25)	.....	...
..... (...)	.....	...	Arts martiaux (01)	.....	...	Lancer (25)	.....	...
Esquiver (DEX*2)	24	...	Bloquer (DEX*2)	24	...	Explosif (01)	.....	...
<b>Blasters de poing (20)</b>	26	...	<b>Fusils blaster (15)</b>	35	...	<b>Armes blanches (15)</b>	20	.....
- Blastech DH-17	.....	...	- Blastech DC-15s carabine	.....	...	- Couteau de combat	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
<b>Armes lourdes (05)</b>	.....	...	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>	.....	...	<b>A. de tirs archaïques (17)</b>	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	.....	...	Senseurs/Radars (10)	20	...	Navigation spatiale (01)	11	.....
<b>Chasseurs spatiaux (01)</b>	57	...	<b>Vaisseaux moyens (01)</b>	.....	...	Systemes planétaires (05)	.....	...
- Z-95 Headhunter	58	...	- .....	.....	...	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	.....	...
- Cutlass-9	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
<b>Véhicules légers (15)</b>	.....	...	<b>Véhicules lourds (01)</b>	.....	...	<b>Autres Véhicules (air/eau) (01)</b>	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...
- .....	.....	...	- .....	.....	...	- .....	.....	...

