



Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ
 Prénom et Nom : **Elio MAKAR**
 Spécialisation : Simple soldat

Agriculture (10)	----	III	Culture Jedi (01)	----	III	Médecine (05)	----	III
Anthropologie (05)	----	III	Déguisement (01)	----	III	Observation (20)	----	25 III
Archéologie (01)	----	III	Discrétion (15)	----	III	Persuasion (10)	----	III
Artisanats (14)	----	III	Dissimulation (15)	----	III	Pharmacologie (01)	----	III
-	----	III	Diplomatie (20)	----	III	Physique (01)	----	III
-	----	III	Droit (05)	----	15	Pickpocket (DEX*2)	----	16 III
Arts (10)	----	III	Ecouter (25)	----	III	Premiers soins (30)	----	III
-	----	III	Energie (10)	----	20	Prog./Rep. de droïdes (01)	----	III
-	----	III	Fouiller (20)	----	III	Psychanalyse (01)	----	III
Astronomie (25)	----	III	Géologie (01)	----	III	Psychologie (10)	----	III
Baratin (01)	----	III	Histoire (20)	----	III	Se cacher (10)	----	20 III
Bibliothèque (25)	57	III	Histoire naturelle (10)	----	III	Sentir (10)	----	III
Biologie (01)	----	III	Informatique (10)	----	40	Séduction (APP*2)	----	34 III
Botanique (10)	----	III	Jeux d'argent (POU*2)	----	12	Serrurerie (01)	----	III
Bricolage (INT+DEX)	21	III	Langue : Basic (EDU*5)	----	80	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	----	17 III
Carto./Géographie (20)	40	III	LN : Calamarien (EDU*5)	----	80	- Equitation (-14)	----	03 III
Chimie (01)	----	III	Langues étrangères (05)	----	----	- Grimper (+25)	----	42 III
Co. autres (EDU)	29	III	- Quarren	----	26	- Nager (+40)	----	57 III
Co. des armes (EDU*2)	52	III	- Bothan	----	16	- Sauter (+5)	----	32 III
Co. des droïdes (EDU*2)	32	III	-	----	----	- Sauter en parachute (0)	----	17 III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	32	III	-	----	----	- Skier (+5)	----	22 III
Co. des véhicules (EDU*2)	32	III	-	----	----	-	----	III
Comptabilité (10)	30	III	Marchandage (01)	----	III	Suivre une piste (10)	----	III
Criminalistique (01)	----	III	Mécanique (20)	----	25	Survie milieu hostile (05)	----	15 III

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	----	III	Coup de poing (40)	----	III	Coup de pied (19)	----	III
..... (..)	----	III	Arts martiaux (01)	----	III	Lancer (20)	----	III
Esquiver (DEX*2)	16	III	Bloquer (DEX*2)	16	III	Explosif (01)	----	III
Blasters de poing (20)	40	III	Fusils blaster (10)	57	III	Armes blanches (20)	----	III
- Blastech DH-17	----	III	- Blastech 500 anti-émeute	----	III	- Couteau de combat	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
Armes lourdes (05)	----	III	Artillerie/Tourelles (05)	----	III	A. de tirs archaïques (13)	26	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (33)	----	III	Senseurs/Radars (10)	----	III	Navigation spatiale (10)	----	III
Chasseurs spatiaux (01)	----	III	Vaisseaux moyens (01)	----	III	Systèmes planétaires (10)	----	III
-	----	III	-	----	III	Vaisseaux capitaux (02)	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
Véhicules légers (15)	----	III	Véhicules lourds (01)	----	III	Autres Véh (air/eau) (05)	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III

MON CALAMARIEN

