


JON JAGG

Personnage joué par : PNJ		Nom : JAGG																																	
Ceinture ... / ... Bouclier		Tête 14 01-15																																	
Bras D. ... 16-35		Bras G. ... 36-55																																	
Jambe D. ... 81-90		Jambe G. ... 91-00																																	
		Alignement :																																	
		Spécialisation : Laborantin																																	
		Force : 9	Taille : 17																																
		Constitution : 12	Dextérité : 11																																
		Pouvoir : 12	Apparence : 10																																
		Intelligence : 15	Education : 11																																
		Entraînement :																																	
		Point de Vie :																																	
		<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	28	29
		-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		Chance (Pouvoir x 5) : 60																															
				Attaque(s) par round (CàC) : 0																															
				Bonus aux Dommages : 0																															
		Résistance aux Dommages : 0																																	
		Régénération naturelle : 4J / 3h12'																																	
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :																																	
		64+3-1=66																																	
		Raisons de la perte de SAN :																																	
		F:+1-2+1-1+4-1+1 // M: -1																																	
		Folies (actives si POU<=40) :																																	
		-																																	
		-																																	
		-																																	

Règles Spéciales de la Race : attention, modifié car personnage métissé

Phéromones: sur un test de SAN réussi obtient un bonus de +15 en séduction, +5 en barratin, marchandage, persuasion et diplomatie

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

Don : Affinité avec les armes : +1 aux pannes (100 restant une panne)

Défaut : Marchandage : -2 aux améliorations

Personnalité et traits caractéristiques :

Curieux et malin, toujours à faire le lien entre les choses. Passionné de physique il s'adonne avec plaisir aux expériences de laboratoire qui lui sont confiées.

Citation : « La différence, ça ouvre de nouvelles expériences »

Finances :

8 crédits

Bijoux et récompenses :

ZELTRON-HUMAIN

Star Wars

Feuille de Compétences (modifié car perso métissé)

Personnage joué par :		PNJ	
Prénom et Nom :		Jon JAGG	
Spécialisation :		Laborantin en physique appliquée	
Agriculture (07)	03	Médecine (05)	03
Anthropologie (05)	34	Observation (20)	30
Archéologie (01)		Persuasion (25)	
Artisanats (15)		Pharmacologie (01)	
-		Physique (01)	66
-		Pickpocket (DEX*2)	22
Arts (15)		Premiers soins (25)	35
-		Prog./Rep. de droïdes (01)	
-		Psychanalyse (05)	
Astronomie (15)		Psychologie (10)	
Baratin (10)		Se cacher (10)	
Bibliothèque (20)	32	Sentir (15)	
Biologie (01)	21	Séduction (APP*2+20)	41
Botanique (09)		Serrurerie (01)	
Bricolage (INT+DEX)	32	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	16
Carto./Géographie (15)		- Equitation (-10)	06
Chimie (01)		- Grimper (+25)	41
Co. autres (EDU)	33	- Nager (+10)	26
Co. des armes (EDU*2)	27	- Sauter (+15)	31
Co. des droïdes (EDU*2)	27	- Sauter en parachute (+5)	21
Co. des vaisseaux (EDU*2)	42	- Skier (+5)	21
Co. des véhicules (EDU*2)	22	-	
Comptabilité (05)		Suivre une piste (05)	
Criminalistique (01)		Survie milieu hostile (05)	06

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (05)		Coup de poing (45)		Coup de pied (20)	
..... (..)		Arts martiaux (01)		Lancer (25)	
Esquiver (DEX*2)	22	Bloquer (DEX*2)	22	Explosif (01)	11
Armes de poing (20)	24	Fusils (10)		Armes blanches (15)	
- Czerka-411		-		- Matraque	
-		-		-	
-		-		-	
-		-		-	
-		-		-	
Armes lourdes (01)		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 (10)	
-		-		Vaisseaux capitaux (01)	
-		-		-	
-		-		-	
-		-		-	
Véhicules légers (20)		Véhicules lourds (01)		Véhicules aquatiques (01)	
-		-		-	
-		-		-	
-		-		-	

