


STARWARS

Personnage joué par :		PNJ		Nom :		ETT			
Ceinture		Tête		Prénom :		FYRE			
... / ...		14		Age : 30 ans		Sexe : M Poids : 70 Kg			
Bouclier		01-15		Expérience :				
		Bras D.		Bras G.		Alignement : 1			
			Spécialisation : Technicien armement			
		16-35		36-55		Force : 9		Taille : 16	
				Tronc		Constitution : 9		Dextérité : 8	
						Pouvoir : 8		Apparence : 10	
						Intelligence : 10		Education : 20	
						Entraînement :			
		Point de Vie :		10		Chance (Pouvoir x 5) :		40	
		6		7		Attaque(s) par round (CàC) :		1	
		8		9		Bonus aux Dommages :		0	
10		11		Résistance aux Dommages :		0			
12		13		Régénération naturelle :		4J / 3H12'			
14		15		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :		56+11+2			
16		17		Raisons de la perte de SAN :		Famille (+11), Métier (+2)			
18		19		Folies (actives si POU<=40) :		-			
20		21		-		-			
22		23		-		-			
24		25		-		-			
26		27		-		-			
28		29		-		-			
Jambe D.		Jambe G.							
...		...							
81-90		91-00							

Règles Spéciales de la Race :

Les plus aptes à entrer dans les uniformes et armures des impériaux

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

Don : Skier: +2 aux améliorations

Défaut : Pharmacologie: -2 aux améliorations

Personnalité et traits caractéristiques :

Passionné de technologie, surtout celle pouvant causer des dégâts à l'Empire! Toujours en train de bricoler des appareils et des armes pour que ses camarades disposent d'un meilleur matériel et de meilleurs équipements et armements sur le terrain.

Citation : "Je suis certain qu'on peut améliorer cet objet..."

Finances :

40 crédits

Bijoux et récompenses : Anneau avec une petite pierre de feu à l'intérieur (valeur 250 crédits).

HUMAIN



Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ
 Prénom et Nom : Fyre ETT
 Spécialisation : Technicien spécialiste de l'armement

Agriculture (10)	----	III	Culture Jedi (01)	----	III	Observation (20)	----	III
Anthropologie (01)	----	III	Déguisement (01)	----	III	Persuasion (15)	----	III
Archéologie (01)	----	III	Discrétion (15)	----	III	Pharmacologie (01)	----	III
Artisanats (15)	----	III	Dissimulation (15)	----	III	Physique (01)	11	III
-	----	III	Diplomatie (15)	----	III	Pickpocket (DEX*2)	16	III
-	----	III	Droit (05)	----	III	Premiers soins (30)	----	III
Arts (01)	----	III	Ecouter (25)	----	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	54	III
-	----	III	Energie (10)	45	III	Psychoanalyse (01)	----	III
-	----	III	Fouiller (25)	----	III	Psychologie (05)	----	III
Astronomie (20)	----	III	Géologie (01)	----	III	Se cacher (10)	----	III
Baratin (05)	----	III	Histoire (20)	25	III	Sentir (15)	----	III
Bibliothèque (25)	----	III	Histoire naturelle (10)	----	III	Séduction (APP*2)	20	III
Biologie (01)	----	III	Informatique (10)	20	III	Serrurerie (01)	21	III
Botanique (09)	----	III	Jeux d'argent (POU*2)	26	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	13	III
Bricolage (INT+DEX)	58	III	Langue : Basic (EDU*5)	100	III	- Equitation (-10)	03	III
Carto./Géographie (20)	----	III	Langues étrangères (05)	----	III	- Grimper (+25)	38	III
Chimie (01)	----	III	- Binaire droïd	100	III	- Nager (+10)	23	III
Co. autres (EDU)	20	III	- Nikto	15	III	- Sauter (+10)	23	III
Co. des armes (EDU*2)	60	III	-	----	III	- Sauter en parachute (+5)	18	III
Co. des droïdes (EDU*2)	60	III	-	----	III	- Skier (+5)	18	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	63	III	-	----	III	-	----	III
Co. des véhicules (EDU*2)	40	III	Marchandage (05)	25	III	Suivre une piste (10)	----	III
Comptabilité (10)	----	III	Mécanique (20)	60	III	Survie milieu hostile (05)	----	III
Criminalistique (01)	31	III	Médecine (05)	----	III (...)	----	III

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	----	III	Coup de poing (50)	----	III	Coup de pied (25)	----	III
..... (...)	----	III	Arts martiaux (01)	----	III	Lancer (25)	----	III
Esquiver (DEX*2)	16	III	Bloquer (DEX*2)	16	III	Explosif (01)	----	III
Blasters de poing (20)	35	III	Fusils blaster (15)	----	III	Armes blanches (20)	----	III
- Blastech DL-22	----	III	-	----	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 (20)	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	III	Senseurs/Radars (10)	III	Navigation spatiale (01)	----	III
Chasseurs spatiaux (01)	----	Vaisseaux moyens (01)	----	Systèmes planétaires (10)	23	III
-	III	-	III	Vaisseaux capitaux (01)	----	III
-	III	-	III	-	----	III
-	III	-	III	-	----	III
-	III	-	III	-	----	III
Véhicules légers (20)	----	Véhicules lourds (01)	----	Autres Véhicules (air/eau) (01)	----	III
-	III	-	III	-	----	III
-	III	-	III	-	----	III
-	III	-	III	-	----	III
-	III	-	III	-	----	III

HUMAIN

