



Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ
 Prénom et Nom : Brutus KARNUS
 Spécialisation : Combattant rapproché (garde du corps O.M.A.)

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)	----	III
-	----	III	Diplomatie (15)	----	III	Pickpocket (DEX*2)	26	III
-	----	III	Droit (05)	08	III	Premiers soins (30)	----	III
Arts (01)	----	III	Ecouter (25)	----	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	----	III
-	----	III	Energie (10)	25	III	Psychanalyse (01)	----	III
-	----	III	Fouiller (25)	----	III	Psychologie (05)	----	III
Astronomie (20)	----	III	Géologie (01)	----	III	Se cacher (10)	----	III
Baratin (05)	----	III	Histoire (20)	----	III	Sentir (15)	----	III
Bibliothèque (25)	----	III	Histoire naturelle (10)	----	III	Séduction (APP*2)	20	III
Biologie (01)	----	III	Informatique (10)	----	III	Serrurerie (01)	----	III
Botanique (09)	----	III	Jeux d'argent (POU*2)	32	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	22	III
Bricolage (INT+DEX)	54	III	Langue : Basic (EDU*5)	90	III	- Equitation (-10)	12	III
Carto./Géographie (20)	70	III	Langues étrangères (05)	----	III	- Grimper (+25)	47	III
Chimie (01)	----	III	- Skakoan	90	III	- Nager (+10)	32	III
Co. autres (EDU)	18	III	- Bothan	16	III	- Sauter (+10)	32	III
Co. des armes (EDU*2)	36	III	-	----	III	- Sauter en parachute (+5)	27	III
Co. des droïdes (EDU*2)	41	III	-	----	III	- Skier (+5)	27	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	45	III	-	----	III	-	----	III
Co. des véhicules (EDU*2)	68	III	Marchandage (05)	----	III	Suivre une piste (10)	----	III
Comptabilité (10)	----	III	Mécanique (20)	45	III	Survie milieu hostile (05)	----	III
Criminalistique (01)	----	III	Médecine (05)	----	III (...)	----	III

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	55	III	Coup de poing (50)	75	III	Coup de pied (25)	55	III
..... (...)	----	III	Arts martiaux (01)	----	III	Lancer (25)	70	III
Esquiver (DEX*2)	46	III	Bloquer (DEX*2)	76	III	Explosif (01)	----	III
Blasters de poing (20)	55	III	Fusils blaster (15)	----	III	Armes blanches (20)	40	III
- Blastech SE-14C	60	III	-	----	III	- Vibroépée longue	45	III
-	----	III	-	----	III	- Poignard	44	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)	20	III	Navigation spatiale (01)	----	III
Chasseurs spatiaux (01)	----	III	Vaisseaux moyens (01)	----	III	Systèmes planétaires (10)	----	III
-	----	III	-	----	III	Vaisseaux capitaux (01)	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
Véhicules légers (20)	----	III	Véhicules lourds (01)	51	III	Autres Véhicules (air/eau) (01)	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III
-	----	III	-	----	III	-	----	III

HUMAIN



Feuille d'Equipement

Personnage joué par :	PNJ
Prénom et Nom :	Brutus KARNUS
Spécialisation :	Combattant rapproché (garde du corps O.M.A.)

ARMES NATURELLES & de CORPS à CORPS

Arme	Dégât	DEX	Parer	Lancer	Règle spéciale	Où est-il ?
Coup de tête	1D3	-	-	NA	Aucune	NA
Coup de poing	1D4	+2	+20	NA	Aucune	NA
Coup de pied	1D4+1	+1	-	NA	Aucune	NA
<u>2x poignard</u>	2D6+1	+2	+1	-10	+ fourreau	Ceinture
<u>2x couteau de lancer</u>	2D4+2	+4	-10	-	-	Ceinture torse
<u>Vibroépée longue</u>	5D6+2	-	+10	-	FOR 11 mini	Fourreau
<u>Bras pince mécanique</u> (Compétence coup de poing) Accorde une protection de 22PA	5D6	+2	+20	n/a	Peut tenter de saisir (2A réussies d'affilée). +3D4 dégâts par round ignorant 4PA tant que cible écrasée dans la pince	

ARMES à DISTANCE

Arme	Dégât	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règle spéciale	Où est-il ?
<u>Blastech SE-14C</u> 3 chargeurs Lunette de visée de série	6D3	97	12m	1 à 5	30	Ignore 4PA	Holster
<u>Grenade frag</u>	Quantité: 2						
<u>Grenade fumigène</u>	Quantité: 2						

ARMURES

Armure	Commentaire	PA Tête	PA Bras	PA Tronc	PA Jambe	Où est-il ?
<u>Armure lourde</u>	-1 DEX // TAI 20	-	18	18	18	Portée
<u>Casque évolué</u>		14	-	-	-	Tête
-Visière polarisante (85% pas aveuglé par flash), Vision nocturne, Lampe latérale, Comlink militaire 6km (6 fréq cryptées), Masque filtrant (auto 6 heures), Diverses infos d'affichage intégré						
<u>Ceinture d'énergie</u>	Blastech			15		Corps
45 minutes de rechargement par PA.						

AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
<u>Veste à sacoches</u>	-	Portée
<u>Lampe torche</u>	-	Veste
<u>Uniforme rebelle</u>	+5 pour se cacher (urbain)	Porté
<u>Comlink militaire</u>	Portée 10km / 5 fréquences cryptées	Ceinture
<u>Stimulants de combat</u>	Quantité: x2	Veste
<u>Injection de bacta</u>	Quantité: x2	Veste

TABLEAU de CHASSE (historique)

Vaisseaux	Nb	Humanoïdes	Nb	Drôïdes	Nb	Véhicules	Nb
.....	...	<i>Soldat armée imp</i>	37	<i>G-2RD</i>	15
.....	...	<i>Soldat flotte imp</i>	25	<i>Sentinelle imp</i>	1
.....	...	<i>"divers" troopers</i>	16	<i>DSK-1</i>	3
.....	...	<i>Impériaux divers</i>	41	<i>IG-97</i>	7
.....	...	<i>Pirates divers</i>	24
.....	...	<i>Dragon Kell</i>	1
.....
.....
.....
.....