


Raz TARAN

Personnage joué par : PNJ		Nom : TARAN																																																					
Ceinture 14 Bouclier		Prénom : Raz																																																					
Tête 14 01-15		Age : 32 ans Sexe : M Poids : 85 Kg																																																					
		Expérience : 7																																																					
		Alignement : +3																																																					
		Spécialisation : Technicien vaisseaux																																																					
		Force : 17 Taille : 16																																																					
		Constitution : 16 Dextérité : 8																																																					
		Pouvoir : 11 Apparence : 8																																																					
		Intelligence : 14 Education : 11																																																					
		Entrainement :																																																					
		Bras D. 16-35		Bras G. 36-55																																																			
		Tronc 10 56-80		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">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>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>		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																
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																																												
Jambe D. 81-90		Jambe G. 91-00																																																					
		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Chance (Pouvoir x 5) :</td> <td colspan="2">45</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Attaque(s) par round (CàC) :</td> <td colspan="2">1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Bonus aux Dommages :</td> <td colspan="2">+2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Résistance aux Dommages :</td> <td colspan="2">-1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Régénération naturelle :</td> <td colspan="2">3J / 2H24'</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">62+8-1=69</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Raisons de la perte de SAN :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">F : +1+8-1 // M:+1-1-1</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Folies (actives si POU<=40) :</td> </tr> <tr> <td colspan="4">-</td> </tr> <tr> <td colspan="4">-</td> </tr> <tr> <td colspan="4">-</td> </tr> </table>		Chance (Pouvoir x 5) :		45		Attaque(s) par round (CàC) :		1		Bonus aux Dommages :		+2		Résistance aux Dommages :		-1		Régénération naturelle :		3J / 2H24'		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :				62+8-1=69				Raisons de la perte de SAN :				F : +1+8-1 // M:+1-1-1				Folies (actives si POU<=40) :				-				-				-			
Chance (Pouvoir x 5) :		45																																																					
Attaque(s) par round (CàC) :		1																																																					
Bonus aux Dommages :		+2																																																					
Résistance aux Dommages :		-1																																																					
Régénération naturelle :		3J / 2H24'																																																					
Points de Santé Mentale (40+POUx2) :																																																							
62+8-1=69																																																							
Raisons de la perte de SAN :																																																							
F : +1+8-1 // M:+1-1-1																																																							
Folies (actives si POU<=40) :																																																							
-																																																							
-																																																							
-																																																							
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 :	Artillerie / tourelles : +1 aux améliorations																																																						
Défaut :	Diplomatie : -2 aux améliorations																																																						
Traits caractéristiques :																																																							
Né et ayant grandi dans la République puis la Rébellion. Son aversion pour l'Empire est donc logique. Voue sa vie entière à la lutte pour restaurer la République. Peu bavard, il est passionné par la mécanique.																																																							
Citation :		« On doit pouvoir améliorer ce modèle... »																																																					
Finances :																																																							
173 crédits																																																							
Bijoux et récompenses :																																																							
<h2>HUMAIN</h2>																																																							

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :		PNJ	
Prénom et Nom :		Raz TARAN	
Spécialisation :		Technicien spécialiste des vaisseaux	
Agriculture (10)	13	Culture Jedi (01)	00
Anthropologie (01)	03	Déguisement (01)	00
Archéologie (01)	00	Discrétion (15)	00
Artisanats (15)	00	Dissimulation (15)	00
-	00	Diplomatie (15)	00
-	00	Droit (05)	00
Arts (01)	00	Ecouter (25)	00
-	00	Energie (10)	57
-	00	Fouiller (25)	00
Astronomie (20)	00	Géologie (01)	00
Baratin (05)	00	Histoire (20)	00
Bibliothèque (25)	00	Histoire naturelle (10)	00
Biologie (01)	00	Informatique (10)	15
Botanique (09)	00	Jeux d'argent (POU*2)	22
Bricolage (INT+DEX)	53	Langue : Basic (EDU*5)	55
Carto./Géographie (20)	00	Langues étrangères (05)	00
Chimie (01)	00	- Bothan	55
Co. autres (EDU)	18	- Whiphid	19
Co. des armes (EDU*2)	22	-	00
Co. des droïdes (EDU*2)	22	-	00
Co. des vaisseaux (EDU*2)	70	-	00
Co. des véhicules (EDU*2)	22	Marchandage (05)	06
Comptabilité (10)	00	Mécanique (20)	63
Criminalistique (01)	00	Médecine (05)	00
		Observation (20)	00
		Persuasion (15)	00
		Pharmacologie (01)	00
		Physique (01)	00
		Pickpocket (DEX*2)	16
		Premiers soins (30)	00
		Prog./Rep. de droïdes (01)	00
		Psychanalyse (01)	00
		Psychologie (05)	00
		Se cacher (10)	00
		Sentir (15)	00
		Séduction (APP*2)	17
		Serrurerie (01)	00
		Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	21
		- Equitation (-10)	11
		- Grimper (+25)	46
		- Nager (+10)	31
		- Sauter (+10)	31
		- Sauter en parachute (+5)	26
		- Skier (+5)	26
		Suivre une piste (10)	00
		Survie milieu hostile (05)	06
	 (...)	00

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	00	Coup de poing (50)	00	Coup de pied (25)	00
..... (...)	00	Arts martiaux (01)	00	Lancer (25)	00
Esquiver (DEX*2)	16	Bloquer (DEX*2)	16	Explosif (01)	00
Armes de poing (20)	45	Fusils (15)		Armes blanches (20)	35
- Armurerie Pantora GL-77	00	-	00	- Matraque	00
- Czerka 411	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Armes lourdes (05)		Artillerie/Tourelles (05)	30	A. de tirs archaïques (20)	
-	00	- Tourelle bi-laser	35	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	00	Senseurs/Radars (10)	00	Navigation spatiale (01)	00
Chasseurs (01)		Vaisseaux moyens (01)	05	Systèmes planétaires (10)	00
-	00	- Fierté d'Ashoka	14	Vaisseaux capitaux (01)	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Véhicules légers (20)		Véhicules lourds (01)		Véhicules aquatiques (01)	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

