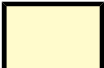









# Zhuf KÄR

<b>Personnage joué par :</b>		PNJ		<b>Nom :</b>		KAR			
Ceinture		Tête		Prénom :		Zhuf			
				Age : 34 ans		Sexe : M Poids : 78 Kg			
Bouclier		01-15		Expérience :		3			
		Bras D.		Bras G.		<b>Alignement :</b>			
						<b>Spécialisation :</b> Artilleur <i>Fierté d'Ashoka</i>			
		16-35		36-55		Force : 14		Taille : 18	
		Tronc				Constitution : 10		Dextérité : 6	
						Pouvoir : 8		Apparence : 8	
		18-35		56-80		Intelligence : 17		Education : 11	
		Jambe D.		Jambe G.		<b>Entraînement :</b>			
						<b>Point de Vie :</b>		-2 -1 0 1 2 3 4 5	
		81-90		91-00		6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17		18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	
						Chance (Pouvoir x 5) :		40	
				Attaque(s) par round (CàC) :		1			
				Bonus aux Dommages :		0			
				Résistance aux Dommages :		0			
				Régénération naturelle :		4J / 3H12'			
				<b>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</b>		56+3=59			
				<b>Raisons de la perte de SAN :</b>		F : +2-1+2			
				<b>Folies (actives si POU&lt;=40) :</b>		-			
						-			
						-			
<b>Règles Spéciales de la Race :</b>									
Les plus aptes à entrer dans les uniformes et armures des impériaux									
<b>Héros de la Force :</b>		Non (PNJ) / Sensibilité à la Force: NON							
<b>Don :</b>		Affinité avec les armes : +1 aux panes des armes, 100 restant une panne							
<b>Défaut :</b>		Survie en milieu hostile : -2 aux améliorations							
<b>Traits caractéristiques :</b>									
Il aime bien mettre son nez dans les commandes d'approvisionnements de matériel pour apporter son expertise, particulièrement sur les terminaux et écrans. S'entraîne régulièrement au tir et au sport.									
<b>Citation :</b>		« Si l'Alliance avait du meilleur matériel les choses se passeraient beaucoup mieux... »							
<b>Finances :</b>									
129 crédits									
<b>Bijoux et récompenses :</b>									
<h2>HUMAIN</h2>									



# Star Wars

## Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ  
 Prénom et Nom : Zhuf KAR  
 Spécialisation : Artilleur sur tourelle *Fierté d'Ashoka* et soldat lourd

Agriculture (10)	12	III	Culture Jedi (01)	III	Observation (20)	III
Anthropologie (01)	10	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)	25	Pickpocket (DEX*2)	12
- .....		III	Droit (05)	III	Premiers soins (30)	III
Arts (01)		III	Ecouter (25)	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	31
- .....		III	Energie (10)	20	Psychanalyse (01)	III
- .....		III	Fouiller (25)	III	Psychologie (05)	III
Astronomie (20)		III	Géologie (01)	III	Se cacher (10)	III
Baratin (05)	44	III	Histoire (20)	III	Sentir (15)	III
Bibliothèque (25)		III	Histoire naturelle (10)	11	Séduction (APP*2)	17
Biologie (01)		III	Informatique (10)	40	Serrurerie (01)	III
Botanique (09)		III	Jeux d'argent (POU*2)	26	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	15
Bricolage (INT+DEX)	43	III	Langue : Basic (EDU*5)	55	- Equitation (-10)	05
Carto./Géographie (20)	30	III	Langues étrangères (05)		- Grimper (+25)	40
Chimie (01)		III	- <b>Huttese</b>	55	- Nager (+10)	25
Co. autres (EDU)	40	III	- <b>Mirialan</b>	22	- Sauter (+10)	25
Co. des armes (EDU*2)	22	III	- <b>Sélonien</b>	08	- Sauter en parachute (+5)	20
Co. des droïdes (EDU*2)	22	III	- <b>Draal</b>	08	- Skier (+5)	20
Co. des vaisseaux (EDU*2)	24	III	- .....	III		III
Co. des véhicules (EDU*2)	22	III	Marchandage (05)	56	Suivre une piste (10)	III
Comptabilité (10)	59	III	Mécanique (20)	III	Survie milieu hostile (05)	III
Criminalistique (01)		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)	32
Esquiver (DEX*2)	22	Bloquer (DEX*2)	12	Explosif (01)	III
<b>Blasters de poing (20)</b>	42	<b>Fusils blaster (15)</b>	17	<b>Armes blanches (20)</b>	25
- <b>Sorosuub SSK-7</b>	III	- .....	III	- <b>Couteau de combat</b>	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
<b>Armes lourdes (05)</b>	36	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>	54	<b>A. de tirs archaïques (20)</b>	
- <b>Blastech T-21</b>	37	- <b>Tourelle bi-laser</b>	64	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	III	Senseurs/Radars (10)	18	Navigation spatiale (01)	III
<b>Chasseurs (01)</b>		<b>Vaisseaux moyens (01)</b>		Systèmes planétaires (10)	III
- .....	III	- <b>Fierté d'Ashoka</b>	07	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
<b>Véhicules légers (20)</b>		<b>Véhicules lourds (01)</b>		<b>Véhicules aquatiques (01)</b>	
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III
- .....	III	- .....	III	- .....	III

