

Soko REPER

Personnage joué par :		PNJ		Nom :		REPER					
Ceinture		Tête		Prénom :		Soko					
... / ...		14		Age : 30 ans		Sexe : M Poids : 90 Kg					
Bouclier		01-15		Expérience :		1					
		Bras D. ... 16-35 Bras G. ... 36-55 Tronc 14 56-80 Jambe D. ... 81-90 Jambe G. ... 91-00		Alignement :		8					
				Spécialisation :		Opérateurs senseurs					
				Force :		16		Taille :		20	
				Constitution :		12		Dextérité :		10	
				Pouvoir :		12		Apparence :		13	
				Intelligence :		13		Education :		16	
				Entraînement :							
				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	
				Chance (Pouvoir x 5) :				60			
				Attaque(s) par round (CàC) :				1			
Bonus aux Dommages :				+1							
Résistance aux Dommages :				0							
Régénération naturelle :				4J / 3H12'							
Points de Santé Mentale (40+POUx2) :				64							
Raisons de la perte de SAN :				F : +1-1 // M : -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 :		Chime : +2 aux améliorations									
Défaut :		Dissimulation : -2 aux améliorations									
Traits caractéristiques :											
Enfant soldat dès son plus jeune âge a toujours grandi en connaissant la lutte contre l'Empire. A abattu son premier soldat impérial à l'âge de 8 ans... N'a toujours connu que la violence dans la galaxie.											
Citation :		« Notre Cause est juste, nous ne pouvons pas perdre »									
Finances :											
275 crédits											
Bijoux et récompenses :											
<i>HUMAIN</i>											

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ
 Prénom et Nom : Soko REPER
 Spécialisation : Opérateur senseurs et LBM sur le Double-Jeu

Agriculture (10)	06	III	Culture Jedi (01)	III	Observation (20)	31	III
Anthropologie (01)	06	III	Déguisement (01)	III	Persuasion (15)		III
Archéologie (01)		III	Discrétion (15)	40	III	Pharmacologie (01)	30
Artisanats (15)		III	Dissimulation (15)		III	Physique (01)	
-		III	Diplomatie (15)		III	Pickpocket (DEX*2)	20
-		III	Droit (05)		III	Premiers soins (30)	45
Arts (01)		III	Ecouter (25)		III	Prog./Rep. de droïdes (01)	
-		III	Energie (10)	48	III	Psychanalyse (01)	
-		III	Fouiller (25)		III	Psychologie (05)	
Astronomie (20)		III	Géologie (01)		III	Se cacher (10)	45
Baratin (05)		III	Histoire (20)		III	Sentir (15)	
Bibliothèque (25)		III	Histoire naturelle (10)	55	III	Séduction (APP*2)	27
Biologie (01)		III	Informatique (10)		III	Serrurerie (01)	
Botanique (09)	33	III	Jeux d'argent (POU*2)	24	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	19
Bricolage (INT+DEX)	23	III	Langue : Basic (EDU*5)	80	III	- Equitation (-10)	09
Carto./Géographie (20)	49	III	Langues étrangères (05)			- Grimper (+25)	44
Chimie (01)		III	- Mon Calamarien	80	III	- Nager (+10)	29
Co. autres (EDU)	22	III	- Gand	18	III	- Sauter (+10)	29
Co. des armes (EDU*2)	48	III	- Ishori	08	III	- Sauter en parachute (+5)	24
Co. des droïdes (EDU*2)	40	III	-		III	- Skier (+5)	24
Co. des vaisseaux (EDU*2)	43	III	-		III		
Co. des véhicules (EDU*2)	40	III	Marchandage (05)		III	Suivre une piste (10)	
Comptabilité (10)		III	Mécanique (20)		III	Survie milieu hostile (05)	
Criminalistique (01)	03	III	Médecine (05)	18	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)	21	Bloquer (DEX*2)	20	Explosif (01)	III
Blasters de poing (20)	26	Fusils blaster (15)		Armes blanches (20)	
- Blastech DH-17	III	-	III	- Couteau de combat	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
Armes lourdes (05)	48	Artillerie/Tourelles (05)		A. de tirs archaïques (20)	
- Blastech T21B	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	III	Senseurs/Radars (10)	54	Navigation spatiale (01)	III
Chasseurs spatiaux (01)		Vaisseaux moyens (01)		Systèmes planétaires (10)	III
-	III	-	III	Vaisseaux capitaux (01)	
-	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

