

Averhelm TOLM

Personnage joué par : PNJ		Nom : TOLM																															
Ceinture 15 Bouclier		Prénom : Averhelm																															
Tête 14 01-15		Age : 27 ans Sexe : M Poids : 80 Kg																															
		Expérience : 1																															
		Alignement : 6																															
		Spécialisation : Opérateur communications																															
		Force : 10 Taille : 16																															
		Constitution : 14 Dextérité : 11																															
		Pouvoir : 9 Apparence : 9																															
		Intelligence : 14 Education : 12																															
		Entraînement :																															
Bras D. 16-35		Bras G. 36-55																															
		Point de Vie :																															
		<table border="1"> <tr><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>		-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
-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) : 45																															
		Attaque(s) par round (CàC) : 1																															
		Bonus aux Dommages : 0																															
		Résistance aux Dommages : 0																															
		Régénération naturelle : 4J / 3H12'																															
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 58+2=60																															
		Raisons de la perte de SAN : F : -1-2+4+1 // M:+1-1																															
Jambe D. 81-90		Jambe G. 91-00																															
		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 : Séduction : +2 aux améliorations																																	
Défaut : Connaissance des armes à énergie : -2 aux améliorations																																	
Traits caractéristiques :																																	
Le coeur sur la main, toujours prêt à aider ou participer s'il sait pouvoir se rendre utile. N'hésite pas à prendre les armes si besoin et à protéger sa Colonelle qui représente l'esprit de l'Alliance à ses yeux.																																	
Citation : « Nous faisons ça pour endiguer le la tyrannie et l'oppression, ne l'oubliez jamais ! »																																	
Finances :																																	
1 crédit																																	
Bijoux et récompenses :																																	
<h2>HUMAIN</h2>																																	

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :		PNJ	
Prénom et Nom :		Averhelm TOLM	
Spécialisation :		Opérateur communications	
Agriculture (10)	III	Culture Jedi (01)	III
Anthropologie (01)	36 III	Déguisement (01)	III
Archéologie (01)	III	Discrétion (15)	III
Artisanats (15)	III	Dissimulation (15)	III
-	III	Diplomatie (15)	III
-	III	Droit (05)	10 III
Arts (01)	III	Ecouter (25)	III
-	III	Energie (10)	20 III
-	III	Fouiller (25)	III
Astronomie (20)	III	Géologie (01)	III
Baratin (05)	III	Histoire (20)	III
Bibliothèque (25)	53 III	Histoire naturelle (10)	III
Biologie (01)	III	Informatique (10)	40 III
Botanique (09)	10 III	Jeux d'argent (POU*2)	18 III
Bricolage (INT+DEX)	53 III	Langue : Basic (EDU*5)	60 III
Carto./Géographie (20)	48 III	Langues étrangères (05)	III
Chimie (01)	III	- Tibranese (Ishi tib)	60 III
Co. autres (EDU)	20 III	- Twi'leki	19 III
Co. des armes (EDU*2)	29 III	- Ithorien	07 III
Co. des droïdes (EDU*2)	24 III	-	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	34 III	-	III
Co. des véhicules (EDU*2)	34 III	Marchandage (05)	III
Comptabilité (10)	20 III	Mécanique (20)	25 III
Criminalistique (01)	III	Médecine (05)	III
		Observation (20)	25 III
		Persuasion (15)	III
		Pharmacologie (01)	III
		Physique (01)	11 III
		Pickpocket (DEX*2)	22 III
		Premiers soins (30)	III
		Prog./Rep. de droïdes (01)	11 III
		Psychanalyse (01)	III
		Psychologie (05)	III
		Se cacher (10)	III
		Sentir (15)	III
		Séduction (APP*2)	20 III
		Serrurerie (01)	III
		Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	18
		- Equitation (-10)	08 III
		- Grimper (+25)	45 III
		- Nager (+10)	28 III
		- Sauter (+10)	28 III
		- Sauter en parachute (+5)	23 III
		- Skier (+5)	III
		Suivre une piste (10)	III
		Survie milieu hostile (05)	06 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)	22 III	Bloquer (DEX*2)	22 III	Explosif (01)	III
Armes de poing (20)	40	Fusils (15)		Armes blanches (20)	25
- Blastech DH-17	III	-	III	- Matraque	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
Armes lourdes (05)		Artillerie/Tourelles (05)		A. de tirs archaïques (20)	
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	III	Senseurs/Radars (10)	52 III	Navigation spatiale (01)	12 III
Chasseurs (01)		Vaisseaux moyens (01)		Systèmes planétaires (10)	23 III
-	III	-	III	Vaisseaux capitaux (01)	
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
Véhicules légers (20)		Véhicules lourds (01)		Véhicules aquatiques (01)	
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III
-	III	-	III	-	III

