

Address KRÖ

Personnage joué par : PNJ		Nom : KRO																																									
Ceinture Bouclier		Prénom : Address																																									
Tête 14 01-15		Age : 58 ans Sexe : M Poids : 60 Kg																																									
Bras D. 16-35		Expérience : 8																																									
Bras G. 36-55		Alignement : -4																																									
Tronc 10 56-80		Spécialisation : Opérateur communications																																									
Jambe D. 81-90		Force : 6 Taille : 18																																									
Jambe G. 91-00		Constitution : 10 Dextérité : 11																																									
		Pouvoir : 9 Apparence : 15																																									
		Intelligence : 18 Education : 16																																									
		Entrainement :																																									
		<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																														
		Chance (Pouvoir x 5) :		45																																							
		Attaque(s) par round (CàC) :		1																																							
		Bonus aux Dommages :		-2																																							
		Résistance aux Dommages :		0																																							
		Régénération naturelle :		4J / 3H12'																																							
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :		58-22+3=39																																							
Raisons de la perte de SAN :		F : -10-1-5-3-1-1-1 // M : -1+1+1+1+1																																									
Folies (actives si POU<=40) :		- Cauchemars intenses (25 % des nuits)																																									
		-																																									
		-																																									
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 :		Fusils : +1 aux améliorations																																									
Défaut :		Langues étrangères : -1 aux améliorations																																									
Traits caractéristiques :																																											
Sombre et sinistre il est la plupart du temps silencieux quand il travaille. Sa passion pour les mets délicats et raffinés est totalement en berne malgré les efforts de la Chef cuisinière de la base.																																											
Citation :		Ces rations militaires sont tellement infâmes, nos soldats méritent un meilleur repas																																									
180 crédits																																											
Bijoux et récompenses :																																											
<h1>HUMAIN</h1>																																											

Star Wars		Feuille de Compétences						
		Personnage joué par :		PNJ				
		Prénom et Nom :		Address KRÖ				
		Spécialisation :		Opérateur communications et chef cuisinier				
Agriculture (10)	11	III	Culture Jedi (01)	III	Observation (20)	70	III	
Anthropologie (01)	31	III	Déguisement (01)	III	Persuasion (15)		III	
Archéologie (01)		III	Discrétion (15)	III	Pharmacologie (01)	04	III	
Artisanats (15)		III	Dissimulation (15)	III	Physique (01)		III	
Cuisine	70	III	Diplomatie (15)	III	Pickpocket (DEX*2)	22	III	
-		III	Droit (05)	III	Premiers soins (30)		III	
Arts (01)		III	Ecouter (25)	65	III	Prog./Rep. de droïdes (01)		III
-		III	Energie (10)	III	Psychanalyse (01)		III	
-		III	Fouiller (25)	III	Psychologie (05)	25	III	
Astronomie (20)		III	Géologie (01)	III	Se cacher (10)		III	
Baratin (05)		III	Histoire (20)	III	Sentir (15)	70	III	
Bibliothèque (25)	64	III	Histoire naturelle (10)	70	III	Séduction (APP*2)	30	III
Biologie (01)	31	III	Informatique (10)	50	III	Serrurerie (01)		III
Botanique (09)	70	III	Jeux d'argent (POU*2)	18	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	14	
Bricolage (INT+DEX)	44	III	Langue : Basic (EDU*5)	80	III	- Equitation (-10)	04	III
Carto./Géographie (20)	50	III	Langues étrangères (05)			- Grimper (+25)	39	III
Chimie (01)		III	- Nazzar	80	III	- Nager (+10)	24	III
Co. autres (EDU)	21	III	- Moogan	23	III	- Sauter (+10)	24	III
Co. des armes (EDU*2)	37	III	-		III	- Sauter en parachute (+5)	19	III
Co. des droïdes (EDU*2)	37	III	-		III	- Skier (+5)	19	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	37	III	-		III			III
Co. des véhicules (EDU*2)	37	III	Marchandage (05)	III	Suivre une piste (10)		III	
Comptabilité (10)		III	Mécanique (20)	III	Survie milieu hostile (05)	06	III	
Criminalistique (01)	03	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)		III
Esquiver (DEX*2)	22	III	Bloquer (DEX*2)	22	III	Explosif (01)	04	III
Armes de poing (20)	37	III	Fusils (15)	20	III	Armes blanches (20)	33	III
- Blastech EC-17		III	-		III	- Matraque		III
-		III	-		III	- Dague		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)	38	III	Navigation spatiale (01)		III
Chasseurs (01)		III	Vaisseaux moyens (01)		III	Systèmes planétaires (10)	40	III
-		III	- Fierté d'Ashoka	08	III	Vaisseaux capitaux (01)		III
-		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

