


starwars

Personnage joué par : QUENTIN		Nom : DEVANNES																																																																																																																																																																																		
Ceinture ... / ...	Tête 14	Prénom : KaraCroc																																																																																																																																																																																		
Bouclier	01-15	Age : 27 ans Sexe : H Poids : 90 Kg																																																																																																																																																																																		
	Bras D. ... 16-35	Expérience : 10																																																																																																																																																																																		
		Alignement :																																																																																																																																																																																		
		Spécialisation : Commando																																																																																																																																																																																		
		Force : 13 Taille : 19																																																																																																																																																																																		
		Constitution : 14 Dextérité : 8																																																																																																																																																																																		
		Pouvoir : 10 Apparence : 12																																																																																																																																																																																		
		Intelligence : 16 Education : 14																																																																																																																																																																																		
		Entraînement : Force +1; 16/80H																																																																																																																																																																																		
		Xp nivo 1																																																																																																																																																																																		
		Bras G. ... 36-55																																																																																																																																																																																		
Tronc 14	56-80																																																																																																																																																																																			
Jambe D. ... 81-90	Jambe G. ... 91-00	<table border="1"> <tr> <td>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></td> <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></td> <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> <tr> <td>Chance (Pouvoir x 5) :</td> <td colspan="12">50</td> </tr> <tr> <td>Attaque(s) par round (CàC) :</td> <td colspan="12">1</td> </tr> <tr> <td>Bonus aux Dommages :</td> <td colspan="12">0</td> </tr> <tr> <td>Résistance aux Dommages :</td> <td colspan="12">0</td> </tr> <tr> <td>Régénération naturelle :</td> <td colspan="12">4J</td> </tr> <tr> <td>Points de Santé Mentale (40+POUx2) :</td> <td colspan="12">63</td> </tr> <tr> <td colspan="13">Raisons de la perte de SAN :</td> </tr> <tr> <td colspan="13">Folies (actives si POU<=40) :</td> </tr> <tr> <td colspan="13">-</td> </tr> <tr> <td colspan="13">-</td> </tr> <tr> <td colspan="13">-</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	Chance (Pouvoir x 5) :	50												Attaque(s) par round (CàC) :	1												Bonus aux Dommages :	0												Résistance aux Dommages :	0												Régénération naturelle :	4J												Points de Santé Mentale (40+POUx2) :	63												Raisons de la perte de SAN :													Folies (actives si POU<=40) :													-													-													-												
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) :	50																																																																																																																																																																																			
Attaque(s) par round (CàC) :	1																																																																																																																																																																																			
Bonus aux Dommages :	0																																																																																																																																																																																			
Résistance aux Dommages :	0																																																																																																																																																																																			
Régénération naturelle :	4J																																																																																																																																																																																			
Points de Santé Mentale (40+POUx2) :	63																																																																																																																																																																																			
Raisons de la perte de SAN :																																																																																																																																																																																				
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 :	Vous pouvez relancer 1 jet raté (quel qu'il soit) une fois par scénario.																																																																																																																																																																																			
Don :	Nager; Toute amélioration est augmenté de 2pts.																																																																																																																																																																																			
Défaut :	Coup de tête; Toute amélioration de la Compétence est réduite de 2 pts.																																																																																																																																																																																			
Personnalité et traits caractéristiques :																																																																																																																																																																																				
.....																																																																																																																																																																																				
.....																																																																																																																																																																																				
Citation :	Les chiffres, c'est pas une science exacte figurez-vous!																																																																																																																																																																																			
Finances :																																																																																																																																																																																				
1000																																																																																																																																																																																				
Bijoux et récompenses :																																																																																																																																																																																			
.....																																																																																																																																																																																				
HUMAIN																																																																																																																																																																																				

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par : **Quentin**
Prénom et Nom : KaraCroc DEVANNES
Spécialisation : Commando

Agriculture (10)	■■■	Culture Jedi (01)	6	■■■	Observation (20)	21	■■■
Anthropologie (01)	■■■	Déguisement (01)		■■■	Persuasion (15)		■■■
Archéologie (01)	■■■	Discrétion (15)	16	■■■	Pharmacologie (01)		■■■
Artisanats (15)		Dissimulation (15)		■■■	Physique (01)		■■■
-	■■■	Diplomatie (15)		■■■	Pickpocket (DEX*2)	16	■■■
-	■■■	Droit (05)		■■■	Premiers soins (30)		■■■
Arts (01)		Ecouter (25)		■■■	Prog./Rep. de droïdes (01)		■■■
-	■■■	Energie (10)		■■■	Psychanalyse (01)		■■■
-	■■■	Fouiller (25)		■■■	Psychologie (05)		■■■
Astronomie (20)		Géologie (01)		■■■	Se cacher (10)	46	■■■
Baratin (05)	40	Histoire (20)		■■■	Sentir (15)		■■■
Bibliothèque (25)		Histoire naturelle (10)	11	■■■	Séduction (APP*2)	24	■■■
Biologie (01)		Informatique (10)		■■■	Serrurerie (01)		■■■
Botanique (09)		Jeux d'argent (POU*2)	20	■■■	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	18	■■■
Bricolage (INT+DEX)	24	Langue : Basic (EDU*5)	70	■■■	- Equitation (-10)	8	■■■
Carto./Géographie (20)	48	Langues étrangères (05)		■■■	- Grimper (+25)	43	■■■
Chimie (01)		-		■■■	- Nager (+10)	28	■■■
Co. autres (EDU)	14	-		■■■	- Sauter (+10)	28	■■■
Co. des armes (EDU*2)	28	-		■■■	- Sauter en parachute (+5)	23	■■■
Co. des droïdes (EDU*2)	28	-		■■■	- Skier (+5)	23	■■■
Co. des vaisseaux (EDU*2)	28	-		■■■	-		■■■
Co. des véhicules (EDU*2)	28	Marchandage (05)	37	■■■	Suivre une piste (10)		■■■
Comptabilité (10)	26	Mécanique (20)	44	■■■	Survie milieu hostile (05)		■■■
Criminalistique (01)		Médecine (05)		■■■ (..)		■■■

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	■■■	Coup de poing (50)		■■■	Coup de pied (25)		■■■
..... (..)	■■■	Arts martiaux (01)		■■■	Lancer (25)		■■■
Esquiver (DEX*2)	17	Bloquer (DEX*2)	22	■■■	Explosif (01)		■■■
Blasters de poing (20)	25	Fusils blaster (15)	29		Armes blanches (20)		
-	■■■	- A280c	30	■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
Armes lourdes (05)		Artillerie/Tourelles (05)		■■■	A. de tirs archaïques (20)		
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	■■■	Senseurs/Radars (10)		■■■	Navigation spatiale (01)		■■■
Chasseurs spatiaux (01)		Vaisseaux moyens (01)		■■■	Systèmes planétaires (10)		■■■
-	■■■	-		■■■	Vaisseaux capitaux (01)		
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
Véhicules légers (20)		Véhicules lourds (01)		■■■	Autres Véhicules (air/eau)		
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	
-	■■■	-		■■■	-	■■■	

HUMAIN

