

Stek BOLL

Personnage joué par : PNJ		Nom : BOLL	
Ceinture ... / ... Bouclier		Tête 15 01-15	
Bras D. 15 16-35		Bras G. 15 36-55	
		Alignement : Spécialisation : Conducteur marcheurs légers	
		Force : 10 Taille : 17 Constitution : 10 Dextérité : 12 Pouvoir : 8 Apparence : 14 Intelligence : 15 Education : 10	
		Entrainement :	
		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) : 40 Attaque(s) par round (CàC) : 1 Bonus aux Dommages : 0 Résistance aux Dommages : 0	
		Régénération naturelle : 4J / 3H12' Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 56-10=46	
		Raisons de la perte de SAN : F : -1-3-5-1 // M : 0	
		Folies (actives si POU<=40) : - - -	
		Tronc 15 56-80 Jambe D. 15 81-90 Jambe G. 15 91-00	
		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 :	Baratin : +2 aux améliorations		
Défaut :	Mauvaise vision : doit porter des lentilles ou des lunettes pour voir de loin		
Traits caractéristiques :			
Courageux et prêt à monter au front pour combattre l'Empire en toute occasion. Craint secrètement de devoir affronter sa mère mais étant artilleuse la Flotte impériale il y a peu de chance. Honnête et sincère.			
Citation :		« Toujours prêt ! »	
Finances :			
209 crédits			
Bijoux et récompenses :			
<h1>HUMAIN</h1>			

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :		PNJ	
Prénom et Nom :		Stek BOLL	
Spécialisation :		Conducteur de marcheurs légers	
Agriculture (10)	00	Culture Jedi (01)	04
Anthropologie (01)	23	Déguisement (01)	00
Archéologie (01)	00	Discrétion (15)	00
Artisanats (15)	00	Dissimulation (15)	00
-	00	Diplomatie (15)	00
-	00	Droit (05)	00
Arts (01)	00	Ecouter (25)	00
-	00	Energie (10)	20
-	00	Fouiller (25)	45
Astronomie (20)	00	Géologie (01)	00
Baratin (05)	25	Histoire (20)	23
Bibliothèque (25)	00	Histoire naturelle (10)	00
Biologie (01)	00	Informatique (10)	00
Botanique (09)	00	Jeux d'argent (POU*2)	16
Bricolage (INT+DEX)	57	Langue : Basic (EDU*5)	50
Carto./Géographie (20)	00	Langues étrangères (05)	00
Chimie (01)	00	- Dévaronien	50
Co. autres (EDU)	13	- Harch	20
Co. des armes (EDU*2)	29	- Mirialan	08
Co. des droïdes (EDU*2)	32	-	00
Co. des vaisseaux (EDU*2)	25	-	00
Co. des véhicules (EDU*2)	20	Marchandage (05)	20
Comptabilité (10)	00	Mécanique (20)	30
Criminalistique (01)	17	Médecine (05)	00
		Observation (20)	30
		Persuasion (15)	00
		Pharmacologie (01)	00
		Physique (01)	00
		Pickpocket (DEX*2)	24
		Premiers soins (30)	00
		Prog./Rep. de droïdes (01)	04
		Psychanalyse (01)	00
		Psychologie (05)	00
		Se cacher (10)	00
		Sentir (15)	00
		Séduction (APP*2)	32
		Serrurerie (01)	00
		Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	17
		- Equitation (-10)	07
		- Grimper (+25)	42
		- Nager (+10)	27
		- Sauter (+10)	27
		- Sauter en parachute (+5)	22
		- Skier (+5)	22
		Suivre une piste (10)	00
		Survie milieu hostile (05)	17
	 (...)	00

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	15	Coup de poing (50)	55	Coup de pied (25)	30
..... (...)	00	Arts martiaux (01)	00	Lancer (25)	30
Esquiver (DEX*2)	30	Bloquer (DEX*2)	24	Explosif (01)	00
Blasters de poing (20)	35	Fusils blaster (15)	40	Armes blanches (20)	28
- Blastech DC-17	00	- Blastech DH-X	00	- Couteau de combat	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Armes lourdes (05)	00	Artillerie/Tourelles (05)	00	A. de tirs archaïques (20)	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	00	Senseurs/Radars (10)	30	Navigation spatiale (01)	00
Chasseurs (01)	00	Vaisseaux moyens (01)	00	Systèmes planétaires (10)	00
-	00	-	00	Vaisseaux capitaux (01)	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Véhicules légers (20)	63	Véhicules lourds (01)	00	Véhicules aquatiques (01)	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

