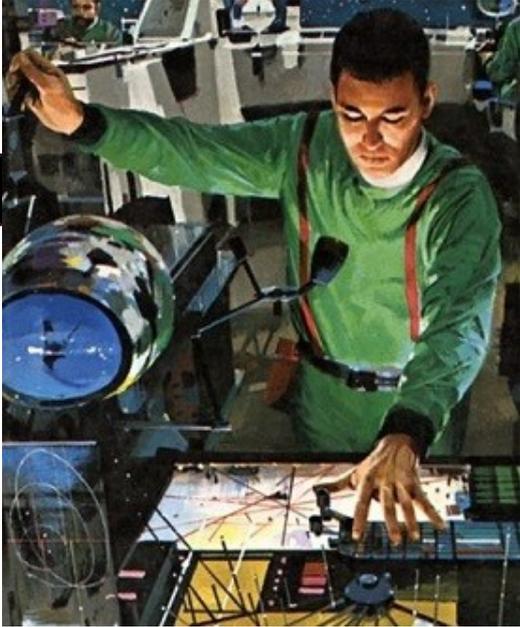


Grabel Khal

Personnage joué par : PNJ		Nom : KHAL		
Ceinture ... / ... Bouclier		Prénom : Grabel		
Tête 14 01-15		Age : 27 ans Sexe : M Poids : 70 Kg		
		Expérience :		
		Alignement : +11		
		Spécialisation : Technicien en boucliers		
		Force : 11 Taille : 18		
		Constitution : 12 Dextérité : 15		
		Pouvoir : 9 Apparence : 5		
		Intelligence : 14 Education : 14		
		Entrainement :		
Bras D. 16-35		Bras G. 36-55	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
			Tronc 14 56-80	Attaque(s) par round (CàC) : 1
				Bonus aux Dommages : 0
				Résistance aux Dommages : 0
				Régénération naturelle : 4J / 3H12'
				Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 58-14=44
			Raisons de la perte de SAN : F : -12-1+1-1-1	
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 :	Sentir : +2 aux améliorations			
Défaut :	Baratin : -2 aux améliorations			
Personnalité et traits caractéristiques :				
Citation :				
Finances :				
229 crédits				
Bijoux et récompenses :				
.....				
HUMAIN				

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :		PNJ	
Prénom et Nom :		Grabel KHAL	
Spécialisation :		Technicien en boucliers	
Agriculture (10)	00	Culture Jedi (01)	09
Anthropologie (01)	06	Déguisement (01)	22
Archéologie (01)	00	Discrétion (15)	00
Artisanats (15)	00	Dissimulation (15)	00
-	00	Diplomatie (15)	00
-	00	Droit (05)	06
Arts (01)	00	Ecouter (25)	00
-	00	Energie (10)	58
-	00	Fouiller (25)	00
Astronomie (20)	00	Géologie (01)	00
Baratin (05)	00	Histoire (20)	40
Bibliothèque (25)	00	Histoire naturelle (10)	00
Biologie (01)	00	Informatique (10)	20
Botanique (09)	00	Jeux d'argent (POU*2)	18
Bricolage (INT+DEX)	59	Langue : Basic (EDU*5)	70
Carto./Géographie (20)	00	Langues étrangères (05)	00
Chimie (01)	00	- Wookiee	70
Co. autres (EDU)	22	- Trianii	19
Co. des armes (EDU*2)	28	- Dressellien	09
Co. des droïdes (EDU*2)	28	- Dug	08
Co. des vaisseaux (EDU*2)	48	-	00
Co. des véhicules (EDU*2)	38	Marchandage (05)	00
Comptabilité (10)	00	Mécanique (20)	00
Criminalistique (01)	04	Médecine (05)	45
		Observation (20)	41
		Persuasion (15)	00
		Pharmacologie (01)	03
		Physique (01)	00
		Pickpocket (DEX*2)	40
		Premiers soins (30)	40
		Prog./Rep. de droïdes (01)	00
		Psychanalyse (01)	00
		Psychologie (05)	25
		Se cacher (10)	51
		Sentir (15)	26
		Séduction (APP*2)	10
		Serrurerie (01)	21
		Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	19
		- Equitation (-10)	09
		- Grimper (+25)	44
		- Nager (+10)	29
		- Sauter (+10)	29
		- Sauter en parachute (+5)	24
		- Skier (+5)	24
		-	00
		Suivre une piste (10)	00
		Survie milieu hostile (05)	27
	 (...)	00

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	00	Coup de poing (50)	00	Coup de pied (25)	00
..... (...)	00	Arts martiaux (01)	00	Lancer (25)	00
Esquiver (DEX*2)	30	Bloquer (DEX*2)	30	Explosif (01)	00
Armes de poing (20)	25	Fusils (15)	25	Armes blanches (20)	25
- Czerka 411	00	- Fusil à dispersion à part.	00	- Cutter à fusion F-187	00
-	00	-	00	- Matraque	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Armes lourdes (05)		Artillerie/Tourelles (05)		A. de tirs archaïques (20)	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	00	Senseurs/Radars (10)	32	Navigation spatiale (01)	00
Chasseurs (01)		Vaisseaux moyens (01)		Systèmes planétaires (10)	00
-	00	-	00	Vaisseaux capitaux (01)	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00
Véhicules légers (20)		Véhicules lourds (01)		Véhicules aquatiques (01)	
-	00	-	00	-	00
-	00	-	00	-	00

