


Lupus Garus

Personnage joué par : PNJ		Nom : GARUS																																			
Ceinture ... / ... Bouclier		Prénom : Lupus																																			
Tête 14 01-15		Age : 30 ans Sexe : M Poids : 74 Kg																																			
Bras D. ... 16-35		Expérience : 4																																			
		Alignement : +5																																			
		Spécialisation : Conducteur de blindés																																			
		Force : 9 Taille : 21																																			
		Constitution : 11 Dextérité : 10																																			
		Pouvoir : 11 Apparence : 4																																			
		Intelligence : 18 Education : 19																																			
		Entraînement :																																			
		Bras G. ... 36-55		Point de Vie :																																	
		Tronc 10 56-80		<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	28	29
		-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																										
Jambe D. ... 81-90		Chance (Pouvoir x 5) : 55-10=45																																			
Jambe G. ... 91-00		Attaque(s) par round (CàC) : 1																																			
		Bonus aux Dommages : 0																																			
		Résistance aux Dommages : 0																																			
		Régénération naturelle : 4J / 3H12'																																			
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) :																																			
		62+2+1=65																																			
		Raisons de la perte de SAN :																																			
		F : +1+1 // M : +1-2																																			
		Folies (actives si POU<=40) :																																			
		-																																			
		-																																			
		-																																			

Règles Spéciales de la Race :

Le MJ peut relancer les jets d'écoute et d'observation ratés // Griffes : +1 de Dégât // Vision nocturne à 30 mètres

Héros de la Force : Non (PNJ) // Sensibilité à la Force : non

Don : Premiers soins : +2 aux améliorations

Défaut : Guignard : -10 de chance au démarrage

Personnalité et traits caractéristiques :

Citation :

Finances :

66 crédits

Bijoux et récompenses :

SHISTAVANEEN

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :

PNJ

Prénom et Nom :

Lupus GARUS

Spécialisation :

Conducteur de blindés

Agriculture (05)	Culture Jedi (01)	Médecine (05)
Anthropologie (01)	23	...	Déguisement (01)	Observation (30)	40	...
Archéologie (01)	Discrétion (20)	Persuasion (25)	30	...
Artisanats (06)	Dissimulation (15)	Pharmacologie (01)
-	Diplomatie (10)	Physique (01)
-	Droit (05)	Pickpocket (DEX*2)	20	...
Arts (01)	Ecouter (30)	Premiers soins (15)	31	...
-	Energie (10)	Prog./Rep. de droïdes (01)
-	Fouiller (25)	Psychanalyse (01)
Astronomie (15)	Géologie (01)	Psychologie (05)
Baratin (01)	Histoire (10)	14	...	Se cacher (10)
Bibliothèque (20)	Histoire naturelle (10)	20	...	Sentir (15)
Biologie (01)	Informatique (10)	20	...	Séduction (APP*2)	9	...
Botanique (10)	11	...	Jeux d'argent (POU*2)	22	...	Serrurerie (01)
Bricolage (INT+DEX)	39	...	Langue : Basic (EDU*5)	95	...	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	15
Carto./Géographie (20)	LN : Shistavanéen (EDU*5)	95	...	- Equitation (-14)	01	...
Chimie (01)	Langues étrangères (05)	- Grimper (+30)	45	...
Co. autres (EDU)	41	...	- Wookiee	23	...	- Nager (+5)	20	...
Co. des armes (EDU*2)	38	...	-	- Sauter (+10)	25	...
Co. des droïdes (EDU*2)	38	...	-	- Sauter en parachute (0)	15	...
Co. des vaisseaux (EDU*2)	39	...	-	- Skier (0)	15	...
Co. des véhicules (EDU*2)	39	...	-	-
Comptabilité (10)	30	...	Marchandage (05)	Suivre une piste (45)	47	...
Criminalistique (01)	Mécanique (15)	37	...	Survie milieu hostile (35)

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	Coup de poing (50)	60	...	Coup de pied (20)	40	...
..... (..)	Arts martiaux (01)	Lancer (25)
Esquiver (DEX*2)	40	...	Bloquer (DEX*2)	30	...	Explosif (01)	60	...
Armes de poing (21)	41	...	Fusils (20)	21	...	Armes blanches (20)	40	...
- Merr-Sonn Mod. 434	-	- Pied de biche
-	-	- Dague
-	-	-
-	-	-
-	-	-
Armes lourdes (03)	Artillerie/Tourelles (03)	43	...	A. de tirs archaïques (10)
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	Senseurs/Radars (10)	30	...	Navigation spatiale (05)
Chasseurs (01)	Vaisseaux moyens (01)	Systèmes planétaires (05)
-	-	Vaisseaux capitaux (01)
-	-	-
-	-	-
-	-	-
Véhicules légers (15)	20	...	Véhicules lourds (01)	56	...	Véhicules aquatiques (01)
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

