







### Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ  
 Prénom et Nom : ZARM  
 Spécialisation : Pilote de chasse

Agriculture (01)	03	III	Culture Jedi (01)	10	III	Médecine (05)	10	III
Anthropologie (05)	35	III	Déguisement (01)	15	III	Observation (20)	70	III
Archéologie (10)	---	III	Discrétion (13)	45	III	Persuasion (15)	60	III
Artisanats (13)	---	III	Dissimulation (15)	20	III	Pharmacologie (01)	05	III
- .....	---	III	Diplomatie (10)	---	III	Physique (01)	---	III
- .....	---	III	Droit (01)	---	III	Pickpocket (DEX*2)	---	III
Arts (01)	---	III	Ecouter (25)	35	III	Premiers soins (30)	40	III
- .....	---	III	Energie (08)	20	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	---	III
- .....	---	III	Fouiller (25)	40	III	Psychanalyse (01)	---	III
Astronomie (20)	35	III	Géologie (01)	---	III	Psychologie (02)	10	III
Baratin (01)	55	III	Histoire (20)	---	III	Se cacher (10)	20	III
Bibliothèque (25)	40	III	Histoire naturelle (10)	---	III	Sentir (16)	---	III
Biologie (01)	05	III	Informatique (10)	15	III	Séduction (APP*2)	---	III
Botanique (09)	12	III	Jeux d'argent (POU*2)	---	III	Serrurerie (01)	10	III
Bricolage (INT+DEX)	---	III	Langue : Basic (EDU*5)	72	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	---	III
Carto./Géographie (20)	35	III	LN : zabraki (EDU*5)	73	III	- Equitation (-5)	---	III
Chimie (01)	06	III	Langues étrangères (05)	---	III	- Grimper (+28)	40	III
Co. autres (EDU)	---	III	Bothan	70	III	- Nager (+10)	40	III
Co. des armes (EDU*2)	---	III	Devaronien	40	III	- Sauter (+12)	50	III
Co. des droïdes (EDU*2)	---	III	Mon Calamari	20	III	- Sauter en parachute (+7)	40	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	75	III	- .....	---	III	- Skier (+5)	---	III
Co. des véhicules (EDU*2)	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
Comptabilité (05)	---	III	Marchandage (05)	45	III	Suivre une piste (10)	15	III
Criminalistique (01)	10	III	Mécanique (20)	40	III	Survie milieu hostile (10)	25	III

### COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	15	III	Coup de poing (50)	60	III	Coup de pied (25)	30	III
..... (..)	---	III	Arts martiaux (01)	---	III	Lancer (25)	55	III
Esquiver (DEX*2)	70	III	Bloquer (DEX*2)	40	III	Explosif (01)	20	III
<b>Blasters de poing (20)</b>	60	III	<b>Fusils blaster (15)</b>	55	III	<b>Armes blanches (20)</b>	50	III
DL-18	65	III	E-11	60	III	Couteau de combat	55	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
<b>Armes lourdes (05)</b>	---	III	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>	15	III	<b>A. de tirs archaïques (18)</b>	---	III
- .....	---	III	Tourelle bi-laser	20	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (31)	---	III	Senseurs/Radars (10)	65	III	Navigation spatiale (05)	80	III
<b>Chasseurs spatiaux (01)</b>	80	III	<b>Vaisseaux moyens (01)</b>	70	III	Systèmes planétaires (12)	85	III
X-wing	85	III	YT-200 Amidala	76	III	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	---	III
Chasseur planétaire	90	III	- .....	---	III	- .....	---	III
Chasseur TIE	82	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
<b>Véhicules légers (20)</b>	50	III	<b>Véhicules lourds (01)</b>	---	III	<b>Autres Véhicules (air/eau)</b>	60	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III
- .....	---	III	- .....	---	III	- .....	---	III

# ZABRAK

