

COMPETENCES & CHARISME

CREATION

Lors de la création d'un personnage , ce dernier n'a droit qu'à un nombre limité de compétences en fonction de son SAVOIR.

1D en SAVOIR	10 Compétences.
2D en SAVOIR	15 Compétences.
3D en SAVOIR	20 Compétences
4D en SAVOIR	25 Compétences.
5D en SAVOIR	30 Compétences.
6D en SAVOIR	35 Compétences.
7D en SAVOIR	40 Compétences.
8D en SAVOIR	45 Compétences.

SPECIALISATION

A partir de 4D dans une compétence choisie , un personnage pourra se spécialiser, sa compétence de spécialisation coutera moitié moins de points de personnage pour son augmentation. (Toujours arrondi au supérieur)

DETERMINATION DU CHARISME

La détermination du CHARISME se fait de même manière toutes races confondues. Cependant des êtres de races différentes ne remarquent pas beaucoup les attraits de beauté des autres races.

3D6 SYSTÈME DES LIBRE

Valeur	Descriptif
3 / - 2D	Vous faites peur aux gens et les autres races le voient!
4 & 5 / - 1D	Votre immondice fait reculer quiconque vous croise du regard!
6 & 7 / - 2Pt	On vous évite de manière générale.
8 & 9 / - 1Pt	Les gens ne vous parle que rarement.
10 & 11	Vous faites partie du commun des mortels, on est parfois poli avec vous.
12 & 13	Vous n'attirez pas le regard, mais on vous respecte un minimum.
14 & 15	Vous sortez la tête du lot, on est souvent poli avec vous.
16 & 17 / + 1Pt	Vous attirez le regard et on fait attention à vous.
18 & 19 / + 2Pt	Votre charisme vous vos certains honneurs et certaines facilités!
20 & 21 / + 1D	Votre charisme attise les convoitises, les autres races le voit!
22 / + 2D	Modèle de tous, on vous respecte énormément, toutes races confondues!
Compétences affectées : Affaires, Intimidation, Diplomatie, Escroquerie, Marchandage, Commandement, et Persuasion.	

DEXTERITE

Arbalète Wookiee
Arc
Arme à Feu
Arme à Feu Archaique
Arme Blanche
Arme de Jet
Artillerie Blaster
Blaster
Blaster de Véhicule
Course à pied
Esquive
Grenade
Lance-Missiles
Parade Arme Blanche
Parade mains nues
Pickpocket
Sabre laser
* Acrobatie
* Arme à Feu d'Artillerie
* Arme à Feu de Véhicule
* Artisanat
* Combat Echani
* Dance

VIGUEUR

Combat Mains Nues
Escalade / Saut
Levage
Natation
Résistance
* Art Martial (Requis : 3D en Combat Mains Nues et Parade Mains Nues)

SAVOIR

Affaires

Bureaucratie

Cultures

Erudition

Evaluation

Intimidation

Illégalité

Langages

Maintien de l'Ordre

Races Extraterrestres

Survie

Système Planétaires

Tactique

Volonté

* Diplomatie

* Histoire Jedi

* Histoire Sith

* Profession

* Psychologie

PERCEPTION

Commandement

Discretion

Dissimulation

Escroquerie

Falsification

Investigation

Jeu

Marchandage

Persuasion

Recherche

MECANIQUE

Astrogation
Canons de Vaisseau
Canons de Vaisseau de Guerre
Combinaison Energétique
Communications
Ecrans de Vaisseau
Ecrans de Vaisseau de Guerre
Equitation
Fusées individuelles
Pilotage de Chasseur Stellaire
Pilotage de Foncéur
Pilotage de Poda
Pilotage de Vaisseau Archaïque
Pilotage de Vaisseau de Guerre
Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air
Pilotage de Véhicule Terrestre
Propulseur Dorsal
Répulseurs
Senseurs
Transports Spatiaux
* Ecrans de Répulseurs

TECHNIQUE

Démolition
Médecine
Premiers Soins
Programmation de Droïdes
Programmation / Réparation d'Ordinateur
Réparation d'Arme de Vaisseau
Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre
Réparation d'Armure
Réparation de Blaster
Réparation de Chasseur Stellaire
Réparation de Droïdes
Réparation de Poda
Réparation de Transport Spatial
Réparation de Vaisseau de Guerre
Réparation de Véhicule à Coussin d'Air
Réparation de Véhicule à Répulseurs
Réparation de Véhicule Terrestre
Sécurité
* Réparation d'Arme à Feu
* Réparation d'Arme à Feu Archaïque
* Réparation de Sabre Laser