

Nom : Ais'a Hikmet
 Sexe : F Age : 22
 Taille : 1m 71
 Poids :
 Lieu de naissance : Side-2- Sweetwater (spacenoïde)

Date de naissance : UC 0064
 Métier: pilote de mecha militaire
 Grade : Enseigne (Shôï)
 Organisation : AEUG



Monde : Mobile suit Gundam

Signe particulier : New type
 Cicatrice à l'épaule droite

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

FOR ce	10	DEX terité	18	CON stitution	14	FOR+TAI	BonusDom.
APP arence	16	TAIL le	15	PER ception	13	16 à 24	aucun
INT elligence(*5)	14	Idée	70%	INI tiative (PER+DEX)/2	16	25 à 32	+1d3
POU voir (*5)	12	Chance	60%			33 à 40	+1d6
						41 à 56	+2d6

Bonus aux dommages +1d3

Points de Vie (CON + TAI/2)									
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	30
Points d'énergie (POU+CON)/2									
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	30

Stress (POU X 5)									
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	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Newtype : oui

COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : _____
- musique..... 15%
- _____
- Astrogation..... (00 %) _____
- Athlétisme (15%) 45%
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque.....(25%) _____
- Bricolage (10%) 20%
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(10%) 65%
- Chercher, fouiller (20%) _____
- Commerce (20%) _____
- Conduire.....(20 %) 30%
- Culture générale (20%) _____
- Comptabilité (00%)..... _____
- Déguisement (10%) _____
- Imitation, maquillage*
- Discrétion (15%) 20%
- Filature*
- Droit, administration, usages (10%) 21%
- Electronique.....(00 %)15%
- Equitation (10%) _____
- Esquiver (DEXx2) 50%
- Langue natale (80%) _____

Langue étrangère/Langage :

- Kurde..... (00%) ... 20%
- _____(00%) ... _____
- _____(00%) ... _____
- _____(00%)..... _____
- Leadership (15%) 5%
- Nager..... (15 %) _____
- Navigation (00%) _____
- Orientation (15%) 30%
- Persuasion (15%) 40%
- Baratiner, convaincre*
- Plongée.....(00%) 45%
- Renseignements.....(20%) 25%
- Sabotage.....(05%)15%
- Sagacité (PER+10%) 53%
- Secourisme (30%) 65%
- Vigilance (PER×2)..... 46 %

Remarquer détail, pister, 6^e sens

Sciences :

- Informatique.....(20%) 40%
- Mécanique.....(05%) _____
- Médecine.....(00%) _____
- Sciences Appliquées..... (00%) _____
- Science pure..... (00%) _____
- Serrurerie.....(00%) _____
- Survie (10%) _____
- Milieu spatial*.....(00%) 45 %
- Urbaine.....(20%) _____
- Forêt(10%) _____
- Désert.....(05%) _____
- _____ (_____) _____

- Og..... (- 20%**) -5
- Stratégie.....(_____) 10%
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____

COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas.....(00 %) 40 %
- Tir.....(20%) 60%
- Arme de contact (20%) 20%
- Autre : _____ (_____) _____
- Nemo _____ (_____) +10%
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____

- navettes..... (00 %) _____
- _____ (_____) _____
- avions.....(00 %) _____
- tanks.....(00 %) _____
- _____ (_____) _____
- autres véhicules(00 %) _____
- _____ (_____) _____
- _____ (_____) _____

COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%)	_____ %				
Lutte (arts martiaux)					
(20%).....	35 %				
Armes à feu (15%)	50 %				
Arme de poing c.38	_____ %	1d10	2	15m	9
.....	_____ %				
.....	_____ %				
Autre (20%)	_____ %				
Cran d'arrêt	_____ %				
.....	_____ %				
Protection	Protection				
Normal Suit	2				



Personnage: Aïs'a Hikmet

Date de création :

par:

← description :

Comportement :

possessions : Normal suit, kit de secours (rustines, désinfectant en mini-spray,...),
arme de poing c.38 compatible 0g, cran d'arrêt,

Histoire personnelle/ Motivations :

UC 0088.02.02 :

Vous êtes requise pour l'opération Maelstrom destiné à prendre Gryps 2 -le colonie-laser- des mains des Titans...

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :