

# ZAT'HOO

Personnage joué par :		PNJ		Nom :		HOO			
Ceinture		Tête		Prénom :		Zat'			
... / ...		...		Age : 40 ans		Sexe : M Poids : 71 Kg			
Bouclier		01-15		Expérience :		1			
		Bras D.		Bras G.		Alignement :			
		...		...		-4			
		16-35		36-55		Spécialisation :		Laborantin en biologie	
						Force :		12	
						Taille :		10	
						Constitution :		15	
						Dextérité :		16	
						Pouvoir :		9	
						Apparence :		12	
						Intelligence :		18	
				Education :		11			
				Entraînement :		Implant neuronal d'apprentissage accéléré			
				Tronc		Point de Vie :			
		10		56-80		-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) : .....			
						Attaque(s) par round (CaC) :			
						2			
						Bonus aux Dommages :			
						-1			
						Résistance aux Dommages :			
						0			
						Régénération naturelle :			
						3J / 2H24'			
						Points de Santé Mentale (40+POUx2) :			
						58+8=66			
						Raisons de la perte de SAN :			
						F : +1+7 // M: +1-1+1-1			
						Folies (actives si POU<=40) :			
						-			
						-			
						-			
Jambe D.		Jambe G.		Règles Spéciales de la Race :					
...		...		+80% de résistance aux manipulations mentales par la Force // Peuvent se déplacer comme des oiseaux en vol sans aucun malus // Nécessitent de grandes quantités de nourriture // 2ème langue natale : Huttese (EDU*5)					
81-90		91-00		Héros de la Force : Non (PNJ) // Sensibilité à la Force : Non (PNJ)					
				Don : Chasseurs : +1 aux améliorations					
				Défaut : Artillerie / tourelles : -1 aux améliorations					
				Personnalité et traits caractéristiques :					
				Petit à petit son aversion envers l'Alliance s'estompe, surtout au fur et à mesure qu'il découvre les horreurs commises par l'Empire. Appliqué et sérieux dans les tâches qui lui sont confiées. Joueur de dés.					
				Citation : « Rien n'est jamais brisé pour toujours car la matière devient autre chose à vrai dire... »					
				Finances :					
				355 crédits					
				Bijoux et récompenses : .....					
				.....					
<h2>TOYDARIEN</h2>									



# Star Wars

## Feuille de Compétences

Personnage joué par :		PNJ	
Prénom et Nom :		Zat'HOO	
Spécialisation :		Laborantin en biologie appliquée	
Agriculture (05)	.....	Culture Jedi (01)	.....
Anthropologie (01)	33	Déguisement (01)	.....
Archéologie (01)	.....	Discrétion (10)	.....
Artisanats (15)	.....	Dissimulation (15)	.....
- .....	.....	Diplomatie (20)	.....
- .....	.....	Droit (10)	.....
Arts (05)	.....	Ecouter (25)	.....
- .....	.....	Energie (10)	51
- .....	.....	Fouiller (25)	.....
Astronomie (20)	30	Géologie (01)	.....
Baratin (25)	.....	Histoire (20)	25
Bibliothèque (25)	57	Histoire naturelle (10)	56
Biologie (01)	64	Informatique (15)	40
Botanique (05)	15	Jeux d'argent (POU*2+20)	43
Bricolage (INT+DEX+05)	54	Langue : Basic (EDU*5)	55
Carto./Géographie (20)	30	LN : Toydarien (EDU*5)	55
Chimie (01)	12	Langues étrangères (10)	.....
Co. autres (EDU)	32	- <b>Huttèse (EDUx5)</b>	55
Co. des armes (EDU*2)	22	- <b>Kaminoien</b>	28
Co. des droïdes (EDU*2)	27	- .....	.....
Co. des vaisseaux (EDU*2)	37	- .....	.....
Co. des véhicules (EDU*2)	22	- .....	.....
Comptabilité (15)	.....	Marchandage (25)	.....
Criminalistique (05)	.....	Mécanique (20)	.....
		Médecine (05)	.....
		Observation (20)	.....
		Persuasion (20)	22
		Pharmacologie (01)	.....
		Physique (01)	27
		Pickpocket (DEX*2)	32
		Premiers soins (25)	.....
		Prog./Rep. de droïdes (05)	28
		Psychanalyse (01)	.....
		Psychologie (10)	.....
		Se cacher (10)	.....
		Sentir (18)	.....
		Séduction (APP*2)	25
		Serrurerie (01)	.....
		Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	22
		- Equitation (-14)	08
		- Grimper (-10)	12
		- Nager (0)	23
		- Sauter (-3)	19
		- Sauter en parachute (+15)	37
		- Skier (-5)	17
		- .....	.....
		- .....	.....
		Suivre une piste (15)	.....
		Survie milieu hostile (05)	.....

### COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (05)	.....	Coup de poing (25)	.....	Coup de pied (10)	.....
..... (...)	.....	Arts martiaux (01)	.....	Lancer (20)	.....
Esquiver (DEX*2+10)	42	Bloquer (DEX*2)	32	Explosif (05)	.....
<b>Armes de poing (20)</b>		<b>Fusils (05)</b>	25	<b>Armes blanches (15)</b>	18
- Czerka-411	.....	- Fusil L60 toydarien	.....	- Scalpel	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
<b>Armes lourdes (01)</b>		<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>		<b>A. de tirs archaïques (19)</b>	
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....

### COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (33)	.....	Senseurs/Radars (15)	20	Navigation spatiale (05)	09
<b>Chasseurs (01)</b>		<b>Vaisseaux moyens (01)</b>		Systèmes planétaires (10)	20
- .....	.....	- .....	.....	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>	
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
<b>Véhicules légers (25)</b>		<b>Véhicules lourds (01)</b>		<b>Véhicules aquatiques (01)</b>	
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....
- .....	.....	- .....	.....	- .....	.....

