


Erk Outton

Personnage joué par :		PNJ		Nom :		OUTTON			
Ceinture		Tête		Prénom :		Erk			
25		14		Age : 41 ans		Sexe : M Poids : 77 Kg			
Bouclier		01-15		Expérience :					
		Bras D.		Bras G.		Alignement : -6			
		16-35		36-55		Spécialisation : Mécanicien			
						Force : 8		Taille : 20	
						Constitution : 12		Dextérité : 8	
						Pouvoir : 12		Apparence : 10	
						Intelligence : 9		Education : 11	
						Entraînement :			
						Point de Vie :		-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	
				Tronc		Chance (Pouvoir x 5) : 60			
				14		Attaque(s) par round (CàC) : 1			
				56-80		Bonus aux Dommages : -1			
						Résistance aux Dommages : 0			
						Régénération naturelle : 4J / 3H12'			
						Points de Santé Mentale (40+POUx2) :			
						64+2=66			
						Raisons de la perte de SAN :			
						F : +1+1 // M : +1+1-1-1			
				Jambe D.		Folies (actives si POU<=40) :			
				81-90		-			
				Jambe G.		-			
				91-00		-			
Règles Spéciales de la Race :									
Les plus aptes à entrer dans les uniformes et armures des impériaux									
Héros de la Force :		Non -> PNJ // Sensibilité à la Force: non							
Don :		Astronomie : +2 aux améliorations							
Défaut :		Culture Jedi : -2 aux améliorations							
Personnalité et traits caractéristiques :									
Citation :									
Finances :									
569 crédits									
Bijoux et récompenses :									
HUMAIN									

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par :

PNJ

Prénom et Nom :

Erk OUTTON

Spécialisation :

Mécanicien

Agriculture (10)	03	III	Culture Jedi (01)	03	III	Observation (20)	03	III
Anthropologie (01)	03	III	Déguisement (01)	03	III	Persuasion (15)	03	III
Archéologie (01)	03	III	Discrétion (15)	03	III	Pharmacologie (01)	21	III
Artisanats (15)	18	III	Dissimulation (15)	03	III	Physique (01)	03	III
-	03	III	Diplomatie (15)	03	III	Pickpocket (DEX*2)	46	III
Arts (01)	03	III	Droit (05)	03	III	Premiers soins (30)	03	III
-	03	III	Ecouter (25)	03	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	03	III
-	03	III	Energie (10)	30	III	Psychanalyse (01)	03	III
Astronomie (20)	26	III	Fouiller (25)	03	III	Psychologie (05)	03	III
Baratin (05)	25	III	Géologie (01)	03	III	Se cacher (10)	03	III
Bibliothèque (25)	03	III	Histoire (20)	03	III	Sentir (15)	03	III
Biologie (01)	03	III	Histoire naturelle (10)	03	III	Séduction (APP*2)	20	III
Botanique (09)	12	III	Informatique (10)	03	III	Serrurerie (01)	03	III
Bricolage (INT+DEX)	42	III	Jeux d'argent (POU*2)	24	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	14	III
Carto./Géographie (20)	03	III	Langue : Basic (EDU*5)	55	III	- Equitation (-10)	04	III
Chimie (01)	38	III	Langues étrangères (05)	03	III	- Grimper (+25)	42	III
Co. autres (EDU)	27	III	- Conjeni	55	III	- Nager (+10)	24	III
Co. des armes (EDU*2)	22	III	- Chagrien	14	III	- Sauter (+10)	24	III
Co. des droïdes (EDU*2)	22	III	- Pyke	10	III	- Sauter en parachute (+5)	19	III
Co. des vaisseaux (EDU*2)	22	III	-	03	III	- Skier (+5)	20	III
Co. des véhicules (EDU*2)	52	III	-	03	III	-	03	III
Comptabilité (10)	03	III	Marchandage (05)	03	III	Suivre une piste (10)	03	III
Criminalistique (01)	26	III	Mécanique (20)	60	III	Survie milieu hostile (05)	03	III
			Médecine (05)	03	III (...)	03	III

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	03	III	Coup de poing (50)	03	III	Coup de pied (25)	03	III
..... (...)	03	III	Arts martiaux (01)	03	III	Lancer (25)	03	III
Esquiver (DEX*2)	16	III	Bloquer (DEX*2)	25	III	Explosif (01)	03	III
Armes de poing (20)	35		Fusils (15)			Armes blanches (20)	35	
- Blastech DC-15s pistolet	03	III	-	03	III	- Couteau de combat	03	III
-	03	III	-	03	III	- Clef à griffe	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
Armes lourdes (05)			Artillerie/Tourelles (05)			A. de tirs archaïques (20)		
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III

COMPETENCES de PILOTAGE

Propulseurs (30)	03	III	Senseurs/Radars (10)	03	III	Navigation spatiale (01)	03	III
Chasseurs (01)			Vaisseaux moyens (01)			Systèmes planétaires (10)	03	III
-	03	III	-	03	III	Vaisseaux capitaux (01)		
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
Véhicules légers (20)			Véhicules lourds (01)			Véhicules aquatiques (01)		
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III
-	03	III	-	03	III	-	03	III

