


Wan OLTOM

Personnage joué par : PNJ		Nom : OLTOM
Ceinture ... / ... Bouclier		Prénom : Wan
Tête 14 01-15		Age : 56 ans Sexe : M Poids : 84 Kg
Bras D. 16-35		Expérience : 5
Bras G. 36-55		Alignement : -5
Tronc 10 56-80		Spécialisation : Vétérinaire
Jambe D. 81-90		Force : 11 Taille : 19
Jambe G. 91-00		Constitution : 12 Dextérité : 14
		Pouvoir : 10 Apparence : 9-1
		Intelligence : 15 Education : 13
		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
		Chance (Pouvoir x 5) : 50
		Attaque(s) par round (CàC) : 1
		Bonus aux Dommages : 0
		Résistance aux Dommages : 0
		Régénération naturelle : 4J / 3h12'
		Points de Santé Mentale (40+POUx2) : 60-5-2=53
		Raisons de la perte de SAN : F : -1+1-3-2 // M : -1-1-1-1+1+1
		Folies (actives si POU<=40) :
		-
		-
		-
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 :	Fusils : +2 aux améliorations	
Défaut :	Moche : -1APP à la création	
Personnalité et traits caractéristiques :		
Filou, taquin, prêt à ouvrir une partie de sabacc à la première occasion pour engranger quelques crédits. Reste quand même un homme d'honneur et ne trahira pas ses compagnons.		
Citation :	« Est-ce que tu veux savoir la taille que peut atteindre le pénis d'un bantha... ? » (ou autre)	
Finances :		
3 206 crédits		
Bijoux et récompenses :	Alliance (valeur 100 crédits)	
HUMAIN		

Star Wars

Feuille de Compétences

Personnage joué par : PNJ
 Prénom et Nom : Wan OLTOM
 Spécialisation : Vétérinaire

Agriculture (10)	III	Culture Jedi (01)	11	III	Observation (20)	III
Anthropologie (01)	35	Déguisement (01)	III	III	Persuasion (15)	III
Archéologie (01)	III	Discrétion (15)	20	III	Pharmacologie (01)	21
Artisanats (15)	17	Dissimulation (15)	45	III	Physique (01)	III
-	III	Diplomatie (15)	III	III	Pickpocket (DEX*2)	58
Arts (01)	III	Droit (05)	III	III	Premiers soins (30)	70
-	III	Ecouter (25)	III	III	Prog./Rep. de droïdes (01)	III
-	III	Energie (10)	III	III	Psychoanalyse (01)	III
Astronomie (20)	III	Fouiller (25)	III	III	Psychologie (05)	11
Baratin (05)	35	Géologie (01)	III	III	Se cacher (10)	III
Bibliothèque (25)	35	Histoire (20)	35	III	Sentir (15)	III
Biologie (01)	III	Histoire naturelle (10)	70	III	Séduction (APP*2)	16
Botanique (09)	49	Informatique (10)	III	III	Serrurerie (01)	III
Bricolage (INT+DEX)	29	Jeux d'argent (POU*2)	42	III	Sport ((FOR+CON+DEX)/2)	19
Carto./Géographie (20)	III	Langue : Basic (EDU*5)	65	III	- Equitation (-10)	19
Chimie (01)	III	Langues étrangères (05)	III	III	- Grimper (+25)	44
Co. autres (EDU)	37	- Kaminoien	65	III	- Nager (+10)	29
Co. des armes (EDU*2)	26	- Anzati	20	III	- Sauter (+10)	29
Co. des droïdes (EDU*2)	26	-	III	III	- Sauter en parachute (+5)	24
Co. des vaisseaux (EDU*2)	26	-	III	III	- Skier (+5)	24
Co. des véhicules (EDU*2)	26	-	III	III	-	III
Comptabilité (10)	III	Marchandage (05)	III	III	Suivre une piste (10)	15
Criminalistique (01)	III	Mécanique (20)	III	III	Survie milieu hostile (05)	III
		Médecine (05)	30	III (...)	III

COMPETENCES de COMBAT

Coup de tête (10)	III	Coup de poing (50)	55	III	Coup de pied (25)	30	III
..... (...)	III	Arts martiaux (01)	III	III	Lancer (25)	III	III
Esquiver (DEX*2)	48	Bloquer (DEX*2)	28	III	Explosif (01)	III	III
Armes de poing (20)	30	Fusils (15)	17		Armes blanches (20)		
- Blastech DH-17	III	-	III	III	- Matraque	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III
Armes lourdes (05)		Artillerie/Tourelles (05)			A. de tirs archaïques (20)		
-	III	-	III	III	-	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III
-	III	-	III	III	-	III	III

COMPETENCES de PILOTAGE

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

