


# Ren ORJIN

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Ren ORJIN		<b>Origine</b> Naos III (espace sauvage)
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 14 01-15	<b>Age</b> 36 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 72 Kg
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Expérience</b>
	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Alignement</b>
	<b>Tronc</b> 56-80	<b>Spécialisation</b> Sniper
	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Force</b> 11 <b>Taille</b> 19
	<b>Jambe G.</b> 91-00	<b>Constitution</b> 9 <b>Dextérité</b> 10
		<b>Pouvoir</b> 8 <b>Apparence</b> 9
		<b>Intelligence</b> 13 <b>Education</b> 8
		<b>Point de Vie</b> 14
		<b>SAN</b> 56
		<b>Chance</b> 40
		<b>Attaque(s) par round (CàC)</b> 1
		<b>Bonus aux Dommages</b> -
		<b>Résistance aux Dommages</b> -
		<b>Régénération naturelle</b> 4J / 3H12'
		<b>Points de mission</b>
	<b>Alliance</b>	
	<b>Empire</b>	
	<b>Autres</b>	
	<b>Finances et autres objets de valeur</b> 23 crédits	
	<b>Règles spéciales de la race</b> Humain : facilité de déguisement en impérial.	

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de tête (10) .....	Coup de poing (50) .....	Coup de pied (25) .....
Sport (FOR+CON+DEX)/2 15	Arts martiaux (01) .....	Lancer (25) .....
Esquiver (DEX*2) 20	Bloquer (DEX*2) 20	Explosif (01) .....
<b>Blasters de poing (20) 35</b>	<b>Fusils blaster (15) 60</b>	<b>Armes blanches (20)</b>
- Blastech DL-44 .....	- IQA-11 Sniper .....	- Couteau de combat .....
- .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Armes lourdes (05)</b> .....	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b> .....	<b>A. de tirs archaïques (20)</b> .....
- .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Langues étrangères (05)</b> .....	Observation (20) 45	Ecouter (25) .....
- Gotal 18	Se cacher (10) 30	Skier (+5) 20
- .....	Grimper (+25) 40	Sauter (+10) 25
Co. des armes (EDU*2) 16	Co. des vaisseaux (EDU*2) 16	.....
Co. des droïdes (EDU*2) 16	Co. des véhicules (EDU*2) 16	.....

**ARMES NATURELLES & de CORPS à CORPS**

Arme	Dégâts	DEX	Parer	Lancer	Règle spéciale	PA ignorés
Coup de tête	1D3	-	-	NA	Aucune	NA
Coup de poing	1D4	+2	+20	NA	Aucune	NA
Coup de pied	1D4+1	+1	-	NA	Aucune	NA
Couteau de combat	2D6+2	+2	+2	-10	-	-

**ARMES à DISTANCE**

Arme	Dégâts	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règles spéciales	Chargeurs
Blastech DL-44	7D3+4	96	15m	1	25	-6PA / lunette	3
IQA-11 sniper	7D3+3	98	100m	1	4	-7PA / lunette	2

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité

**ARMURES**

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Casque de protection armée rebelle	14PA tête	-
Gilet de protection léger	10PA tronc	TAI 17

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	+5 en « se cacher » forêt	Porté
Tenue de camouflage	+15 en "se cacher" forêt	Sac à dos
Macrojumelles militaires	-	Sac à dos
Comlink militaire	-	Inclus casque
Sac à dos de transport	-	Porté