

# Aaron WOLF

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Aaron WOLF		<b>Origine</b> Albrae-Don (colonies)		
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 14 01-15	<b>Age</b> 35 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 85 Kg	<b>Expérience</b>	
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Alignement</b> -3	<b>Spécialisation</b> Soldat lourd	
	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Force</b> 14 <b>Taille</b> 18	<b>Constitution</b> 10 <b>Dextérité</b> 8	
	<b>Tronc</b> 56-80	<b>Pouvoir</b> 8 <b>Apparence</b> 7	<b>Intelligence</b> 12 <b>Education</b> 7	
	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Point de Vie</b> 14	<b>SAN</b> 54	
	<b>Jambe G.</b> 91-00	<b>Chance</b> 40	<b>Attaque(s) par round (CàC)</b> 1	
	<b>Points de mission</b>		<b>Bonus aux Dommages</b> -	<b>Résistance aux Dommages</b> -
	<b>Alliance</b>		<b>Régénération naturelle</b> 4J / 3H12'	
	<b>Empire</b>		<b>Finances et autres objets de valeur</b>	
	<b>Autres</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 16	Arts martiaux (01) .....	Lancer (25) .....
Esquiver (DEX*2) 21	Bloquer (DEX*2) 16	Explosif (01) .....
<b>Blasters de poing (20) 35</b>	<b>Fusils blaster (15) 20</b>	<b>Armes blanches (20) 40</b>
- Blastech DH-17 .....	- .....	- Couteau de combat .....
- .....	- .....	- Hache .....
- .....	- .....	- .....
<b>Armes lourdes (05) 55</b>	<b>Artillerie/Tourelles (05)</b>	<b>A. de tirs archaïques (20)</b>
- Blastech DLT-19 .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Langues étrangères (05)</b>	Observation (20) .....	Ecouter (25) .....
- Cathar 17	Se cacher (10) .....	Skier (+5) 21
- .....	Grimper (+25) 41	Sauter (+10) 26
Co. des armes (EDU*2) 19	Co. des vaisseaux (EDU*2) 14	.....
Co. des droïdes (EDU*2) 14	Co. des véhicules (EDU*2) 14	.....

**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
Hache (x2)	3D6+3	-	+2	-20	-	2PA
Couteau de combat	2D6+2	+2	+2	-10	-	-

**ARMES à DISTANCE**

Arme	Dégâts	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règles spéciales	Chargeurs
Blastech DH-17	6D3+2	97	30m	1 à 2	30	-5PA / Paralysant	1
Blastech DLT-19	6D3+2	97	35m	1R à 3R	150	-5PA / FOR14	1

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité
Grenade frag	10D3 r2m	99	Rayon 2 mètres / Ignore 5PA	1

**ARMURES**

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Casque de protection armée rebelle	14PA tête	-
Gilet de protection standard	14PA tronc	TAI 18

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	TAI 18	Porté
Sac à dos		Porté
Comlink militaire		Poche
Lunettes de protection		Sur casque
Lampe torche		Sac à dos