

# Teyssa PAKOU

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <b>Nom et prénom du PNJ</b> Teyssa PAKOU        |  | <b>Origine</b> Esseles (mondes du noyau)           |   |
| <b>Ceinture</b><br>... / ...<br><b>Bouclier</b> |  | <b>Age</b> 27 ans <b>Sexe</b> F <b>Poids</b> 67 Kg |   |
| <b>Bras D.</b><br>16-35                         |  | <b>Tête</b><br>01-15                               | <b>Expérience</b>                           |
| <b>Bras G.</b><br>36-55                         |  | <b>Alignement</b> -3                               | <b>Spécialisation</b> Tailleur / Couturière |
| <b>Jambe D.</b><br>81-90                        |  | <b>Tronc</b><br>56-80                              | <b>Force</b> 11 <b>Taille</b> 18            |
| <b>Jambe G.</b><br>91-00                        |  | <b>Constitution</b> 9 <b>Dextérité</b> 15          | <b>Pouvoir</b> 12 <b>Apparence</b> 16       |
|   |  |  | <b>Intelligence</b> 9 <b>Education</b> 13   |
|   |  |  | <b>Point de Vie</b> 14                      |
|   |  |  | <b>SAN</b> 58                               |
|   |  |  | <b>Chance</b> 60                            |
|   |  |  | <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>         |   |
|   |  | 17 crédits   |   |
|   |  | <b>Règles spéciales de la race</b>                 |   |
|   |  | Humain : facilité de déguisement en impérial.      |   |

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

|                                |                           |    |                             |    |
|--------------------------------|---------------------------|----|-----------------------------|----|
| Coup de poing (50)             | Psychologie (05)          | 15 | Psychanalyse (01)           |    |
| Sport (FOR+CON+DEX)/2          | Anthropologie (01)        | 6  | Médecine (05)               |    |
| Esquiver (DEX*2)               | Premiers soins (30)       |    | Pharmacologie (01)          |    |
| <b>Armes de poing (20)</b>     | Biologie (01)             |    | Bibliothèque (25)           |    |
| -                              | Chimie (01)               |    | Prog/réparation droïds (01) |    |
| -                              | Physique (01)             |    | Systèmes planétaires (10)   |    |
| -                              | Botanique (09)            |    | Histoire (20)               |    |
| <b>Armes blanches (20)</b>     | Archéologie (01)          |    | Histoire naturelle (10)     |    |
| - Couteau civil                | Energie (10)              |    | Mécanique (20)              |    |
| -                              | Géologie (01)             |    | Bricolage (INT+DEX)         | 34 |
| <b>Langues étrangères (05)</b> | Observation (20)          | 35 | Écouter (25)                |    |
| - Chevin                       | Sentir (15)               |    | Sauter (+10)                | 28 |
| -                              | Grimper (+25)             | 43 | Senseurs/radars (10)        |    |
| Co. des armes (EDU*2)          | Co. des vaisseaux (EDU*2) | 26 | Couture (DEX)               | 70 |
| Co. des droïdes (EDU*2)        | Co. des véhicules (EDU*2) | 26 |                             |    |

**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 civil | 2D6    | +2  | -     | -10    | -              | -          |

**ARMES à DISTANCE**

| Arme | Dégâts | Panne | Portée | Tirs/round | Munitions | Règles spéciales | Chargeurs |
|------|--------|-------|--------|------------|-----------|------------------|-----------|
|------|--------|-------|--------|------------|-----------|------------------|-----------|

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

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

**ARMURES**

| Armure | PA zone | Capacités spéciales |
|--------|---------|---------------------|
|--------|---------|---------------------|

**AUTRES EQUIPEMENTS**

| Objet                 | Commentaire | Où est-il ? |
|-----------------------|-------------|-------------|
| Uniforme tech rebelle | -           | Porté       |