








Radia DOLO

Nom et prénom du PNJ Radia DOLO		Origine Vaisseau en hyperespace
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête  01-15	Age 18 ans Sexe F Poids 51 Kg
	Bras D.  16-35	Expérience
	Bras G.  36-55	Alignement
	Tronc  56-80	Spécialisation Serveuse au mess
		Force 7 Taille 17
		Constitution 10 Dextérité 10
		Pouvoir 4 Apparence 15
		Intelligence 10 Education 10
		Point de Vie 14
		SAN 48
		Chance 20
		Attaque(s) par round (CàC) 1
		Bonus aux Dommages -1
	Résistance aux Dommages -	
	Régénération naturelle 4J / 3H12'	
	Points de mission	
Alliance		
Empire		
Autres		
Finances et autres objets de valeur		
20 crédits		
Règles spéciales de la race		
Humain : facilité de déguisement en impérial.		
Jambe D.  81-90	Jambe G.  91-00	

COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de poing (50)	Psychologie (05) 30	Psychanalyse (01)
Sport (FOR+CON+DEX)/2 14	Anthropologie (01) 16	Médecine (05)
Esquiver (DEX*2) 45	Premiers soins (30) 35	Pharmacologie (01)
Armes de poing (20)	Biologie (01)	Bibliothèque (25)
-	Chimie (01)	Prog/réparation droïds (01)
-	Physique (01)	Systèmes planétaires (10)
-	Botanique (09)	Histoire (20)
Armes blanches (20) 25	Archéologie (01)	Histoire naturelle (10)
- Couteau civil	Energie (10)	Mécanique (20)
-	Géologie (01)	Bricolage (INT+DEX) 20
Langues étrangères (05)	Observation (20) 35	Écouter (25) 35
- Duro 15	Sentir (15) 35	Sauter (+10) 24
-	Grimper (+25) 39	Senseurs/radars (10)
Co. des armes (EDU*2) 25	Co. des vaisseaux (EDU*2) 20
Co. des droïdes (EDU*2) 20	Co. des véhicules (EDU*2) 20

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
Lunettes de protection	-	Poche veste
Lampe torche	-	Poche veste
Veste à sacoche	-	Portée