

# Voban DRAN

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Voban DRAN		<b>Origine</b> Centax-3 (mondes du noyau)
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> <b>OR 5 – X-wing</b> 14 01-15	<b>Age</b> 31 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 75 Kg
<b>Bras D.</b> 16-35		<b>Expérience</b>
<b>Bras G.</b> 36-55		<b>Alignement</b> -6
<b>Jambe D.</b> 81-90		<b>Spécialisation</b> Pilote de chasse
<b>Jambe G.</b> 91-00		<b>Force</b> 13 <b>Taille</b> 15
		<b>Constitution</b> 9 <b>Dextérité</b> 15
		<b>Pouvoir</b> 7 <b>Apparence</b> 7
		<b>Intelligence</b> 16 <b>Education</b> 19
		<b>Point de Vie</b> 12
		<b>SAN</b> 50
		<b>Chance</b> 35
	<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>	
	0 crédit	
	<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 19	Senseurs radars (10) 15	Lancer (25)
Esquiver (DEX*2) 30	Systèmes planétaires (10)	Navigation spatiale (01) 21
<b>Chasseurs (01) 56</b>	<b>Vaisseaux moyens (01) 11</b>	<b>Vaisseaux capitaux (01)</b>
- T-65B X-Wing	-	-
-	-	-
-	-	-
-	<b>Véhicules légers (20)</b>	<b>Véhicules aquatiques (01)</b>
-	-	-
-	-	-
<b>Langues étrangères (05)</b>	Observation (20)	Ecouter (25)
- Abyssin 21	Se cacher (10)	Sauter en parachute (+5) 24
-	Grimper (+25) 44	Sauter (+10) 29
Co. des armes (EDU*2) 38	Co. des vaisseaux (EDU*2) 48	.....
Co. des droïdes (EDU*2) 38	Co. des véhicules (EDU*2) 38	.....

**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
Blaster double du SN	7D3+2 (x2)	98	12m	1	22	-6PA / 1 tir = 2mun -5 en comp de tir	1

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

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

**ARMURES**

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Casque de pilote rebelle Y-wing	14PA tête	Flash -65 % / Comlink 5 fréquences / O2 30'
Combinaison de pilote rebelle	1PA tronc	TAI 17

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Fumigène	1x vert, 1x bleu, 1x jaune	Poches
Fusée éclairante	1x vert, 1x bleu, 1x jaune	Poches