

Kimikel OZINIO

Nom et prénom du PNJ Kimikel OZINIO		Origine Yunkor (bordure intérieure)
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 01-15	Age 17 ans Sexe M Poids 84 Kg
	Bras D. 16-35	Expérience
	Bras G. 36-55	Alignement -5
	Tronc 56-80	Spécialisation Mécanicien
	Jambe D. 81-90	Force 14 Taille 20
	Jambe G. 91-00	Constitution 12 Dextérité 13
		Pouvoir 11 Apparence 8
		Intelligence 14 Education 10
		Point de Vie 16
		SAN 57
		Chance 55
		Attaque(s) par round (CàC) 1
		Bonus aux Dommages -
		Résistance aux Dommages -
		Régénération naturelle 4J / 3H12'
		Points de mission
	Alliance	
	Empire	
	Autres	
	Finances et autres objets de valeur	
	0 crédit	
	Règles spéciales de la race	
	Humain : facilité de déguisement en impérial.	

COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de poing (50)	Psychologie (05)	Psychanalyse (01)
Sport (FOR+CON+DEX)/2 20	Anthropologie (01)	Médecine (05)
Esquiver (DEX*2) 26	Premiers soins (30)	Pharmacologie (01)
Armes de poing (20)	Biologie (01)	Bibliothèque (25)
-	Chimie (01)	Prog/réparation droïds (01)
-	Physique (01)	Systèmes planétaires (10)
Armes blanches (20) 30	Botanique (09)	Histoire (20)
- Couteau de combat	Archéologie (01)	Histoire naturelle (10)
- Marteau	Energie (10) 25	Mécanique (20) 55
- Pied de biche	Géologie (01)	Bricolage (INT+DEX) 57
Langues étrangères (05)	Observation (20)	Écouter (25)
- Mon calamarien 19	Sentir (15)	Sauter (+10) 30
-	Grimper (+25) 55	Senseurs/radars (10)
Co. des armes (EDU*2) 20	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 de combat	2D6+2	+2	+2	-10	-	-
Marteau	2D3+2	+1	-	-20	+15 assommer / -5CC	-
Pied de biche	2D3+3	-	+5	-20	+10 assommer / -5CC	-

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 ?
Sac à dos de transport	-	Porté
Lampe torche	-	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Autour du cou
Comlink militaire	-	Poche
Tige lumineuse	3 blanches	Sac à dos