


Vinci PAK

Nom et prénom du PNJ Vinci PAK		Origine Ojom (noyau profond)	
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 14 01-15	Age 44 ans	Sexe M Poids 65 Kg
	Bras D. 16-35	Bras G. 36-55	Expérience
	Jambe D. 81-90	Jambe G. 91-00	Alignement -3
			Spécialisation Simple soldat
			Force 13 Taille 16
			Constitution 13 Dextérité 12
			Pouvoir 9 Apparence 13
			Intelligence 15 Education 15
			Point de Vie 15
			SAN 52
			Chance 45
			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	
		34 crédits	
		Règles spéciales de la race	
		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	Arts martiaux (01)	Lancer (25)
Esquiver (DEX*2) 34	Bloquer (DEX*2) 24	Explosif (01)
Blasters de poing (20) 55	Fusils blaster (15) 40	Armes blanches (20) 30
- Blastech DH-17	-	- Couteau de combat
-	-	-
-	-	-
Armes lourdes (05)	Artillerie/Tourelles (05)	A. de tirs archaïques (20)
-	-	-
-	-	-
Langues étrangères (05)	Observation (20) 25	Ecouter (25)
- Kyuzo 20	Se cacher (10) 15	Skier (+5) 24
-	Grimper (+25) 49	Sauter (+10) 34
Co. des armes (EDU*2) 35	Co. des vaisseaux (EDU*2) 30
Co. des droïdes (EDU*2) 30	Co. des véhicules (EDU*2) 30

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
Blastech DH-17	6D3+2	97	30m	1 à 2	30	-5PA / Paralysant	2

GRENADES ET EXPLOSIFS

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité
Grenade flash	spécial	99	Aveugle et assourdi r4m pour 1D6+1 rounds	1
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 14

AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	+5 en « se cacher » forêt	Porté
Sac à dos de transport	-	Porté
Comlink militaire	-	Poche
Lampe torche	-	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Sac à dos