


# Azi REYEK

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Azi REYEK		<b>Origine</b> Lexas Prime (Bordure extérieure)
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 10 01-15	<b>Age</b> 40 ans   <b>Sexe</b> M   <b>Poids</b> Kg
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Expérience</b>
	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Alignement</b>
	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Spécialisation</b> Soldat de reconnaissance
	<b>Jambe G.</b> 91-00	<b>Force</b> 16   <b>Taille</b> 19
		<b>Constitution</b> 11   <b>Dextérité</b> 16
		<b>Pouvoir</b> 10   <b>Apparence</b> 8
		<b>Intelligence</b> 15   <b>Education</b> 17
		<b>Point de Vie</b> 15
		<b>SAN</b> 60
		<b>Chance</b> 50
		<b>Attaque(s) par round (CàC)</b> 2
		<b>Bonus aux Dommages</b> +1
		<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 22	Arts martiaux (01) .....	Lancer (25) .....
Esquiver (DEX*2) 32	Bloquer (DEX*2) 32	Explosif (01) .....
<b>Blasters de poing (20) 30</b>	<b>Fusils blaster (15) 50</b>	<b>Armes blanches (20) 25</b>
- .....	- Bastech A280c .....	- Couteau de combat .....
- .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Armes lourdes (05) .....</b>	<b>Artillerie/Tourelles (05) .....</b>	<b>A. de tirs archaïques (20) .....</b>
- .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Langues étrangères (05) .....</b>	Observation (20) 50	Ecouter (25) 35
- Togruta 20	Se cacher (10) 39	Skier (+5) 27
- .....	Grimper (+25) 47	Sauter (+10) 32
Co. des armes (EDU*2) 39	Co. des vaisseaux (EDU*2) 34	.....
Co. des droïdes (EDU*2) 35	Co. des véhicules (EDU*2) 34	.....

**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 A280c	6D3+2	97	40m	1, 2, 1R	60	-5PA / Lunette	2

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité
Grenade fumigène	spécial	99	Aveugle r3m pour 2D3+2 rounds	2
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 léger	10PA tronc	TAI 18

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Sac à dos de transport	-	Porté
Lunettes de protection	-	Sur casque
Comlink militaire	-	Intégré casque
Lampe torche	-	Sac à dos
Tige lumineuse	2 blanches	Sac à dos
Fusée éclairante	1 verte, 1 rouge, 1 orange	Sac à dos
Fumigène	2 roses	Sac à dos
Macrojumelles	Militaires	Sac à dos
Matériel d'escalade	-	Sac à dos
Synthécorde	8m	Sac à dos