


# Miles KARDASSIO

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Miles KARDASSIO		<b>Origine</b> Seconde lune d'Andelich (bord ext)
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 01-15	<b>Age</b> 36 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 68 Kg
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Expérience</b>
	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Alignement</b>
	<b>Tronc</b> 56-80	<b>Spécialisation</b> Palefrenier écuries
	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Force</b> 12 <b>Taille</b> 16
	<b>Jambe G.</b> 91-00	<b>Constitution</b> 10 <b>Dextérité</b> 5
		<b>Pouvoir</b> 16 <b>Apparence</b> 11
		<b>Intelligence</b> 13 <b>Education</b> 6
		<b>Point de Vie</b> 13
		<b>SAN</b> 72
		<b>Chance</b> 80
		<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>	
	67 crédits	
	<b>Règles spéciales de la race</b>	
	Humain : facilité de déguisement en impérial.	

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de poing (50) .....	Psychologie (05) .....	Psychanalyse (01) .....
Sport (FOR+CON+DEX)/2 14	Anthropologie (01) .....	Médecine (05) .....
Esquiver (DEX*2) 35	Premiers soins (30) 35	Pharmacologie (01) .....
<b>Armes de poing (20) 30</b>	Biologie (01)	Bibliothèque (25)
- Czerka-411 .....	Chimie (01)	Prog/réparation droïds (01)
- ..... .....	Physique (01)	Systèmes planétaires (10)
- ..... .....	Botanique (09)	Histoire (20)
<b>Armes blanches (20) 25</b>	Archéologie (01)	Histoire naturelle (10) 25
- Couteau de combat .....	Energie (10)	Mécanique (20)
- ..... .....	Géologie (01)	Bricolage (INT+DEX) 18
<b>Langues étrangères (05) .....</b>	Observation (20) .....	Ecouter (25) .....
- Duro 18	Sentir (15) .....	Sauter (+10) 24
- ..... .....	Grimper (+25) 39	Senseurs/radars (10) .....
Co. des armes (EDU*2) 12	Co. des vaisseaux (EDU*2) 12	Equitation (sport-10) 44
Co. des droïdes (EDU*2) 12	Co. des véhicules (EDU*2) 12	

**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
Czerka-411	5D3+2	96	5m	1	6	-4PA / +1 au D12	1

**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	-	Autour du cou
Lampe torche	-	Poche
Datapad	Avec base de données montures et animaux courants	Poche
Veste à sacoches	-	Portée
Comlink militaire	-	Poche