

Lazzir TIKNI

Nom et prénom du PNJ Lazzir TIKNI		Origine Neimoidia (colonies)	
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 01-15	Age 19 ans	Sexe M Poids 60 Kg
Bras D. 16-35	Bras G. 36-55	Expérience	
Jambe D. 81-90	Jambe G. 91-00	Alignement	
		Spécialisation Commis de cuisine	
		Force 6	Taille 21
		Constitution 8	Dextérité 11
		Pouvoir 7	Apparence 10
		Intelligence 13	Education 13
		Point de Vie 15	
		SAN 54	
		Chance 35	
		Attaque(s) par round (CàC) 1	
		Bonus aux Dommages -2	
		Résistance aux Dommages -1	
		Régénération naturelle 5J / 4H00	
		Points de mission	
		Alliance	
		Empire	
Autres			
Finances et autres objets de valeur			
500 crédits			
Règles spéciales de la race			
Cousins des Duros : +30 en langue étrangère "Duro". Commerce dans le sang : Le personnage débute avec 1D3 x 500 crédits supplémentaires			

COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de poing (40)	Psychologie (05)	15	Psychanalyse (01)
Sport (FOR+CON+DEX)/2	Anthropologie (01)	Médecine (05)
Esquiver (DEX*2)+5	Premiers soins (20)	Pharmacologie (01)
Armes de poing (15)	Biologie (01)	Bibliothèque (30)
- Blaster de choc jawa CA-87	Chimie (01)	Prog/réparation droïds (01)
-	Physique (01)	Systèmes planétaires (15)
-	Botanique (15)	Histoire (25)
Armes blanches (15)	Archéologie (01)	Histoire naturelle (05)
- Couteau civil	Energie (10)	Mécanique (15)
-	Géologie (01)	Bricolage (INT+DEX)	24
Langues étrangères (05)	Observation (15)	35	Ecouter (20)	30
- Amarien	Sentir (14)	44	Sauter (+5)	18
-	Grimper (+20)	33	Senseurs/radars (15)
Co. des armes (EDU*2)	Co. des vaisseaux (EDU*2)	26
Co. des droïdes (EDU*2)	Co. des véhicules (EDU*2)	26

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 civil	2D6	+2	-	-10	-	-

ARMES à DISTANCE

Arme	Dégâts	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règles spéciales	Chargeurs
Blaster jawa CA-87	6D4+5	94	6m	1	2	-3PA	5
<i>Avec booster de portée correctement installé</i>							

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 ?
Lampe torche	-	Poche
Lunettes de protection	-	Poche