


# Kurzon DAX

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Kurzon DAX		<b>Origine</b> Avon (bordure médiane)			
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 14 01-15	<b>Age</b> 26 ans	<b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 70 Kg		
		<b>Expérience</b>			
		<b>Alignement</b>			
		<b>Spécialisation</b> Simple soldat			
		<b>Force</b> 12	<b>Taille</b> 18		
		<b>Constitution</b> 9	<b>Dextérité</b> 12		
		<b>Pouvoir</b> 13	<b>Apparence</b> 10		
		<b>Intelligence</b> 10	<b>Education</b> 13		
		<b>Point de Vie</b> 14			
		<b>Bras D.</b> 14 16-35	<b>Bras G.</b> 14 36-55	<b>SAN</b> 66	
				<b>Chance</b> 65	
				<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>			
		0 crédit			
		<b>Règles spéciales de la race</b>			
		Humain : facilité de déguisement en impérial.			
<b>Jambe D.</b> 14 81-90	<b>Jambe G.</b> 14 91-00	<b>Tronc</b> 14 56-80			

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de tête (10) .....	Coup de poing (50) .....	Coup de pied (25) .....
Sport (FOR+CON+DEX)/2 17	Arts martiaux (01) .....	Lancer (25) 45
Esquiver (DEX*2) 44	Bloquer (DEX*2) 24	Explosif (01) .....
<b>Blasters de poing (20) 30</b>	<b>Fusils blaster (15) 55</b>	<b>Armes blanches (20) 25</b>
- Pist mitraille particules .....	- 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) .....	Ecouter (25) .....
- Avoni 15	Se cacher (10) .....	Skier (+5) 22
- .....	Grimper (+25) 42	Sauter (+10) 27
Co. des armes (EDU*2) 31	Co. des vaisseaux (EDU*2) 26	.....
Co. des droïdes (EDU*2) 26	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 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
Pist mitrail particules	5D3	99	12m	1, 1R	40	R 4 tirs // projectile Ignore 1PA	2

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité
Grenade fumigène	spécial	99	Aveugle r3m pour 2D3+2 rounds	1
Grenade frag	10D3 r2m	99	Rayon 2 mètres / Ignore 5PA	1

**ARMURES**

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Armure de protection standard	14 partout	TAI 18
Casque armée rebelle	14 tête	

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	-	Porté
Sac à dos de transport	-	Porté
Comlink militaire	-	Sur casque
Lampe torche	-	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Sur casque
Fumigène	Blanc x1	Sac à dos