

Sillia ORIENTALE

Nom et prénom du PNJ Sillia ORIENTALE		Origine Tegrat (bordure extérieure)
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 01-15	Age 35 ans Sexe F Poids 58 Kg
Bras D. 16-35 	Bras G. 36-55	Expérience
		Alignement
		Spécialisation Experte en gestion médias
		Force 9 Taille 17
		Constitution 12 Dextérité 8
		Pouvoir 15 Apparence 13
		Intelligence 13 Education 19
		Point de Vie 15
		SAN 70
		Chance 75
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		
20 crédits		
Règles spéciales de la race		
Humain : facilité de déguisement en impérial.		
Jambe D. 81-90	Jambe G. 91-00	

COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de poing (50)	Psychologie (05)	35	Psychanalyse (01)
Sport (FOR+CON+DEX)/2	Anthropologie (01)	41	Médecine (05)
Esquiver (DEX*2)	Premiers soins (30)	Pharmacologie (01)
Armes de poing (20)	Biologie (01)		Bibliothèque (25)	65
-	Chimie (01)		Prog/réparation droïds (01)	
-	Physique (01)		Systèmes planétaires (10)	
-	Botanique (09)		Histoire (20)	35
Armes blanches (20)	Archéologie (01)		Histoire naturelle (10)	
- Couteau civil	Energie (10)		Mécanique (20)	
-	Géologie (01)		Bricolage (INT+DEX)	21
Langues étrangères (05)	Observation (20)	Ecouter (25)
- Caamasien	Sentir (15)	Sauter (+10)	25
-	Grimper (+25)	40	Senseurs/radars (10)
Co. des armes (EDU*2)	Co. des vaisseaux (EDU*2)	38
Co. des droïdes (EDU*2)	Co. des véhicules (EDU*2)	38

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
------	--------	-------	--------	------------	-----------	------------------	-----------

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
Comlink militaire	Option oreillette	Porté
Datapad	-	Porté
Datacarte	2, comprenant sauvegardes et programmes d'informations	Poche