


Matt BULLFLY

Nom et prénom du PNJ Matt BULLFLY		Origine Phaseera (bordure médiane)
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 14 01-15	Age 38 ans Sexe M Poids 85 Kg
	Bras D. 14 16-35	Expérience
	Bras G. 14 36-55	Alignement
	Tronc 14 56-80	Spécialisation Simple soldat
	Jambe D. 14 81-90	Force 14 Taille 18
	Jambe G. 14 91-00	Constitution 14 Dextérité 7
		Pouvoir 3 Apparence 9
		Intelligence 13 Education 15
		Point de Vie 16
		SAN 46
		Chance 15
		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	
	0 crédit	
	Règles spéciales de la race	
	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 18	Arts martiaux (01)	Lancer (25) 40
Esquiver (DEX*2) 24	Bloquer (DEX*2) 14	Explosif (01)
Blasters de poing (20) 40	Fusils blaster (15) 55	Armes blanches (20) 40
- Sorosuub Bryard K-16	- Bastech A280c	- Couteau de combat
-	-	-
-	-	-
Armes lourdes (05)	Artillerie/Tourelles (05)	A. de tirs archaïques (20) 35
-	-	-
-	-	-
Langues étrangères (05)	Observation (20)	Ecouter (25)
- Ithorien 18	Se cacher (10)	Skier (+5) 23
-	Grimper (+25) 43	Sauter (+10) 28
Co. des armes (EDU*2) 35	Co. des vaisseaux (EDU*2) 30
Co. des droïdes (EDU*2) 30	Co. des véhicules (EDU*2) 30

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
	7D3+1	97	12m	1	15	-7PA / tir concentré	2
Sorosuub Bryard K-16	<i>Dispose d'un mode de tir concentré: peut alors utiliser 3 munitions concentrées dans un même tir causant alors 10D3+3 dégâts qui ignorent 10PA. Ce mode de tir ne peut être utilisé qu'un round sur deux.</i>						

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
Casque de protection armée rebelle	14PA tête	-
Armure de protection standard	14PA all	TAI 18

AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Sac à dos de transport	-	Porté
Comlink militaire	-	Inclus casque
Lampe torche	-	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Sur casque