

Fred EFFER

Nom et prénom du PNJ Fred EFFER		Origine Kirtarkin (bordure extérieure)
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 14 01-15	Age 54 ans Sexe M Poids 88 Kg
	Bras D. 16-35	Expérience
	Bras G. 36-55	Alignement -3
	Tronc 10 56-80	Spécialisation Conducteur de blindé
		Force 14 Taille 18
		Constitution 14 Dextérité 6
	Jambe D. 81-90	Pouvoir 9 Apparence 8
		Intelligence 13 Education 7
		Point de Vie 16
	Jambe G. 91-00	SAN 52
	Chance 45	
	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		
14 crédits		
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 17	Senseurs radars (10)	Lancer (25)
Esquiver (DEX*2) 12	Bloquer (DEX*2) 12	Explosifs (01)
Véhicules légers (20) 40	Véhicules lourds (01) 61	Véhicules aquatiques (01)
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
Armes blanches (20)	-	Armes de poing (20) 30
-	-	-
-	-	-
Langues étrangères (05)	Observation (20)	Ecouter (25)
- Nikto 18	Se cacher (10)	Sauter en parachute (+5) 22
-	Grimper (+25) 42	Sauter (+10) 27
Co. des armes (EDU*2) 14	Co. des vaisseaux (EDU*2) 14	Bricolage (INT+DEX) 19
Co. des droïdes (EDU*2) 14	Co. des véhicules (EDU*2) 24	Cartographie/géo (20)

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 DH-17	6D3+2	97	30m	1 à 2	30	-5PA / Paralysant	1

GRENADES ET EXPLOSIFS

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité

ARMURES

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Casque de protection armée rebelle	14PA tête	-
Gilet de protection léger	10PA tronc	TAI 10

AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	-	Porté
Sac à dos de transport	-	Porté
Lampe torche	-	Sac à dos
Fumigène	Rouge x1 / Vert x1	Sac à dos
Fusée éclairante	Jaune x2	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Sac à dos
Comlink militaire	-	Inclus casque