








Big Joe

Nom et prénom du PNJ Big Joe		Origine Osarian (région d'expansion)
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête  01-15	Age 51 ans Sexe M Poids 135 Kg
	Bras D.  16-35	Expérience 5
	Bras G.  36-55	Alignement
	Tronc  56-80	Spécialisation Chef cuisinier d'Atlantis
	Jambe D.  81-90	Force 16 Taille 20
	Jambe G.  91-00	Constitution 17 Dextérité 12
	Point de Vie 19	
	SAN 64	
	Chance 60	
	Attaque(s) par round (CàC) 1	
	Bonus aux Dommages +1	
	Résistance aux Dommages +2	
	Régénération naturelle 2J / 1H36'	
	Points de mission	
	Alliance 75	
	Empire -25	
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 poing (50) 70	Psychologie (05) 21	Psychanalyse (01)
Sport (FOR+CON+DEX)/2 23	Anthropologie (01) 21	Médecine (05)
Esquiver (DEX*2) 24	Premiers soins (30) 35	Pharmacologie (01)
Armes de poing (20) 40	Biologie (01)	Bibliothèque (25)
- Merr-Sonn Mk.44	Chimie (01)	Prog/réparation droïds (01)
-	Physique (01)	Systèmes planétaires (10)
-	Botanique (09)	Histoire (20) 25
Armes blanches (20) 55	Archéologie (01)	Histoire naturelle (10)
- Couteau de combat	Energie (10)	Mécanique (20)
- Couteau civil	Géologie (01)	Bricolage (INT+DEX) 26
Langues étrangères (05)	Observation (20)	Ecouter (25)
- Poletec 19	Sentir (15) 48	Sauter (+10) 33
-	Grimper (+25) 48	Senseurs/radars (10)
Co. des armes (EDU*2) 24	Co. des vaisseaux (EDU*2) 24	Cuisine (INT+DEX)/2 60
Co. des droïdes (EDU*2) 24	Co. des véhicules (EDU*2) 24	

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	-	-
Couteau civil (x3)	2D6	+2	-	-10	-	-

ARMES à DISTANCE

Arme	Dégâts	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règles spéciales	Chargeurs
Merr-Sonn Mod.44	6D3+1	97	9m	1 à 2	18	-4PA	1

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 ?
Comlink militaire	-	Poche
Lampe torche	-	Poche