


Bessariss ADJO

Nom et prénom du PNJ Bessariss ADJO		Origine Abednedo (colonies)		
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 14 01-15	Age 51 ans Sexe M Poids 67 Kg	Expérience	
	Bras D. 16-35	Alignement	Spécialisation Simple soldat	
	Bras G. 36-55	Force 11 Taille 17	Constitution 8 Dextérité 6	
	Jambe D. 81-90	Pouvoir 2 Apparence 13	Intelligence 11 Education 16	
	Jambe G. 91-00	Point de Vie 13	SAN 44	
		Chance 10	Attaque(s) par round (CàC) 1	
		Bonus aux Dommages -	Résistance aux Dommages -1	
		Régénération naturelle 5J / 4H00	Points de mission	
		Alliance	Empire	
		Autres	Finances et autres objets de valeur	
		14 56-80	39 crédits	Règles spéciales de la race
				Facilités avec les langues : à la création du personnage disposent de INTx5 points supplémentaires à répartir dans des langues étrangères au choix.

COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de tête (10)	Coup de poing (50)	Coup de pied (25)
Sport (FOR+CON+DEX)/2 13	Arts martiaux (01)	Lancer (25) 55
Esquiver (DEX*2) 52	Bloquer (DEX*2) 12	Explosif (01)
Armes de poing (20) 30	Fusils (15) 65	Armes blanches (20) 30
-	- Bastech A280c	- Couteau de combat
-	-	-
-	-	-
Armes lourdes (05)	Artillerie/Tourelles (05)	A. de tirs archaïques (15)
-	-	-
-	-	-
Langues étrangères (10)	Observation (25)	Ecouter (20)
- Rigellien 21	Se cacher (10)	Skier (+5) 18
- Sullustéen 55	Grimper (+20) 33	Sauter (+10) 23
Co. des armes (EDU*2) 42	Co. des vaisseaux (EDU*2) 32
Co. des droïdes (EDU*2) 32	Co. des véhicules (EDU*2) 32

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	1

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	-
Gilet de protection standard	14PA tronc	TAI 17

AUTRES EQUIPEMENTS

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	+5 en « se cacher » forêt	Porté
Sac à dos de transport	-	Porté
Comlink militaire	-	Poche
Lampe torche	-	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Sac à dos