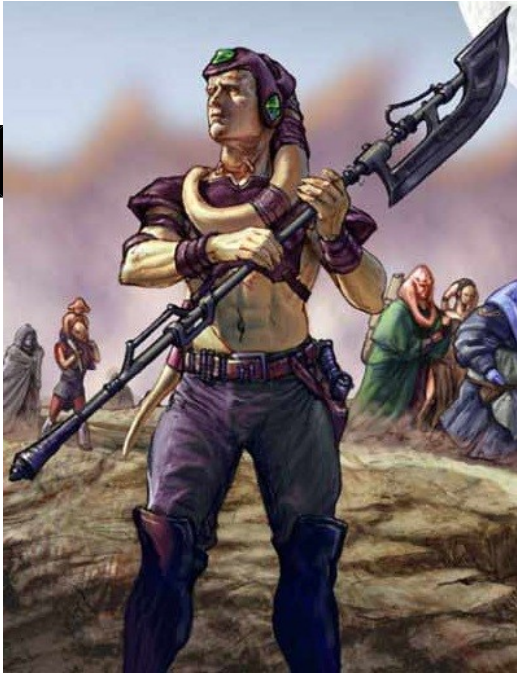


Cressa RYSS

Nom et prénom du PNJ Cressa RYSS		Origine Ryloth (bordure extérieure)	
Ceinture ... / ... Bouclier	Tête 14 01-15	Age 27 ans	Sexe M Poids 78 Kg
	Bras D. 16-35	Bras G. 36-55	Expérience
	Jambe D. 81-90	Jambe G. 91-00	Alignement +1
			Spécialisation Simple soldat
			Force 11 Taille 18
			Constitution 13 Dextérité 11
			Pouvoir 12 Apparence 12
			Intelligence 11 Education 11
			Point de Vie 16
			SAN 66
			Chance 60
			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	
		15 crédits	
		Règles spéciales de la race	
		Lekku : Peuvent silencieusement communiquer entre eux sans que personne ne s'en aperçoive	

COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de tête (05)	Coup de poing (45)	Coup de pied (25)
Sport (FOR+CON+DEX)/2 18	Arts martiaux (01)	Lancer (25) 38
Esquiver (DEX*2) 47	Bloquer (DEX*2) 39	Explosif (01)
Armes de poing (15) 55	Fusils (05) 25	Armes blanches (20) 50
- Blastech DH-17	-	- Couteau de combat
-	-	- Epée longue
-	-	-
Armes lourdes (01)	Artillerie/Tourelles (01)	A. de tirs archaïques (19)
-	-	-
-	-	-
Langues étrangères (15)	Observation (10)	Ecouter (30)
- Bothan 26	Se cacher (15)	Skier (+5) 23
-	Grimper (+25) 43	Sauter (+10) 28
Co. des armes (EDU*2) 27	Co. des vaisseaux (EDU*2) 22
Co. des droïdes (EDU*2) 22	Co. des véhicules (EDU*2) 22

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	-	-
Epée longue	3D6+2	-	+10	-20	FOR 11 mini	0

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	2

GRENADES ET EXPLOSIFS

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité
Grenade flash	spécial	99	Aveugle r4m pour 1D6+1 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