

# Jarrow ISS

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Jarrow ISS		<b>Origine</b> Odessen (Espace sauvage)
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 14 01-15	<b>Age</b> 21 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 60 Kg
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Expérience</b>
	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Alignement</b> +3
	<b>Tronc</b> 56-80	<b>Spécialisation</b> Palefrenier écuries
	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Force</b> 9 <b>Taille</b> 19
	<b>Jambe G.</b> 91-00	<b>Constitution</b> 12 <b>Dextérité</b> 7
		<b>Pouvoir</b> 14 <b>Apparence</b> 8
		<b>Intelligence</b> 9 <b>Education</b> 11
		<b>Point de Vie</b> 16
		<b>SAN</b> 72
		<b>Chance</b> 70
		<b>Attaque(s) par round (CàC)</b> 1
		<b>Bonus aux Dommages</b> -
		<b>Résistance aux Dommages</b> -
		<b>Régénération naturelle</b> 4J / 3H12'
		<b>Points de mission</b>
	<b>Alliance</b>	
	<b>Empire</b>	
	<b>Autres</b>	
	<b>Finances et autres objets de valeur</b>	
	11 crédits	
	<b>Règles spéciales de la race</b>	
	Humain : facilité de déguisement en impérial.	

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de poing (50)	Psychologie (05)	Psychanalyse (01)
Sport (FOR+CON+DEX)/2 14	Anthropologie (01)	Médecine (05)
Esquiver (DEX*2) 14	Premiers soins (30) 40	Pharmacologie (01) 11
<b>Armes de poing (20)</b>	Biologie (01)	Bibliothèque (25)
- .....	Chimie (01)	Prog/réparation droïds (01)
- .....	Physique (01)	Systèmes planétaires (10)
- .....	Botanique (09)	Histoire (20)
<b>Armes blanches (20) 35</b>	Archéologie (01)	Histoire naturelle (10) 55
- Couteau de combat	Energie (10)	Mécanique (20)
- .....	Géologie (01)	Bricolage (INT+DEX) 16
<b>Langues étrangères (05)</b>	Observation (20) 30	Écouter (25) 35
- Talz 14	Sentir (15) 25	Sauter (+10) 24
- .....	Grimper (+25) 39	Senseurs/radars (10)
Co. des armes (EDU*2) 22	Co. des vaisseaux (EDU*2) 22	Equitation (sport-10) 44
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	-	-

**ARMES à DISTANCE**

Arme	Dégâts	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règles spéciales	Chargeurs
------	--------	-------	--------	------------	-----------	------------------	-----------

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

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

**ARMURES**

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

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme tech rebelle	Avec tablier en cuir et gants épais pour écuries	Porté
Lampe Torche	-	Poche