


# Attel'YA

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Attel'YA		<b>Origine</b> Sennatt (Espace bothan)		
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>ARGENT 6 - A-WING</b>	<b>Tête</b> 10 01-15	<b>Age</b> 24 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 45 Kg	
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Expérience</b>	
	<b>Tronc</b> 56-80	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Jambe G.</b> 91-00	
	<b>Alignement</b> +1		<b>Spécialisation</b> Pilote de chasse	
	<b>Force</b> 11 <b>Taille</b> 15		<b>Constitution</b> 11 <b>Dextérité</b> 10	
	<b>Pouvoir</b> 7 <b>Apparence</b> 8		<b>Intelligence</b> 11 <b>Education</b> 18	
	<b>Point de Vie</b> 13		<b>SAN</b> 56	
	<b>Chance</b> 35		<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>	
	27 crédits		<b>Règles spéciales de la race</b>	
	Bothan : griffes +1 de dégâts			

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de tête (05) .....	Coup de poing (45) .....	Coup de pied (20) .....
Sport (FOR+CON+DEX)/2 16	Senseurs radars (10) 40	Lancer (25) .....
Esquiver (DEX*2) 20	Systèmes planétaires (05) 15	Navigation spatiale (01) 46
<b>Chasseurs (01) 58</b>	<b>Vaisseaux moyens (01) .....</b>	<b>Vaisseaux capitaux (01) .....</b>
- A-Wing .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
- .....	<b>Véhicules légers (20) .....</b>	<b>Véhicules aquatiques (01) .....</b>
- .....	- .....	- .....
<b>Langues étrangères (10) .....</b>	Observation (20) .....	Ecouter (25) .....
- Mon calamrien 21	Se cacher (15) .....	Sauter en parachute (+5) 21
- .....	Grimper (+20) 36	Sauter (+10) 26
Co. des armes (EDU*2) 36	Co. des vaisseaux (EDU*2) 44	.....
Co. des droïdes (EDU*2) 36	Co. des véhicules (EDU*2) 36	.....

**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
Sorosuub SSK-7	6D3+1	97	10m	1 à 2	15	-4PA	2

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

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

**ARMURES**

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Casque de pilote rebelle X-wing	10PA tête	Flash -60 % / Comlink 5 fréquences / O2 60'
Combinaison de pilote rebelle	1PA tronc	-

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	-	Porté
Fumigène	3 rouges	Sac à dos
Sac à dos de transport	-	Porté
Fusée éclairante	2 rouges	Sac à dos
Lampe torche	-	Sac à dos
Macrojumelles	Civiles	Sac à dos