

FEUILLE DE PERSONNAGE

Informations générales

Nom : Augusto Slim dit "Le Squal" Âge : 34 ans Poids : 75 kg Taille : 1m 90 Sexe : Masc.  
Cheveux : Bruns Yeux : Marrons Peau : Blanche Race : Humain  
Communauté d'origine : Néo-Troie Communauté actuelle : Néo-Troie / Keryss

Caractéristiques

Agi	For	Rés	Gab	Rap	Cha	SgF	Int	Vol	Ins
Agilité	Force	Résistance	Gabarit	Rapidité	Charisme	Sang-Froid	Intellect	Volonté	Instinct
18	8	9	15	13	11	12	15	12	18

Caractéristiques secondaires

Rés. Poison : 10 Bonus Dégâts : 0 Course : 6m Apprentissage : 7  
Rés. Maladie : 10 Lutte : 14 Escalade : 1,2m Perception : 16  
Rés. Blessure : 11 Nb Actions : 1 Nage : 1,2m Souffle : 2mn  
Rés. Drogue : 19 Recul : 23 Poids port./ max : 40/80 Lancer/Jet : 8m/5  
Rés. Radiations : 10 Réaction : 7 Saut horiz./vert. : 2,25/0,6 Chance : 35

Fatigue

Poids portable :	40kg
Poids transporté :	
Total Fatigue :	10
Fatigue actuelle :	

Activité minimale (2h)  
Natation, escalade, activité intense (1mn)  
Marche, activité normale (1h)  
Natation en armure ou hybrides (1h)  
Combat, escaliers, course (1 tour)

Cumul	Définitif

Renommée

	Communautés ORIGINE / ALLIEES	Communautés NEUTRES	Communautés ENNEMIES	Communautés AUTRES
CELEBRITE	46	18	46	
REPUTATION	Héros	Bonne	Ennemi	
INFLUENCE	14	2	0	

Seuils de Blessure

Inconscience (9) -5%  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
Légère (6) Fat NA  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
Grave (12) Fat -1  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
Critique (18) Fat -2  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
Fatale (36) Fat -6  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
Mort (54)  
□

Tableau des Paliers

Marge	Palier1	Palier2	Palier3	Palier4	Palier5	Palier6	Palier7	Palier8	Palier9	Palier10
1	02-09	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
2	02-09	09	18-19	27-29	36-39	45-49	54-59	63-69	72-79	81-89
3	02-09	08	16-17	24-26	32-35	40-44	48-53	56-62	64-71	72-80
4	02-09	07	14-15	21-23	28-31	35-39	42-47	49-55	56-63	63-71
5	02-09	06	12-13	18-20	24-27	30-34	36-41	42-48	48-55	54-62
6	02-09	05	10-11	15-17	20-23	25-29	30-35	35-41	40-47	45-53
7	/	04	08-09	12-14	16-19	20-24	24-29	28-34	32-39	36-44
8	/	03	04-06	09-11	12-15	15-19	18-23	21-27	24-31	27-35
9	/	02	04-05	06-08	08-11	10-14	12-17	14-20	16-23	18-26
10	/	/	02-03	03-05	04-07	05-09	06-11	07-13	08-15	09-17
Crit.	01	01	01	01-02	01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08

## TALENTS

TALENT	Niv	%	Bon.	Tot.	TALENT	Niv	%	Bon.	Tot.
<b>• Combat</b>					<b>• Relations</b>				
Arme blanche 1M ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Acq. matériel ( <i>Ins+Int+Cha</i> )/3	..6..	/	.....	/
Arme blanche 2M ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Baratin ( <i>Int+Vol+Ins</i> )/3	..4..	/	.....	/
Arme d'épaule ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Chant ( <i>Cha+Ins+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Arme contact ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	..6..	/	.....	/	Charme ( <i>Cha+Ins+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Arme de jet ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Comédie ( <i>Ins+Int+Vol</i> )/3	..6..	/	.....	/
Arme de poing ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	..6..	/	.....	/	Commandement ( <i>Cha+Ins+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Arme de trait ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Danse ( <i>Ins+Ag+Cha</i> )/3	.....	/	.....	/
A. contact lourde ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Diplomatie ( <i>Ins+Cha+Vol</i> )/3	..2..	/	.....	/
Arme lourde ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Hypnose ( <i>Ins+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Arme satellite ( <i>Int+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Interrogation ( <i>Cha+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Arme spéciale ( <i>Ag+Ins+Sgf</i> )/3	.....	/	.....	/	Négociation ( <i>Ins+SgF+Vol</i> )/3	..4..	/	.....	/
Armure ( <i>Ag+Int+Sgf</i> )/3	..4..	/	.....	/	Persuasion ( <i>Ins+Cha+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
A.T.E. ( <i>Int+Ag+Ins</i> )/3	..4..	/	.....	/	Usurpation ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	..6..	/	.....	/
A.T.M. ( <i>Int+Ag+Ins</i> )/3	..4..	/	.....	/	<b>• Savoir</b>				
Bouclier ( <i>Ag+Rap+Ins</i> )/3	.....	/	.....	/	Bureaucratie ( <i>SgF+Vol+Int</i> )/3	..3..	/	.....	/
Comb. acrob. ( <i>Int+Ag+Ins</i> )/3	.....	/	.....	/	Cartographie ( <i>Ins+Int+Ag</i> )/3	..3..	/	.....	/
Combat monté ( <i>Int+Ag+Ins</i> )/3	.....	/	.....	/	Connaissance ( <i>Cha+Ins+Vol</i> )/3	..1..	/	.....	/
Corps à corps ( <i>Int+SgF+Ins</i> )/3	..1..	/	.....	/	Cuisine ( <i>Cha+Ins+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Esquive ( <i>(Ag+Ins+Rap)-Gab</i> )/2	..8..	/	.....	/	Drogues ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Pugilat ( <i>SgF+Ag+Ins</i> )/3	.....	/	.....	/	Enseignement ( <i>Ins+Vol+SgF</i> )/3	.....	/	.....	/
<b>• Physique</b>					Entraînement ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	..6..	/	.....	/
Acrobatie ( <i>Ag+Ins</i> )-Gab	.....	/	.....	/	Estim. qualité ( <i>Ins+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Agilité manuelle ( <i>Ag+Ins+SgF</i> )/3	.....	/	.....	/	Estim. valeur ( <i>Ins+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Apnée ( <i>Vol+Int+SgF</i> )/3	.....	/	.....	/	Gestion ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Contorsion ( <i>Ag+Ins</i> )-Gab	.....	/	.....	/	§ Langage ( <i>Int</i> )	.....	/	.....	/
Course ( <i>Ins+Rap+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Lang. signes ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	..5..	/	.....	/
Ecouter <i>Per</i> x2	..6..	/	.....	/	Lire sur lèvres ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	..5..	/	.....	/
Endurance ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Méditation ( <i>Ins+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Equilibre ( <i>Ins+Ag</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Mémoire ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Haltérophilie ( <i>Ins+Vol+SgF</i> )/3	.....	/	.....	/	Onguents ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Lancer ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	.....	/	.....	/	Perc. indices ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Nager ( <i>Ins+Ag+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/	Poisons ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	..3..	/	.....	/
Resp. fluide ( <i>Vol+SgF+Int</i> )/3	..5..	/	.....	/	Prospection ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Sauter ( <i>Ins+Ag</i> )-Gab	.....	/	.....	/	Science ( <i>Int</i> )	.....	/	.....	/
Sentir <i>Per</i> x2	..6..	/	.....	/	Stratégie ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
§ Transe ( <i>Ins+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/	Survie ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
<b>• Technique</b>					Tactique ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Création faux ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	..6..	/	.....	/	<b>• Extérieur</b>				
Crochetage ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	..6..	/	.....	/	§ Absence ( <i>Ins+Vol</i> )-Cha	.....	/	.....	/
Cryptographie ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	..5..	/	.....	/	Chasser ( <i>Ins+Vol+SgF</i> )/3	.....	/	.....	/
Déguisement ( <i>Ins+Int</i> )-Cha	..5..	/	.....	/	Chuter ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Démolition ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	.....	/	.....	/	Discrétion ( <i>Ins+Ag</i> )-Gab	..6..	/	.....	/
Domptage ( <i>Ins+Cha+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/	Dissimulation ( <i>Ins+Int</i> )-Gab	..5..	/	.....	/
Evasion ( <i>Ins+SgF+Ag</i> )/3	.....	/	.....	/	Escalade ( <i>Ins+Ag</i> )-Gab	.....	/	.....	/
Imitation ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	..3..	/	.....	/	Monture ( <i>Ag+SgF+Vol</i> )/3	.....	/	.....	/
Jeu ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	.....	/	.....	/	Observation <i>Per</i> x2	..6..	/	.....	/
Lecture radar ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/	Orientation ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Lecture sonar ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	..4..	/	.....	/	Pister ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Navigation ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	..6..	/	.....	/	<b>• Mental</b>				
Pièges ( <i>Ins+SgF+Ag</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Disc. mentale ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Pilotage ( <i>Ins+SgF+Ag</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Empathie ( <i>Ins+Vol+Int</i> )/3	.....	/	.....	/
Premiers soins ( <i>Ins+Ag+Int</i> )/3	.....	/	.....	/	§ Esq. mentale ( <i>Ins+Vol+SgF</i> )/3	.....	/	.....	/
Sécurité ( <i>Ins+SgF+Int</i> )/3	..6..	/	.....	/					

## TALENTS SPECIALISES

TALENT	Niv	%	Bonus	Tot.	TALENT	Niv	%	Bonus	Tot.
Conn. générale du Monde	..5..	/.....	/.....	/.....	Conn. précise – Union Méd.	..6..	/.....	/.....	/.....
Conn. Milieu Marin	..5..	/.....	/.....	/.....	Conn. précise – Alli. Polaire	..6..	/.....	/.....	/.....
Conn. sociale – Armée	..5..	/.....	/.....	/.....	Conn. précise – Hégémonie	..5..	/.....	/.....	/.....
	.....	/.....	/.....	/.....	Conn. précise – Ligue Rouge	..4..	/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Néo-Azuran (langue commune)	..6..	/.....	/.....	/.....	Conn. précise – Pirates	..1..	/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Olokar (Ligue Rouge)	..4..	/.....	/.....	/.....	Fusil de précision	..8..	/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Enéfide (langage des espions)	..6..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Océane (Union Méditerranéenne)	..6..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Olosak (Hégémonie)	..6..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Rénaréan (Alliance Polaire)	..5..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue écrite – Océane	..3..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue écrite – Néo-Azuran	..6..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
	.....	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
	.....	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
	.....	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
	.....	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
	.....	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....

## Communautés

Alliées	Neutres	Ennemies
<b>Union Méditerranéenne</b>	<b>Ligue Rouge Hégémonie</b>	<b>Alliance Polaire (Wanted By)</b>

## Éléments de background

Narco-dommages ☐

Fécond(e) ? Oui ☐ Non ☒

Bras d'arme :   
 • Droitier ☒   
 • Gaucher ☐   
 • Ambidextre ☐

Mutations éventuelles : **Androgyne**  
**Résistance aux drogues (9)**

Autres éléments : **Attribut désavantageux (Force)**  
**Boîte légèrement de la jambe droite**  
**Cicatrice sous l'œil droit**  
**Zone brûlée sur le bras gauche**

Carrières suivies (nb d'années) :   
**Pilote de chasseurs sous-marins (6 ans)**  
**Agent (12 ans)**

## Possessions diverses

*Cuir moléculaire (Protection 4/4)*    *Bouclier d'énergie (Protection 6/6) et batteries (2)*  
*Armure Exo-I (Nymph IA)*    *Brise-code Picklock (niv.14)*    *Décodeur (niv.12)*  
*Détecteur de mouvement (niv.3)*    *Casque vision de nuit, et communicateur*  
*Médkit (niv.6)*    *Patchs de soins (4)*

### Dégâts

Armes	Physiques	Chocs	Cadence	Munitions	Portées
Dague neurale	-	10	-	8 (x10)	-
Pistolet moyen Noyton	3	-	1-4	12 (x12)	12/50/100m
Fusil Nend 650 (mallette + mémorisation de cibles)	8	-	1-2	18 (x20)	80/220/600m
Dague thermique	6	-	-	12 (x12)	-

## Argent / Troc

Équivalent à 15000 sols

## Alliés

- Barman (Néo-Troie/UM)*    *Hector Aller*
- Prostituée (Arlis/AP) [as Le Poulpe]*    *Sonia*
- Technicien (Gallia/UM)*    *Alexandra Salec*
- Contrebandier (Equinoxe) [as Roy Jarmush]*    *Jeffrey Stodman*
- Veilleur (Division Sion/Equinoxe)*    *Josef Hirsch*
- Médecin (Bermude/H) [as Rodolph Mercator]*    *Marcello Giovanni*

## Contacts

*Agent (Hégémonie) [as Rodolph Mercator]*    *Pirate (Confrérie des Araignées/Equinoxe) [as Urga Liluit]*  
*Agent (Nazca/Ligue Rouge) [as Le Poulpe]*    *Négociant (Guaméa/H) [as Rodolph Mercator]*  
*Diplomate (Néo-Troie/UM)*    *Soldat de surface (Ka/UM)*  
*Officier supérieur (Union M)*

## Ennemis

- Pilote de chasseur (Syrte/Union Méditerranéenne)*    *Joe Fletcher*
- Agent (Arlis/Alliance Polaire)*    *Émilie Bomar*
- Marchand (Floréa/Hégémonie) [as Rodolph Mercator]*    *Akvar*
- Diplomate (Nazca/Ligue Rouge) [as Le Poulpe]*    *Barneby Hael*
- Pirate (Confrérie des sabres d'Allah) [as Urga Liluit]*    *Heimrick*