

FEUILLE DE PERSONNAGE

Informations générales

Nom : WILLIS Âge : 37 ans Poids : 90 kg Taille : 1m 75 Sexe : Masc.
Cheveux : Bruns Yeux : Noirs Peau : Noire Race : Humain
Communauté d'origine : Keryss (Hégémonie) Communauté actuelle : Equinoxe

Caractéristiques

Agi <i>Agilité</i>	For <i>Force</i>	Rés <i>Résistance</i>	Gab <i>Gabarit</i>	Rap <i>Rapidité</i>	Cha <i>Charisme</i>	SgF <i>Sang-Froid</i>	Int <i>Intellect</i>	Vol <i>Volonté</i>	Ins <i>Instinct</i>
17	11	10	15	14	10	8	17	14	16

Caractéristiques secondaires

Rés. Poison : 12 Bonus Dégâts : +1 Course : 10m Apprentissage : 7
Rés. Maladie : 12 Lutte : 14 Escalade : 2,6m Perception : 16
Rés. Blessure : 12 Nb Actions : 1 Nage : 2,0m Souffle : 2mn10'
Rés. Drogue : 12 Recul : 26 Poids port./ max : 55/110 Lancer/Jet : 11m/6
Rés. Radiations : 12 Réaction : 7 Saut horiz./vert. : 4/1,3 Chance : 37

Fatigue

	Cumul	Définitif
Poids portable : 55kg		
Poids transporté :		
Total Fatigue : 12		
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)		

Renommée

	Communautés ORIGINE / ALLIEES	Communautés NEUTRES	Communautés ENNEMIES	Communautés AUTRES
CELEBRITE	33	6	0	0
REPUTATION	Bonne	Lâche	-	-
INFLUENCE	12	0	0	0

Seuils de Blessure

Inconscience (10) -5%
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Légère (7) Fat NA
□ □ □ □ □ □ □ □
Grave (13) Fat -1
□ □ □ □ □ □ □
Critique (20) Fat -2
□ □ □ □ □ □
Fatale (40) Fat -6
□ □ □ □ □ □
Mort (60) □

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.
• Combat					• Relations				
Arme blanche 1M (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	..3..	/	/	Acq. matériel (<i>Ins+Int+Cha</i>)/3	..8..	/	/
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	..5..	/	/	Charme (<i>Cha+Ins+Vol</i>)/3	/	/
Arme de jet (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	/	/	Comédie (<i>Ins+Int+Vol</i>)/3	/	/
Arme de poing (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	..7..	/	/	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	/	/
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	..1..	/	/
Arme spéciale (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	/	/	Négociation (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	..4..	/	/
Armure (<i>Ag+Int+Sgf</i>)/3	..6..	/	/	Persuasion (<i>Ins+Cha+Int</i>)/3	/	/
A.T.E. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	..4..	/	/	Usurpation (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/
A.T.M. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	..4..	/	/	• Savoir				
Bouclier (<i>Ag+Rap+Ins</i>)/3	/	/	Bureaucratie (<i>SgF+Vol+Int</i>)/3	/	/
Comb. acrob. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	/	/	Cartographie (<i>Ins+Int+Ag</i>)/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	..4..	/	/	Cuisine (<i>Cha+Ins+Vol</i>)/3	/	/
Esquive (<i>(Ag+Ins+Rap)-Gab</i>)/2	..6..	/	/	Drogues (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/
Pugilat (<i>SgF+Ag+Ins</i>)/3	/	/	Enseignement (<i>Ins+Vol+SgF</i>)/3	/	/
• Physique					Entraînement (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
Acrobatie (<i>Ag+Ins</i>)-Gab	/	/	Estim. qualité (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	..5..	/	/
Agilité manuelle (<i>Ag+Ins+SgF</i>)/3	..6..	/	/	Estim. valeur (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	..5..	/	/
Apnée (<i>Vol+Int+SgF</i>)/3	..4..	/	/	Gestion (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/
Contorsion (<i>Ag+Ins</i>)-Gab	..1..	/	/	§ Langage (<i>Int</i>)	/	/
Course (<i>Ins+Rap+Vol</i>)/3	..2..	/	/	§ Lang. signes (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/
Ecouter <i>Per</i> x2	/	/	Lire sur lèvres (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
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	..4..	/	/	Poisons (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/
Resp. fluide (<i>Vol+SgF+Int</i>)/3	..2..	/	/	Prospection (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
Sauter (<i>Ins+Ag</i>)-Gab	/	/	Science (<i>Int</i>)	..1..	/	/
Sentir <i>Per</i> x2	/	/	Stratégie (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/
§ Transe (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	/	/	Survie (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
• Technique					Tactique (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/
Création faux (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/	• Extérieur				
Crochetage (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/	§ Absence (<i>Ins+Vol</i>)-Cha	/	/
Cryptographie (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	..6..	/	/	Chasser (<i>Ins+Vol+SgF</i>)/3	/	/
Déguisement (<i>Ins+Int</i>)-Cha	/	/	Chuter (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	/	/
Démolition (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..6..	/	/	Discrétion (<i>Ins+Ag</i>)-Gab	..4..	/	/
Domptage (<i>Ins+Cha+Vol</i>)/3	/	/	Dissimulation (<i>Ins+Int</i>)-Gab	..1..	/	/
Evasion (<i>Ins+SgF+Ag</i>)/3	/	/	Escalade (<i>Ins+Ag</i>)-Gab	/	/
Imitation (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/	Monture (<i>Ag+SgF+Vol</i>)/3	/	/
Jeu (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/	Observation <i>Per</i> x2	..4..	/	/
Lecture radar (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/	Orientation (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/
Lecture sonar (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/	Pister (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
Navigation (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/	• Mental				
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	..7..	/	/					

TALENTS SPECIALISES

TALENT	Niv	%	Bonus	Tot.	TALENT	Niv	%	Bonus	Tot.
Conn. précise – Hégémonie	..2..	/.....	/.....	/.....	Science – Génétique	..2..	/.....	/.....	/.....
Conn. précise – Equinoxe	..6..	/.....	/.....	/.....	Science – Médecine	..4..	/.....	/.....	/.....
Conn. sociale – Techniciens	..4..	/.....	/.....	/.....	Science – Chirurgie	..4..	/.....	/.....	/.....
Conn. sociale – Médecins	..1..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Néo-Azuran (langue commune)	..6..	/.....	/.....	/.....	Science – Mécanique	..8..	/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Néolan (langage des ingénieurs)	..6..	/.....	/.....	/.....	Science – Géophysique	..8..	/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Olosak (langue hégémonienne)	..6..	/.....	/.....	/.....	Science – Electronique	..8..	/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Métalan (langage des érudits)	..2..	/.....	/.....	/.....	Science – Informatique	..8..	/.....	/.....	/.....
Langue écrite – Néo-Azuran	..6..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
Langue écrite – Métalan	..2..	/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....
		/.....	/.....	/.....			/.....	/.....	/.....

Communautés

Alliées	Neutres	Ennemies
Equinoxe	Hégémonie	

Éléments de background

Narco-dommages ☐

Fécond(e) ? Oui ☐ Non ☒

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

Mutations éventuelles :

Autres éléments :

Carrières suivies (nb d'années) :

Médecin (2 ans)
Technicien (19 ans)

Possessions diverses

Armure Typhon (Exo-I)

Atelier de 20m² sur Equinoxé (et matériel divers)

Grappin magnétique

Lampe-torche

Cuir moléculaire (Protection 4/4)

Matériel médical

Lance-grappin

Communicateur

Dégâts

Armes	Physiques	Chocs	Cadence	Munitions	Portées
Dague thermique	Bonus+6	-	-	12	-
Épée	5	-	-	-	-
Pistolet lourd Pek II	4	-	-	-	16/50/110m

Argent / Troc

Équivalent à 5000 sols

Alliés

- *Médecin (Keryss) - Alan Alcock*
- *Diplomate (Keryss) - Flavio Hort*
- *Pirate (Equinoxé) - Alfred Cook alias "Cookie"*
- *Vendeur / Réparateur d'armures (Equinoxé) - Alicia Flat*
- *Vendeur de matériel (Equinoxé) - Richard Lynch*
- *Pilote de chasseur sous-marin (Equinoxé) - Rick Bowman*

Contacts

2 Commerçants (Equinoxé)

Agent spécial (Fuego Libertad)

Éleveur (Equinoxé)

Mineur de fond (Ourgor)

Veilleur (Equinoxé)

Technicien (Alliance Orbitale)

2 Pirates (Royaumes pirates ou Equinoxé)

Ennemis

- *Médecin (Hégémonie) - Albert Bouche*
- *Technicien (Equinoxé) - Alma Flesner*
- *Veilleur (Equinoxé) - Cedric Holm*
- *Barman (Equinoxé) - Anders Gendeson*
- *Plombier (Equinoxé) - Duncan Catnay*