

FEUILLE DE PERSONNAGE

Informations générales

Nom : JASON (-OU I3028) Âge : 35 ans Poids : 80 kg Taille : 1m 80 Sexe : Masc.
Cheveux : Blond Yeux : Bleus Peau : Blanche Race : Humain
Communauté d'origine : Ourgor Communauté actuelle : Feora

Caractéristiques

Agi	For	Rés	Gab	Rap	Cha	SgF	Int	Vol	Ins
Agilité	Force	Résistance	Gabarit	Rapidité	Charisme	Sang-Froid	Intellect	Volonté	Instinct
17	14	13	15	13	12	15	16	13	20

Caractéristiques secondaires

Rés. Poison : 13 Bonus Dégâts : +2 Course : 12m Apprentissage : 8
Rés. Maladie : 13 Lutte : 15 Escalade : 3,2m Perception : 18
Rés. Blessure : 13 Nb Actions : 1 Nage : 2,4m Souffle : 2mn20'
Rés. Drogue : 13 Recul : 29 Poids port./ max : 70/140 Lancer/Jet : 14m/6
Rés. Radiations : 13 Réaction : 7 Saut horiz./vert. : 4,75/1,6 Chance : 51

Fatigue

		Cumul	Définitif
Poids portable :	70kg		
Poids transporté :			
Total Fatigue :	13		
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 / ALLIÉES	Communautés NEUTRES	Communautés ENNEMIES	Communautés AUTRES
CELEBRITE	16	8	16	4
REPUTATION	Loyal			
INFLUENCE	11	0	0	0

Seuils de Blessure

Inconscience (11) -5%
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Légère (8) Fat NA
□ □ □ □ □ □ □ □
Grave (13) Fat -1
□ □ □ □ □ □
Critique (18) Fat -2
□ □ □ □
Fatale (34) Fat -6
□ □
Mort (49)
□

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	/	/
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	..8..	/	/	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	..4..	/	/	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	..4..	/	/
Arme spéciale (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	/	/	Négociation (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	..2..	/	/
Armure (<i>Ag+Int+Sgf</i>)/3	..7..	/	/	Persuasion (<i>Ins+Cha+Int</i>)/3	/	/
A.T.E. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	/	/	Usurpation (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..6..	/	/
A.T.M. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	..1..	/	/	• 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	/	/
Corps à corps (<i>Int+SgF+Ins</i>)/3	..6..	/	/	Cuisine (<i>Cha+Ins+Vol</i>)/3	/	/
Esquive (<i>(Ag+Ins+Rap)-Gab</i>)/2	..8..	/	/	Drogues (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..6..	/	/
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	..3..	/	/
Agilité manuelle (<i>Ag+Ins+SgF</i>)/3	/	/	Estim. valeur (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	..3..	/	/
Apnée (<i>Vol+Int+SgF</i>)/3	/	/	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	/	/	§ Lang. signes (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..2..	/	/
Ecouter <i>Per x2</i>	..3..	/	/	Lire sur lèvres (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
Endurance (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	..2..	/	/	§ Méditation (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	/	/
Equilibre (<i>Ins+Ag</i>)/3	/	/	§ Mémoire (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	..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	..6..	/	/
Resp. fluide (<i>Vol+SgF+Int</i>)/3	..1..	/	/	Prospection (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	/	/
Sauter (<i>Ins+Ag</i>)-Gab	/	/	Science (<i>Int</i>)	/	/
Sentir <i>Per x2</i>	/	/	Stratégie (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/
§ Transe (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	/	/	Survie (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	..5..	/	/
• Technique					Tactique (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/	/
Création faux (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..7..	/	/	• Extérieur				
Crochetage (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..3..	/	/	§ Absence (<i>Ins+Vol</i>)-Cha	/	/
Cryptographie (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	..1..	/	/	Chasser (<i>Ins+Vol+SgF</i>)/3	/	/
Déguisement (<i>Ins+Int</i>)-Cha	..6..	/	/	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	..6..	/	/
Evasion (<i>Ins+SgF+Ag</i>)/3	..2..	/	/	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 x2</i>	..6..	/	/
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	..4..	/	/					

TALENTS SPECIALISES

TALENT	Niv	%	Bonus	Tot.	TALENT	Niv	%	Bonus	Tot.
Connaissance sociale – Armée	..3..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Conn. sociale – Marchands	..4..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Conn. sociale – Espionnage	..4..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Conn. Milieu urbain	..6..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Conn. Milieu marin	..3..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Conn. Générale – Monde	..4..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Conn. précise – Hégémonie	..5..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Néo-Azuran	..6..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
(langue commune)						/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Olosak	..6..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
(langue hégémonienne)						/.....	/.....	/.....
Langue parlée – Enéfid	..4..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
(langage des espions)						/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....
Arme de poing (Pistolet)	..8..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Corps à corps – Égorgement	..6..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
Corps à corps – Étranglement	..6..	/.....	/.....	/.....		/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....
						/.....	/.....	/.....

Communautés

Alliées	Neutres	Ennemies
Hégémonie	Equinoxe	Soleil noir Alliance polaire

Éléments de background

Narco-dommages

☐

Fécond(e) ? Oui ☒ Non ☐

Bras d'arme :

- Droitier ☐
- Gaucher ☐
- Ambidextre ☒

Mutations éventuelles :

Peau renforcée

(Seuils de blessure +3 – déjà comptabilisé)

Autres éléments :

Ambidextre

Traumatisme (-1 en Volonté)

Nez cassé

Carrières suivies (nb d'années) :

Commando marin (6 ans)

Agent (12 ans)

Mineur (1 an)

Possessions diverses

Armure de plongée personnelle (Exo-I Typhon) Gilet Kevlar (protection 6)
 Brise-code (niv.5) Mini-lampe torche Capteur d'ondes (niv.4) Communicateur global (niv.12)
 Brouilleur (niv.3) Trousse crochetage serrures mécaniques et électroniques (niv.5)
 Medikit (niv.6) Casque vision nocturne + communicateur
 Chargeurs : - Dague Neurale 4 - Dague thermique 2
 - Dague Moléculaire 2

Dégâts

Armes	Physiques	Chocs	Cadence	Munitions	Portées
Dague Normale	Bonus+3	0	-	-	-
Dague Moléculaire	4	4	-	30	-
Dague Neurale	0	10	-	12	-
Dague Thermique	Bonus+6	0	-	12	-

Argent / Troc

Équivalent à 10000 sols

Alliés

- Agent hégémonien (Keryss) – Col. Alec Ezra
- Dirigeant d'un syndicat de mineur (Ourgor) – Carter
- Médecin (Ourgor) – Harold
- Veilleur (Equinoxé) – Abdel Ouhalim
- Technicien d'entretien des infrastructures (Equinoxé) – Helen Ranon
- Pirate – Adcok

Contacts

Contrebandier (Keryss)	Mineur (Ourgor)
Officier de la flotte hégémonienne (garnison de Floréa)	Veilleur vétéran (Equinoxé)
Grossiste en vêtements (Keryss)	Prostituée (Equinoxé)
Agent de la Ligue Rouge (Equinoxé)	Pilote de transport (Floréa)
Diplomate (Azuria)	Technicien (Ourgor)

Ennemis

- Terroriste du mouvement de Telma Titlane (Hégémonie) – Eva
- Agent du Cap (Equinoxé) – Aachen Faerwald
- Agent de Fuego Libertad (Equinoxé) – Filipe Indra
- Fonctionnaire (Keryss) – Rita
- Membre de la confrérie du Soleil Noir (Ennemi juré) – Hoele
- Commando marin (Hégémonie) – Carl