

FEUILLE DE PERSONNAGE

Informations générales

Nom : Aaron Delfhui Âge : 28 Poids : 95 kg Taille : 1m80 Sexe : Asexué
Cheveux : Rasta Yeux : Marrons Peau : Mate et râpeuse Race : Humain
Communauté d'origine : Equinoxé Communauté actuelle : Equinoxé

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	15	14	16	24	9	17	10	14	14

Caractéristiques secondaires

Rés. Poison : 20 Bonus Dégâts : +3 Course : 27m/tour Apprentissage : 7
Rés. Maladie : 14 Lutte : 16 Escalade : 3,2m Perception : 12
Rés. Blessure : 14 Nb Actions : 2 Nage : 5,4m Souffle : 2,3mn
Rés. Drogue : 14 Recul : 31 Poids port./ max : 75/150 Lancer/Jet : 15m/6
Rés. Radiations : 14 Réaction : 10 Saut horiz./vert. : 4,7/1,6m Chance : 42

Fatigue

Poids portable :	75 kg
Poids transporté :	
Total Fatigue :	14
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	19	-	19	-
REPUTATION	Recherché			
INFLUENCE	7	-	-	-

Seuils de Blessure

Inconscience (18) -5%
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Légère (14) Fat NA
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Grave (22) Fat -1
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Critique (29) Fat -2
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Fatale (51) Fat -6
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Mort (73) □

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	/	Acq. matériel (<i>Ins+Int+Cha</i>)/3	/
Arme blanche 2M (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	..1.	/	Baratin (<i>Int+Vol+Ins</i>)/3	..5.	/
Arme d'épaule (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	/	Chant (<i>Cha+Ins+Vol</i>)/3	/
Arme contact (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	..1.	/	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	/	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	..4.	/
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	..6.	/
Arme spéciale (<i>Ag+Ins+Sgf</i>)/3	/	Négociation (<i>Ins+SgF+Vol</i>)/3	..5.	/
Armure (<i>Ag+Int+Sgf</i>)/3	/	Persuasion (<i>Ins+Cha+Int</i>)/3	..5.	/
A.T.E. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	/	Usurpation (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..2.	/
A.T.M. (<i>Int+Ag+Ins</i>)/3	/	• Savoir			
Bouclier (<i>Ag+Rap+Ins</i>)/3	/	Bureaucratie (<i>SgF+Vol+Int</i>)/3	..4.	/
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	..6.	/	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	..4.	/	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	/
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	..4.	/
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	/
Resp. fluide (<i>Vol+SgF+Int</i>)/3	/	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	..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	/	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	/	Discrétion (<i>Ins+Ag</i>)-Gab	..4.	/
Domptage (<i>Ins+Cha+Vol</i>)/3	/	Dissimulation (<i>Ins+Int</i>)-Gab	/
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	..1.	/
Pilotage (<i>Ins+SgF+Ag</i>)/3	/	§ Empathie (<i>Ins+Vol+Int</i>)/3	..6.	/
Premiers soins (<i>Ins+Ag+Int</i>)/3	..6.	/	§ Esq. mentale (<i>Ins+Vol+SgF</i>)/3	..1.	/
Sécurité (<i>Ins+SgF+Int</i>)/3	/				

TALENTS SPECIALISES

[illegible]

Communautés

Alliées	Neutres	Ennemies
Culte du Trident		Soleil Noir (<i>Wanted By</i>)

Éléments de background

<u>Narco-dommages</u> <input type="text"/>	<u>Mutations éventuelles :</u>	Asexué Squelette renforcé (7) Résistance aux poisons (6) <i>Déjà reportés sur cette feuille</i>
<u>Fécond(e) ?</u> Oui <input type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/>	<u>Autres éléments :</u>	Attribut Désavantageux (Charisme) Attribut Avantageux (Rapidité)
<u>Bras d'arme :</u> <ul style="list-style-type: none"> <i>Droitier</i> <input checked="" type="checkbox"/> <i>Gaucher</i> <input type="checkbox"/> <i>Ambidextre</i> <input type="checkbox"/> 		
<u>Carrières suivies (nb d'années) :</u>		
Prêtre du Trident (12 ans)		

Possessions diverses

Cabine privée sur Equinoxe
Bloc Opérateur portable (niv.6)
Antipoison universel (niv.6)
Communicateur (niv. 10)

Robe des Ordonnateurs (Prot. 6/9)
Médkit
Stabilisant (niv.8)
Droge Psycho-plancton (x2)

Dégâts

Armes	Physiques	Chocs	Cadence	Munitions	Portées
Bâton de combat	Bonus+3	Bonus+1	-	-	-
Bâton de combat (champ électrique)	Bonus+4	Bonus+3	-	20	-
Dague Neurale	-	10	-	10	-
Dague Thermique	Bonus+6	-	-	12	-

Argent / Troc

Équivalent à 3000 sols

Alliés

- *Administratif du Trident (Orphée / Equinoxe)* - *Adrienne Ranat*
- *Ordonnateur (Equinoxe)* - *Quill*
- *Officier Veilleur (Equinoxe)* - *Alice Elk*

Contacts

Diplomate hégémonien (Equinoxe)
Veilleur (Services Techniques / Equinoxe)
Hybride du G.S.I. (Equinoxe)

Garde de la sécurité (Ariane / Equinoxe)
Veilleur (Faction Condor / Equinoxe)

Ennemis

- *Prêtre du Soleil Noir (?)* - *inconnu*
- *Diplomate Corallien (Equinoxe)* - *Derek Bishop*
- *Agent hégémonien (Keryss / Hégémonie)* - *Scytale*