

État civil

Nom
 Joueur
 Occupation
 Âge Sexe
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

FOR **ÉDU**
DEX **TAI**
POU **INT**
CON **MVT**
APP



| Blessure grave | PV max | Folie temp. | Folie persist. | Initial | Max. |
|--|---------------------|---|---------------------|---------------|-----------|
| POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 | | SANTÉ MENTALE Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 | | | |
| POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 | PM max | | | | |
| CHANCE Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 | | | | | |

Compétences de l'Agent

| | | |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> Anthropologie (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Discretion (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Naturalisme (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Archéologie (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Droit (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Occultisme (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Arts et métiers (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Écouter (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Orientation (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Électricité (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Persuasion (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Électronique (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Pickpocket (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Équitation (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Pilotage (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Baratin (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Esquive (DEX/2) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Bibliothèque (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Estimation (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Pister (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Charme (15 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Grimper (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Plongée (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| Combat à distance | <input type="radio"/> Histoire (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Premiers soins (30 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> (armes de poing) (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Imposture (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Psychanalyse (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> (fusils) (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Informatique (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Psychologie (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Intimidation (15 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Sauter (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Lancer (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Sciences (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| Combat rapproché | <input type="radio"/> Langue maternelle (ÉDU) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> (corps à corps) (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | Langues (01 %) | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Survie (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Comptabilité (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Mécanique (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Conduite (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Médecine (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Trouver Objet Caché (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Conduite engin lourd (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | Mythe de Cthulhu (00 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Crédit (00 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> Nager (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="radio"/> Crochetage (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/> | | <input type="radio"/> % <input type="text"/> <input type="text"/> |

Armes

| ARME | ORD. | MAJ. | EXT. | DÉGÂTS | PORTÉE | CAD. | CAP. | PANNE |
|---------------|------|------|------|------------|--------|-------|------|-------|
| Corps à corps | | | | 1d3 + Imp. | | 1 | | |
| Glock 17 | | | | 1d10 | 15m | 1 (3) | 17 | 98 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

Combat

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE