ÆGIS - DOSSIER CONFIDENTIEL

Nom de l'Agent

Dossier de l'Agent		Attributs	
Organisation d'origine	Sexe	Force	Perception
Métier d'origine	Taille	Taille	Influence
Date de naissance	Poids	Agilité	Icône
Lieu de naissance	Peau	Réflexes	Chance
Adresse actuelle	Cheveux	Intelligence	Malchance
	Yeux	Volonté	

Antécédents et ressources

Dossier médical

Profil Psychologique

Talents et facultés spéciales

Nom(s) d'emprunt

Equipement divers

Formations reçues

Compétences	Niv.	Att.	PC
Armes automatiques (FOR)			
Armes de contact (AGL)			
Armes de jet (AGL)			
Armes de poing (AGL)			
Armes d'épaule (AGL)			
Armes lourdes (AGL)			
Arts martiaux (Variable)			
Bagarre (FOR)			
Canons (REF)			
Conduite (REF) (			
Crochetage (AGL)			
Cryptozoologie (INT)			
Déguisement (PER)			
Discrétion (AGL)			
Evasion (AGL)			
Explosifs (INT)			
Filature (PER)			
Gun-Fu (AGL)			
Gymnastique (AGL)			
Informatique (INT)			
Ingénierie (INT) (			
Langue (INT) (			
Médecine (INT)			
Médecine légale (PER)			
Méditation (VOL)			
Occultisme (INT)			
Ovniologie (INT)			
Parapsychologie (INT)			
Photographie (PER)			
Pilotage (REF) (			
Pistage (PER)			
Premiers soins (INT)			
Programmation (INT)			
Psychotron (VOL)			
Recherche (INT)			
Rép. – Construction (INT) (			
Rituels(VOL) (			
Science (INT) (			
Sciences humaines (INT) (			
Vidéo (PER)			

AEGIS - DOSSIER CONFIDENTIEL

Nom du Joueur

Arme	Carac.	BP	C	M	L	EX	Dom	VDT	Munitions	Emplacement
									/	
									/	
									/	
									/	
									/	
									/	

Manœuvres de Bagarre	Manœuvres d'Arts martiaux

Statut médical actuel

Dommages non létaux

Type de dommages	Ecchymose (Ec)	Contusion (Cn)	Traumatisme (Tr)
Quantité de dommages			
Pénalité	-2SR	+1Df	Aucune action
Etourdissement	ND-2	ND-1	ND+2
Evanouissement	ND-3	ND-1	ND+1

Dommages létaux

Type de dommages	Lésions sup. (Ls)	Blessure (Bs)	Lésions profondes (Lp)
Quantité de dommages			
Pénalité	-2SR	+1Df	Aucune action
Etourdissement	Normal	Auto	Auto
Evanouissement	ND-2	ND	ND+2

Test d'étourdissement : TAI (VOL) contre le niveau de dommage (modifié par le niveau de blessure) pour ne pas perdre sa prochaine action.
Test d'évanouissement : TAI (VOL) contre le niveau de dommage (modifié par le niveau de blessure) pour ne pas s'évanouir.

Commentaires