



DONNEES PERSO.	<b>1. NOM, PRÉNOM (ET ALIAS OU NOM DE CODE SI APPLICABLE)</b> Brendon/Brenda DALLAS		<b>2. PROFESSION (RANG/GRADE SI APPLICABLE)</b> Retraité	
	<b>3. EMPLOYEUR</b> Ancien FBI		<b>4. NATIONALITÉ</b>	
	<b>5. SEXE</b>	<b>6. AGE</b> 93 ans	<b>7. ÉDUCATION ET PRÉCÉDENTES OCCUPATIONS</b>	

DONNEES STATISTIQUES	<b>8. STATISTIQUES</b>	<b>SCORE</b>	<b>x5</b>	<b>ATTRIBUTS DISTINCTIFS</b>	DONNEES PSYCHOLOGIQUES	<b>11. RELATIONS</b>		<b>SCORE</b>							
	<b>Force (STR)</b>	10	50%												
	<b>Constitution (CON)</b>	11	55%												
	<b>Dextérité (DEX)</b>	8	40%												
	<b>Intelligence (INT)</b>	9	45%												
	<b>Volonté (POW)</b>	6	30%												
	<b>Charisme (CHA)</b>	10	50%												
	<b>9. ATTRIBUTS DÉRIVÉS</b>		<b>MAXIMUM</b>	<b>ACTUELS</b>		<b>12. MOTIVATIONS ET DÉSORDRES MENTAUX</b>									
	<b>Points de vie (HP)</b>		11			Agent de terrain pendant 16 ans (de 21 à 27 ans) 5 ans en hôpital psy ensuite. Problème de santé : cataracte, voit mal de près comme de loin, sensible aux changements de luminosité. En cas d'échec à un test de SAN, sa vision devient floue pendant 1 heure.									
	<b>Points de volonté (WP)</b>		6												
<b>Santé mentale (SAN)</b>		30													
<b>Point de rupture (BP)</b>		24													
<b>10. DESCRIPTION PHYSIQUE</b>				<b>13. INCIDENTS DE PERTE DE SAN SANS PERTE DE CONTRÔLE</b>											
				<table border="1"> <tr> <td><b>Violence</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><b>Impuissance</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				<b>Violence</b>				<b>Impuissance</b>			
<b>Violence</b>				<b>Impuissance</b>											

ENSEMBLE DES COMPÉTENCES APPLICABLES	<b>Analyse des personnes (10%)</b>	60%	<b>Criminologie (10%)</b>	50%	<b>Psychothérapie (10%)</b>	10%
	<b>Anthropologie (0%)</b>		<b>Déguisement (10%)</b>	10%	<b>Recherche (20%)</b>	50%
	<b>Archéologie (0%)</b>		<b>Démolition / Explosifs (0%)</b>		<b>Science (0%)</b>	
	<b>Armes à feu (20%)</b>	50%	<b>Discrétion (10%)</b>	10%		
	<b>Armes de corps à corps (30%)</b>	30%	<b>Droit (0%)</b>	30%		
	<b>Armes lourdes (10%)</b>	50%				
	<b>Art (0%)</b>					
	<b>Artillerie (0%)</b>		<b>Equitation (10%)</b>	10%		
	<b>Artisanat (0%)</b>		<b>Esquive (30%)</b>	30%		
			<b>Histoire (10%)</b>	10%	<b>Science militaire (0%)</b>	
			<b>Informatique (0%)</b>		<b>Science des signaux (0%)</b>	
			<b>Médecine (0%)</b>		<b>Survie (10%)</b>	10%
	<b>Athlétisme (30%)</b>	30%	<b>Natation (20%)</b>	20%	<b>Vigilance (10%)</b>	50%
	<b>Bureaucratie (10%)</b>	40%	<b>Navigation (10%)</b>	10%	<b>Surnaturel (0%)</b>	
	<b>Chirurgie (0%)</b>		<b>Occultisme (10%)</b>	10%	<b>Langues étrangères et autres compétences :</b>	
	<b>Combat sans armes (40%)</b>	60%	<b>Orientation (10%)</b>	10%		
	<b>Compétence technique (0%)</b>		<b>Persuasion (20%)</b>	50%		
	<b>Comptabilité (10%)</b>	10%	<b>Pharmacologie (0%)</b>			
	<b>Conduite (20%)</b>	50%	<b>Pilotage (0%)</b>			
	<b>Conduite d'engins lourds (10%)</b>	10%	<b>Premiers secours (10%)</b>	10%		
<b>Criminalistique (0%)</b>	30%	<b>Psychothérapie (10%)</b>	10%			

chez une case lorsque vous tentez d'utiliser une compétence et échouez. À la fin de la session, ajoutez 1 à toutes les compétences cochées et effacez les coc

<b>BLESSURES</b>	<b>14. BLESSURES ET AFFECTIONS</b>	
	<b>Des premiers soins ont-ils été prodigués depuis la dernière blessure ?</b>	oui : Seuls la médecine, la chirurgie ou un long repos peuvent aider à la guérison

<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>15. ARMURE ET EQUIPEMENT</b>								
	<b>Une armure réduit les dommages de toutes les attaques exceptés les tirs ciblés (Called Shots) et les jets de Létalité réussis.</b>								
	<b>16.</b>	<b>ARMES</b>	<b>%</b>	<b>PORTEE BASE</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>PÉN. ARMURE</b>	<b>% LÉTALITÉ</b>	<b>RAYON D'ACTION</b>	<b>MUNITIONS</b>
	(a)								
	(b)								
	(c)								
	(d)								
	(e)								
	(f)								
	(g)								

<b>REMARQUES</b>	<b>17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES</b>	<b>18. DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LA VIE PRIVÉE ET LA FAMILLE</b>		
	<p>A déjà rencontré :</p> <p>Sombre rejeton : vit en zone de forêt ou marécage, se nourrit des fluides de ses victimes. Prend l'apparence de ses victimes.</p> <p>Sorcière / sorcier : capable de jeter des sorts en utilisant des sacs de sorciers qu'ils placent à proximité de leur victime. Se livrent parfois à des sacrifices.</p> <p>Larve amorphe : capable de voler, émet une musique qui endort ses victimes, laisse des traces visqueuses. Modifie la mémoire</p>			
			<b>19. ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL</b>	<b>COMP. OU STAT. UTILISÉE</b>
<b>Veillez indiquer pourquoi cet Agent a été recruté et pourquoi.</b>				

<b>20. AUTHORIZING OFFICER</b>	<b>21. AGENT SIGNATURE</b>
--------------------------------	----------------------------



DONNEES PERSO.	<b>1. NOM, PRÉNOM (ET ALIAS OU NOM DE CODE SI APPLICABLE)</b> Clay/Claryssa CALLAGAN		<b>2. PROFESSION (RANG/GRADE SI APPLICABLE)</b> Retraité	
	<b>3. EMPLOYEUR</b> Ancien FBI		<b>4. NATIONALITÉ</b>	
	<b>5. SEXE</b>	<b>6. AGE</b> 82	<b>7. ÉDUCATION ET PRÉCÉDENTES OCCUPATIONS</b>	

DONNEES STATISTIQUES	<b>8. STATISTIQUES</b>	<b>SCORE</b>	<b>x5</b>	<b>ATTRIBUTS DISTINCTIFS</b>
	Force (STR)	11	55%	
	Constitution (CON)	6	30%	
	Dextérité (DEX)	11	55%	
	Intelligence (INT)	12	60%	
	Volonté (POW)	5	25%	
	Charisme (CHA)	6	30%	
	<b>9. ATTRIBUTS DÉRIVÉS</b>		<b>MAXIMUM</b>	<b>ACTUELS</b>
	Points de vie (HP)		9	
	Points de volonté (WP)		5	
Santé mentale (SAN)		25		
Point de rupture (BP)		20		
<b>10. DESCRIPTION PHYSIQUE</b>				

DONNEES PSYCHOLOGIQUES	<b>11. RELATIONS</b>		<b>SCORE</b>
	<b>12. MOTIVATIONS ET DÉSORDRES MENTAUX</b>		
	Agent de terrain pendant 21 ans (de 22 à 43 ans) a perdu tous ses équipiers lors de missions. Problème de santé : Parkinson doit doubler tous ses jets de dextérité et prendre le score le moins bon. En cas d'échec à un test de santé mentale, subit un malus de -30 % à tous ses jets de dextérité (un seul lancer dans ce cas-là) pendant 1h.		
	<b>13. INCIDENTS DE PERTE DE SAN SANS PERTE DE CONTRÔLE</b>		
Violence		Impuissance	

ENSEMBLE DES COMPÉTENCES APPLICABLES	Analyse des personnes (10%)	60%
	Anthropologie (0%)	
	Archéologie (0%)	
	Armes à feu (20%)	50%
	Armes de corps à corps (30%)	30%
	Armes lourdes (10%)	50%
	Art (0%)	
	Artillerie (0%)	
	Artisanat (0%)	
	Athlétisme (30%)	30%
	Bureaucratie (10%)	40%
	Chirurgie (0%)	
	Combat sans armes (40%)	60%
Compétence technique (0%)		
Comptabilité (10%)	10%	
Conduite (20%)	50%	
Conduite d'engins lourds (10%)	10%	
Criminalistique (0%)	30%	

Criminologie (10%)	50%
Déguisement (10%)	10%
Démolition / Explosifs (0%)	
Discrétion (10%)	10%
Droit (0%)	30%
Équitation (10%)	10%
Esquive (30%)	30%
Histoire (10%)	10%
Informatique (0%)	
Médecine (0%)	
Natation (20%)	20%
Navigation (10%)	10%
Occultisme (10%)	10%
Orientation (10%)	10%
Persuasion (20%)	50%
Pharmacologie (0%)	
Pilotage (0%)	
Premiers secours (10%)	10%
Psychothérapie (10%)	10%

Psychothérapie (10%)	10%
Recherche (20%)	50%
Science (0%)	
Science militaire (0%)	
Science des signaux (0%)	
Survie (10%)	10%
Vigilance (10%)	50%
Surnaturel (0%)	
<b>Langues étrangères et autres compétences :</b>	

chez une case lorsque vous tentez d'utiliser une compétence et échouez. À la fin de la session, ajoutez 1 à toutes les compétences cochées et effacez les coc

<b>BLESSURES</b>	<b>14. BLESSURES ET AFFECTIONS</b>	
	<b>Des premiers soins ont-ils été prodigués depuis la dernière blessure ?</b>	oui : Seuls la médecine, la chirurgie ou un long repos peuvent aider à la guérison

<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>15. ARMURE ET EQUIPEMENT</b>								
	<b>Une armure réduit les dommages de toutes les attaques exceptés les tirs ciblés (Called Shots) et les jets de Létalité réussis.</b>								
	<b>16.</b>	<b>ARMES</b>	<b>%</b>	<b>PORTEE BASE</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>PÉN. ARMURE</b>	<b>% LÉTALITÉ</b>	<b>RAYON D'ACTION</b>	<b>MUNITIONS</b>
	(a)								
	(b)								
	(c)								
	(d)								
	(e)								
	(f)								
	(g)								

<b>REMARQUES</b>	<b>17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES</b>	<b>18. DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LA VIE PRIVÉE ET LA FAMILLE</b>	
	A déjà rencontré :		
	Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un hôte et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une série de petit ronds rouges en cercle. L'hôte dépérit peu à peu.		
	Sombre rejeton : vit en zone de forêt ou marécage, se nourrit des fluides de ses victimes. Prend l'apparence de ses victimes.		
	Sorcière / sorcier : capable de jeter des sorts en utilisant des sacs de sorciers qu'ils placent à proximité de leur victime. Se livrent parfois à des sacrifices.		
	Goule anthropomorphe : se nourrit d'organes d'humains.	<b>19. ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL</b>	<b>COMP. OU STAT. UTILISÉE</b>
<b>Veillez indiquer pourquoi cet Agent a été recruté et pourquoi.</b>			

<b>20. AUTHORIZING OFFICER</b>	<b>21. AGENT SIGNATURE</b>
--------------------------------	----------------------------



DONNEES PERSO.	<b>1. NOM, PRÉNOM (ET ALIAS OU NOM DE CODE SI APPLICABLE)</b> James/Jamie LERAND		<b>2. PROFESSION (RANG/GRADE SI APPLICABLE)</b> Retraité	
	<b>3. EMPLOYEUR</b> Ancien CIA		<b>4. NATIONALITÉ</b>	
	<b>5. SEXE</b>	<b>6. AGE</b> 83 ans	<b>7. ÉDUCATION ET PRÉCÉDENTES OCCUPATIONS</b>	

DONNEES STATISTIQUES	<b>8. STATISTIQUES</b>	<b>SCORE</b>	<b>x5</b>	<b>ATTRIBUTS DISTINCTIFS</b>	DONNEES PSYCHOLOGIQUES	<b>11. RELATIONS</b>		<b>SCORE</b>			
	Force (STR)	8	40%								
	Constitution (CON)	9	45%								
	Dextérité (DEX)	6	30%								
	Intelligence (INT)	10	50%								
	Volonté (POW)	10	50%								
	Charisme (CHA)	11	55%								
	<b>9. ATTRIBUTS DÉRIVÉS</b>		<b>MAXIMUM</b>	<b>ACTUELS</b>		<b>12. MOTIVATIONS ET DÉSORDRES MENTAUX</b>					
	Points de vie (HP)		9			Agent de terrain pendant 5 ans (de 28 à 33 ans) puis indic pendant 20 ans. Problème de santé : surdit�, n'entends pas les sons faibles, et parle fort. En cas d'�chec � un test de SAN, subit des acouph�nes qui bloquent totalement son audition pendant 1 heure.					
	Points de volont� (WP)		10								
Sant� mentale (SAN)		50									
Point de rupture (BP)		40									
<b>10. DESCRIPTION PHYSIQUE</b>				<b>13. INCIDENTS DE PERTE DE SAN SANS PERTE DE CONTR�LE</b>							
				Violence				Impuissance			

ENSEMBLE DES COMP�TENCES APPLICABLES	Analyse des personnes (10%)	10%	Criminologie (10%)	10%	Psychoth�rapie (10%)	10%
	Anthropologie (0%)	20%	D�guisement (10%)	10%	Recherche (20%)	20%
	Arch�ologie (0%)		D�molition / Explosifs (0%)		Science (0%)	50%
	Armes � feu (20%)	40%	Discr�tion (10%)	10%	Chimie	60%
	Armes de corps � corps (30%)	30%	Droit (0%)	50%	Physique	50%
	Armes lourdes (10%)	10%			Biologie	50%
	Art (0%)					
	Artillerie (0%)		Equitation (10%)	10%		
	Artisanat (0%)		Esquive (30%)	30%		
			Histoire (10%)	10%	Science militaire (0%)	
			Informatique (0%)	40%	Science des signaux (0%)	
			M�decine (0%)		Survie (10%)	10%
			Natation (20%)	20%	Vigilance (10%)	10%
	Athl�tisme (30%)	30%	Navigation (10%)	10%	Surnaturel (0%)	
	Bureaucratie (10%)	40%	Occultisme (10%)	30%	<b>Langues �trang�res et autres comp�tences :</b>	
	Chirurgie (0%)		Orientation (10%)	10%		
	Combat sans armes (40%)	40%	Persuasion (20%)	20%		
	Comp�tence technique (0%)		Pharmacologie (0%)			
	Comptabilit� (10%)	10%	Pilotage (0%)			
	Conduite (20%)	20%	Premiers secours (10%)	10%		
Conduite d'engins lourds (10%)	10%	Psychoth�rapie (10%)	20%			
Criminalistique (0%)	50%					

chez une case lorsque vous tentez d'utiliser une comp tence et  chouez.   la fin de la session, ajoutez 1   toutes les comp tences coch es et effacez les coc

<b>BLESSURES</b>	<b>14. BLESSURES ET AFFECTIONS</b>	
	<b>Des premiers soins ont-ils été prodigués depuis la dernière blessure ?</b>	oui : Seuls la médecine, la chirurgie ou un long repos peuvent aider à la guérison

<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>15. ARMURE ET EQUIPEMENT</b>								
	<b>Une armure réduit les dommages de toutes les attaques exceptés les tirs ciblés (Called Shots) et les jets de Létalité réussis.</b>								
	<b>16.</b>	<b>ARMES</b>	<b>%</b>	<b>PORTEE BASE</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>PÉN. ARMURE</b>	<b>% LÉTALITÉ</b>	<b>RAYON D'ACTION</b>	<b>MUNITIONS</b>
	<b>(a)</b>								
	<b>(b)</b>								
	<b>(c)</b>								
	<b>(d)</b>								
	<b>(e)</b>								
	<b>(f)</b>								
	<b>(g)</b>								

<b>REMARQUES</b>	<b>17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES</b>	<b>18. DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LA VIE PRIVÉE ET LA FAMILLE</b>
	<p>A déjà rencontré :</p> <p>Ghost : créature humanoïde, aime la pénombre, évite la lumière du soleil</p>	
<b>Veillez indiquer pourquoi cet Agent a été recruté et pourquoi.</b>		

<b>20. AUTHORIZING OFFICER</b>	<b>21. AGENT SIGNATURE</b>
--------------------------------	----------------------------



DONNEES PERSO.	<b>1. NOM, PRÉNOM (ET ALIAS OU NOM DE CODE SI APPLICABLE)</b> Joe/Jane KELLER		<b>2. PROFESSION (RANG/GRADE SI APPLICABLE)</b> Retraité	
	<b>3. EMPLOYEUR</b> Ancien Marines		<b>4. NATIONALITÉ</b>	
	<b>5. SEXE</b>	<b>6. AGE</b> 91 ans	<b>7. ÉDUCATION ET PRÉCÉDENTES OCCUPATIONS</b>	

DONNEES STATISTIQUES	<b>8. STATISTIQUES</b>	<b>SCORE</b>	<b>x5</b>	<b>ATTRIBUTS DISTINCTIFS</b>
	Force (STR)	9	45%	
	Constitution (CON)	6	30%	
	Dextérité (DEX)	10	50%	
	Intelligence (INT)	10	50%	
	Volonté (POW)	7	35%	
	Charisme (CHA)	12	60%	
	<b>9. ATTRIBUTS DÉRIVÉS</b>		<b>MAXIMUM</b>	<b>ACTUELS</b>
	Points de vie (HP)		8	
	Points de volonté (WP)		7	
Santé mentale (SAN)		35		
Point de rupture (BP)		28		
<b>10. DESCRIPTION PHYSIQUE</b>				

DONNEES PSYCHOLOGIQUES	<b>11. RELATIONS</b>		<b>SCORE</b>
	<b>12. MOTIVATIONS ET DÉSORDRES MENTAUX</b>		
Agent de terrain pendant 10 ans (de 35 à 45 ans) a perdu de nombreux équipiers. Problème de santé : Incontinence, régulièrement, doit faire un test de CON, en cas d'échec l'agent perd le contrôle de sa vessie (échec critique c'est son sphincter qui lâche). En cas d'échec à un test de SAN il se passe la même chose.			
<b>13. INCIDENTS DE PERTE DE SAN SANS PERTE DE CONTRÔLE</b>			
Violence		Impuissance	

ENSEMBLE DES COMPÉTENCES APPLICABLES	Analyse des personnes (10%)	30%
	Anthropologie (0%)	
	Archéologie (0%)	
	Armes à feu (20%)	40%
	Armes de corps à corps (30%)	30%
	Armes lourdes (10%)	30%
	Art (0%)	
	Artillerie (0%)	
	Artisanat (0%)	30%
	Athlétisme (30%)	50%
	Bureaucratie (10%)	30%
	Chirurgie (0%)	40%
Combat sans armes (40%)	50%	
Compétence technique (0%)		
Comptabilité (10%)	10%	
Conduite (20%)	40%	
Conduite d'engins lourds (10%)	10%	
Criminalistique (0%)		

Criminologie (10%)	10%
Déguisement (10%)	10%
Démolition / Explosifs (0%)	
Discrétion (10%)	10%
Droit (0%)	
Équitation (10%)	10%
Esquive (30%)	40%
Histoire (10%)	10%
Informatique (0%)	
Médecine (0%)	
Natation (20%)	40%
Navigation (10%)	30%
Occultisme (10%)	10%
Orientation (10%)	10%
Persuasion (20%)	50%
Pharmacologie (0%)	
Pilotage (0%)	
Premiers secours (10%)	60%
Psychothérapie (10%)	10%

Psychothérapie (10%)	10%
Recherche (20%)	60%
Science (0%)	20%
Science militaire (0%)	40%
Science des signaux (0%)	
Survie (10%)	10%
Vigilance (10%)	50%
Surnaturel (0%)	
<b>Langues étrangères et autres compétences :</b>	

chez une case lorsque vous tentez d'utiliser une compétence et échouez. À la fin de la session, ajoutez 1 à toutes les compétences cochées et effacez les coc

<b>BLESSURES</b>	<b>14. BLESSURES ET AFFECTIONS</b>	
	<b>Des premiers soins ont-ils été prodigués depuis la dernière blessure ?</b>	oui : Seuls la médecine, la chirurgie ou un long repos peuvent aider à la guérison

<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>15. ARMURE ET EQUIPEMENT</b>								
	<b>Une armure réduit les dommages de toutes les attaques exceptés les tirs ciblés (Called Shots) et les jets de Létalité réussis.</b>								
	<b>16.</b>	<b>ARMES</b>	<b>%</b>	<b>PORTEE BASE</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>PÉN. ARMURE</b>	<b>% LÉTALITÉ</b>	<b>RAYON D'ACTION</b>	<b>MUNITIONS</b>
	(a)								
	(b)								
	(c)								
	(d)								
	(e)								
	(f)								
	(g)								

<b>REMARQUES</b>	<b>17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES</b>	<b>18. DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LA VIE PRIVÉE ET LA FAMILLE</b>			
	A déjà rencontré :				
	Polype volant : maîtrise les vents, vide ses proies en les desséchant, peuvent disparaître, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de générer des illusions				
	Larve amorphe : capable de voler, émet une musique qui endort ses victimes, laisse des traces visqueuses. Modifie la mémoire				
	<b>19. ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL</b>			<b>COMP. OU STAT. UTILISÉE</b>	
<b>Veillez indiquer pourquoi cet Agent a été recruté et pourquoi.</b>					

<b>20. AUTHORIZING OFFICER</b>	<b>21. AGENT SIGNATURE</b>
--------------------------------	----------------------------



DONNEES PERSO.	<b>1. NOM, PRÉNOM (ET ALIAS OU NOM DE CODE SI APPLICABLE)</b> Kay/Kayla FISRTAY		<b>2. PROFESSION (RANG/GRADE SI APPLICABLE)</b> Retraité	
	<b>3. EMPLOYEUR</b> Ancien chirurgien		<b>4. NATIONALITÉ</b>	
	<b>5. SEXE</b>	<b>6. AGE</b> 87 ans	<b>7. ÉDUCATION ET PRÉCÉDENTES OCCUPATIONS</b>	

DONNEES STATISTIQUES	<b>8. STATISTIQUES</b>	<b>SCORE</b>	<b>x5</b>	<b>ATTRIBUTS DISTINCTIFS</b>
	Force (STR)	11	55%	
	Constitution (CON)	8	40%	
	Dextérité (DEX)	9	45%	
	Intelligence (INT)	10	50%	
	Volonté (POW)	8	40%	
	Charisme (CHA)	8	40%	
	<b>9. ATTRIBUTS DÉRIVÉS</b>		<b>MAXIMUM</b>	<b>ACTUELS</b>
	Points de vie (HP)		10	
	Points de volonté (WP)		8	
Santé mentale (SAN)		40		
Point de rupture (BP)		32		
<b>10. DESCRIPTION PHYSIQUE</b>				

DONNEES PSYCHOLOGIQUES	<b>11. RELATIONS</b>		<b>SCORE</b>
<b>12. MOTIVATIONS ET DÉSORDRES MENTAUX</b>			
Agent de terrain pendant 11 ans (de 32 à 43 ans) puis indic pendant 7 ans Problème de santé : tension artérielle, en cas d'effort important ou d'échec à un tes de SAN, faire un test de CON, en cas d'échec l'agent s'évanouit, si échec critique, il fait un arrêt cardiaque.			
<b>13. INCIDENTS DE PERTE DE SAN SANS PERTE DE CONTRÔLE</b>			
Violence		Impuissance	

ENSEMBLE DES COMPÉTENCES APPLICABLES	Analyse des personnes (10%)	10%	Criminologie (10%)	10%	Psychothérapie (10%)	10%
	Anthropologie (0%)	30%	Déguisement (10%)	10%	Recherche (20%)	20%
	Archéologie (0%)		Démolition / Explosifs (0%)		Science (0%)	60%
	Armes à feu (20%)	20%	Discrétion (10%)	10%	Biologie	50%
	Armes de corps à corps (30%)	30%	Droit (0%)			
	Armes lourdes (10%)	10%				
	Art (0%)					
	Artillerie (0%)		Équitation (10%)	10%		
	Artisanat (0%)		Esquive (30%)	30%		
			Histoire (10%)	30%	Science militaire (0%)	
			Informatique (0%)		Science des signaux (0%)	
			Médecine (0%)	70%	Survie (10%)	10%
	Athlétisme (30%)	30%	Natation (20%)	20%	Vigilance (10%)	30%
	Bureaucratie (10%)	40%	Navigation (10%)	10%	Surnaturel (0%)	
	Chirurgie (0%)		Occultisme (10%)	10%	<b>Langues étrangères et autres compétences :</b>	
	Combat sans armes (40%)	40%	Orientation (10%)	10%		
	Compétence technique (0%)	30%	Persuasion (20%)	40%		
	Comptabilité (10%)	10%	Pharmacologie (0%)	30%		
	Conduite (20%)	20%	Pilotage (0%)			
	Conduite d'engins lourds (10%)	10%	Premiers secours (10%)	70%		
	Criminalistique (0%)		Psychothérapie (10%)	10%		

chez une case lorsque vous tentez d'utilisez une compétence et échouez. À la fin de la session, ajoutez 1 à toutes les compétences cochées et effacez les coc

<b>BLESSURES</b>	<b>14. BLESSURES ET AFFECTIONS</b>	
	<b>Des premiers soins ont-ils été prodigués depuis la dernière blessure ?</b>	oui : Seuls la médecine, la chirurgie ou un long repos peuvent aider à la guérison

<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>15. ARMURE ET EQUIPEMENT</b>								
	<b>Une armure réduit les dommages de toutes les attaques exceptés les tirs ciblés (Called Shots) et les jets de Létalité réussis.</b>								
	<b>16.</b>	<b>ARMES</b>	<b>%</b>	<b>PORTEE BASE</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>PÉN. ARMURE</b>	<b>% LÉTALITÉ</b>	<b>RAYON D'ACTION</b>	<b>MUNITIONS</b>
	(a)								
	(b)								
	(c)								
	(d)								
	(e)								
	(f)								
	(g)								

<b>REMARQUES</b>	<b>17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES</b> A déjà rencontré :  Polype volant : maîtrise les vents, vide ses proies en les desséchant, peuvent disparaître, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de générer des illusions  Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un hôte et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une série de petit ronds rouges en cercle. L'hôte dépérit peu à peu.	<b>18. DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LA VIE PRIVÉE ET LA FAMILLE</b>
		<b>19. ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL</b>
<b>Veillez indiquer pourquoi cet Agent a été recruté et pourquoi.</b>		

<b>20. AUTHORIZING OFFICER</b>	<b>21. AGENT SIGNATURE</b>
--------------------------------	----------------------------



<b>BLESSURES</b>	<b>14. BLESSURES ET AFFECTIONS</b>	
	<b>Des premiers soins ont-ils été prodigués depuis la dernière blessure ?</b>	oui : Seuls la médecine, la chirurgie ou un long repos peuvent aider à la guérison

<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>15. ARMURE ET EQUIPEMENT</b>								
	<b>Une armure réduit les dommages de toutes les attaques exceptés les tirs ciblés (Called Shots) et les jets de Létalité réussis.</b>								
	<b>16.</b>	<b>ARMES</b>	<b>%</b>	<b>PORTEE BASE</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>PÉN. ARMURE</b>	<b>% LÉTALITÉ</b>	<b>RAYON D'ACTION</b>	<b>MUNITIONS</b>
	(a)								
	(b)								
	(c)								
	(d)								
	(e)								
	(f)								
	(g)								

<b>REMARQUES</b>	<b>17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES</b>	<b>18. DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LA VIE PRIVÉE ET LA FAMILLE</b>	
	A déjà rencontré :		
	Polype volant : maîtrise les vents, vide ses proies en les desséchant, peuvent disparaître, ou glisser sur l'air. Ont un rire sifflant. Capable de générer des illusions		
	Larve amorphe : capable de voler, émet une musique qui endort ses victimes, laisse des traces visqueuses. Modifie la mémoire		
	Fantôme : variable. Dématérialisé, aime terroriser, souvent lier à un objet ou un lieu. Force surhumaine, odeur nauséabonde		
	Chtonien : grand vers sans yeux avec une bouche pleine de tentacules, infecte un hôte et grandit en lui tout en se nourrissant d'autres proies, laisse une série de petit ronds rouges en cercle. L'hôte dépérit peu à peu.	<b>19. ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL</b>	<b>COMP. OU STAT. UTILISÉE</b>
<b>Veillez indiquer pourquoi cet Agent a été recruté et pourquoi.</b>			

<b>20. AUTHORIZING OFFICER</b>	<b>21. AGENT SIGNATURE</b>
--------------------------------	----------------------------