Nom: Elmo
Prénom:
Cellule:
Saison: 1

Particularité: Corruption

Points d'expérience

Ressources: 2
Statut: 2

Caractéristiques

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
4	5	3	3

Charisme	Intelligence	Perception	Volonté
2	3	3	2

Points de Pouvoir

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ [+1]
- ❑ [+2]
- ❑ [+3]
- ❑ [+4]

/1 Points Héros

Compétences

Athlétisme 7
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique 6
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances 9
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps 8
- Art martial
- Bagarre 5
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion 7
- Escamotage
- Filature 6
- Pas de velours
- Se cacher 6

Éloquence 9
- Étiquette
- Intimidation
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête
- Étude
- Investigation

Esquive 7
- Corps-à-corps 6
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage 8
- Aérodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche 7
- Fouille 6
- Pistage

Sagacité 8
- Manipulation
- Psychologie

Soins 7
- Chirurgie 6
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Électronique
- Informatique
- Mécanique

Tir 9
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance 7
- Écoute 6
- Observation 6

Langues

Avantages / Désavantages

+Points de pouvoir
+Expérimenté (bagarre)
- Aura maléfique (attitude -1cran)
- Sanguinaire

Pouvoirs

- Armes corporelles (seuil 7, Hémorragie, Dégâts 1+niveau) 3
- ❍
- ❍

Combat

Bonus aux dégâts: +1

Armes	Dégâts	Main G	Main D	Mode	Portée	Munitions
Couteau	BD+2	☐	☒			
Pistolet (+silencieux)	6	☐	☒	C	4/5/6	/12

Encaissement: 3

Armure	Protection	Structure	Type

Nom: Chuppovski
Prénom: Anton
Cellule:
Saison: 1

Particularité:

Points d'expérience

Ressources: 3
Statut: 2

Caractéristiques

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
4	3	5	3

Charisme	Intelligence	Perception	Volonté
2	2	3	2

Points de Pouvoir

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ [+1]
- ❑ [+2]
- ❑ [+3]
- ❑ [+4]

/1 Points Héros

Compétences

Athlétisme 7
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances 9
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps 7
- Art martial 6
- Bagarre
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion
- Escamotage
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence 7
- Étiquette
- Intimidation 6
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête
- Étude
- Investigation

Esquive 7
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir 6

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage 9
- Aérodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche 8
- Fouille
- Pistage

Sagacité 8
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique 7
- Bricolage
- Démolition 6
- Électronique
- Informatique
- Mécanique

Tir 7
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing 5
- Arme lourde

Vigilance 7
- Écoute
- Observation

Langues

Avantages / Désavantages

+Expérimenté (arme de poing)
- Narcissisme

Pouvoirs

- Double tir 3
- ❍
- ❍

Combat

Bonus aux dégâts: +1

Armes	Dégâts	Main G	Main D	Mode	Portée	Munitions
Couteau de combat	BD+3	☐	☒			
Pistolet	6	☐	☒	C	4/5/6	/12
Pistolet	6	☒	☐	C	4/5/6	/12

Encaissement: 1

Armure	Protection	Structure	Type

Nom: Christin
Prénom: Michel
Cellule:
Saison: 1

Particularité: Magnétisme

Points d'expérience

Ressources: 2
Statut: 2

Caractéristiques

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
3	3	3	5

Charisme	Intelligence	Perception	Volonté
3	3	2	2

Points de Pouvoir

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ (+1)
- ❑ (+2)
- ❑ (+3)
- ❑ (+4)

/1 Points Héros

Compétences

Athlétisme 8
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances 7
- Médecine
- Monde 6
- Mystères 6

Corps-à-corps 7
- Art martial
- Bagarre 6
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion
- Escamotage
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence 7
- Etiquette
- Intimidation
- Mensonge 6
- Négociation
- Persuasion 6
- Séduction

Enquête 7
- Etude 6
- Investigation 6

Esquive 9
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage 9
- Aerodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche 7
- Fouille
- Pistage

Sagacité 8
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie 7
- Habitat 6
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Electronique
- Informatique
- Mécanique

Tir 9
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance 9
- Ecoute
- Observation

Langues

Avantages / Désavantages

+Vie inventée
+Vision thermique
- Durée limite

Pouvoirs

- Force Herculéenne (3)
-
-

Combat

Bonus aux dégâts: +3

Armes	Dégâts	Main G D	Mode	Portée	Munitions
Matraque	BD+2	☐ ☒			
Pistolet	6	☐ ☒	C	4/5/6	/12

Encaissement: 1

Armure	Protection	Structure	Type

Nom: Anderson
Prénom: Mira
Cellule:
Saison: 1

Particularité: Sensation

Points d'expérience

Ressources: 2
Statut: 2

Caractéristiques

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
3	2	4	2

Charisme	Intelligence	Perception	Volonté
3	2	3	5

Points de Pouvoir

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Points de Vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ (+1)
- ❑ (+2)
- ❑ (+3)
- ❑ (+4)

/1 Points Héros

Compétences

Athlétisme 8
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances 9
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps 8
- Art martial
- Bagarre
- Mêlée

Crochetage 7
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques 6

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion 7
- Escamotage 6
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence 9
- Etiquette
- Intimidation
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête 7
- Etude
- Investigation 6

Esquive 9
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage 9
- Aerodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche 7
- Fouille
- Pistage

Sagacité 8
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Electronique
- Informatique
- Mécanique

Tir 9
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance 7
- Ecoute 6
- Observation

Langues

Avantages / Désavantages

+Points de pouvoir
+Connaissance du milieu
- Fiché
- Cleptomane

Pouvoirs

- Télékinésie (Seuil 7) (2)
- Projection kinétique (Seuil 7) (1)
-

Combat

Bonus aux dégâts: +0

Armes	Dégâts	Main G D	Mode	Portée	Munitions
Couteau	BD+2	☐ ☒			

Encaissement: 0

Armure	Protection	Structure	Type

Caractéristiques

Agilité	Constitution	Dextérité	Force

Charisme	Intelligence	Perception	Volonté

Points de Pouvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de Vie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ (+1)
- ❑ (+2)
- ❑ (+3)
- ❑ (+4)

Points Héros

Nom _____ Cellule _____

Prénom _____ Saison _____

Particularité _____

Compétences

Athlétisme
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps
- Art martial
- Bagarre
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion
- Escamotage
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence
- Etiquette
- Intimidation
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête
- Etude
- Investigation

Esquive
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage
- Aérodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche
- Fouille
- Pistage

Sagacité
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Électronique
- Informatique
- Mécanique

Tir
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance
- Ecoute
- Observation

Langues

Combat

Bonus aux dégâts

Armes	Dégâts	Main G D	Mode	Portée	Munitions
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			

Points d'expérience

Ressources

Statut

Avantages / Désavantages

Pouvoirs

Combat

Encaissement

Armure	Protection	Structure	Type

Caractéristiques

Agilité ◯ Constitution ◯ Dextérité ◯ Force ◯

Charisme ◯ Intelligence ◯ Perception ◯ Volonté ◯

Points de Pouvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de Vie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ (+1)
- ❑ (+2)
- ❑ (+3)
- ❑ (+4)

Points Héros

Nom _____ Cellule _____

Prénom _____ Saison _____

Particularité _____

Compétences

Athlétisme
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps
- Art martial
- Bagarre
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion
- Escamotage
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence
- Étiquette
- Intimidation
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête
- Étude
- Investigation

Esquive
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage
- Aérodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche
- Fouille
- Pistage

Sagacité
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Électronique
- Informatique
- Mécanique

Tir
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance
- Ecoute
- Observation

Langues

Combat

Bonus aux dégâts ◯

Armes	Dégâts	Main G D	Mode	Portée	Munitions
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			

Points d'expérience

Ressources ◯ Statut ◯

Avantages / Désavantages

Pouvoirs

Combat

Encaissement ◯

Armure	Protection	Structure	Type

Nom _____ Cellule _____

Prénom _____ Saison _____

Particularité _____

Caractéristiques

Agilité ○ Constitution ○ Dextérité ○ Force ○

Charisme ○ Intelligence ○ Perception ○ Volonté ○

Points de Pouvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de Vie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ (+1)
- ❑ (+2)
- ❑ (+3)
- ❑ (+4)

Points Héros

Compétences

Athlétisme
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps
- Art martial
- Bagarre
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion
- Escamotage
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence
- Étiquette
- Intimidation
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête
- Étude
- Investigation

Esquive
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage
- Aérodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche
- Fouille
- Pistage

Sagacité
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Électronique
- Informatique
- Mécanique

Tir
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance
- Écoute
- Observation

Langues

Combat

Bonus aux dégâts ○

Armes	Dégâts	Main G D	Mode	Portée	Munitions
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			

Points d'expérience

Ressources ○ Statut ○

Avantages / Désavantages

Pouvoirs

Combat

Encaissement ○

Armure	Protection	Structure	Type

Nom _____ Cellule _____

Prénom _____ Saison _____

Particularité _____

Caractéristiques

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
○	○	○	○

Charisme	Intelligence	Perception	Volonté
○	○	○	○

Points de Pouvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de Vie

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Blessures graves

- ❑ -1 action
- ❑ [+1]
- ❑ [+2]
- ❑ [+3]
- ❑ [+4]

Points Héros

Compétences

Athlétisme
- Cascade
- Course
- Déplacement tactique
- Escalade
- Natation

Concentration
- Résolution

Connaissances
- Médecine
- Monde
- Mystères

Corps-à-corps
- Art martial
- Bagarre
- Mêlée

Crochetage
- Serrures électroniques
- Serrures mécaniques

Déguisement
- Allure
- Imitation

Discrétion
- Escamotage
- Filature
- Pas de velours
- Se cacher

Éloquence
- Etiquette
- Intimidation
- Mensonge
- Négociation
- Persuasion
- Séduction

Enquête
- Etude
- Investigation

Esquive
- Corps-à-corps
- Explosion
- Tir

Évasion
- Contorsion
- Se détacher

Pilotage
- Aérodyne
- Avion
- Bateau
- Calèche
- Coche
- Equitation
- Moto

Recherche
- Fouille
- Pistage

Sagacité
- Manipulation
- Psychologie

Soins
- Chirurgie
- Pathologie
- Premiers secours

Survie
- Habitat
- Nourriture
- Ville

Technique
- Bricolage
- Démolition
- Électronique
- Informatique
- Mécanique

Tir
- Arme d'épaule
- Arme de jet
- Arme de poing
- Arme lourde

Vigilance
- Ecoute
- Observation

Langues

Combat

Bonus aux dégâts ○

Armes	Dégâts	Main G D	Mode	Portée	Munitions
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			
		❑ ❑			

Points d'expérience

Ressources ○ Statut ○

Avantages / Désavantages

Pouvoirs

Combat

Encaissement ○

Armure	Protection	Structure	Type