



nom du personnage		Taille		Apparence						
niveau		Poids		Réputation						
Intelligence	Perception	<input type="checkbox"/>	vue	Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :	C.A.	C.D.	I	P		
		<input type="checkbox"/>	ouïe							
		<input type="checkbox"/>	odorat							
		<input type="checkbox"/>	goût							
		<input type="checkbox"/>	toucher							
Décision	Réflexe	Matériel de mission :						D	R	
								Vo	F	
Volonté	Force	Nombre de dés jetés					E	Vi		
							C	A		
Équilibre	Vitalité	ARGENT (valeurs)					grille de transfert			
		Matériel récupéré sur le terrain						points perdus ou dépensés		
Communication	Adaptation							- pForce		
caractéristiques								- pVi		
déceler bruit ténu	<input type="checkbox"/>			Pouvoirs/connaissance			- pVolonté			
déceler présence	<input type="checkbox"/>						- pÉquilibre			
déceler goût bizarre	<input type="checkbox"/>									
déceler odeur ténue	<input type="checkbox"/>									
détail	<input type="checkbox"/>									
crocheter serrure	<input type="checkbox"/>			Réalisation						
crocheter coffre-fort	<input type="checkbox"/>									
fabriquer piège	<input type="checkbox"/>									
fabriquer piège électro.	<input type="checkbox"/>									
désamorcer piège	<input type="checkbox"/>									
désamorcer piège élect.	<input type="checkbox"/>									
obtenir renseignement	<input type="checkbox"/>									
calmer Résident	<input type="checkbox"/>									
convaincre Résident	<input type="checkbox"/>									
séduire Résident	<input type="checkbox"/>									
progression discrète	<input type="checkbox"/>									
grimper paroi	<input type="checkbox"/>									
camouflage	<input type="checkbox"/>									
précision au tir	<input type="checkbox"/>									
pêche	<input type="checkbox"/>									
chasse	<input type="checkbox"/>									
	<input type="checkbox"/>									