



nom du personnage		Taille	Apparence				
niveau 2		Poids	Réputation				
Intelligence	Perception	Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :	C.A.	C.D.	I	P	
					D	R	
Décision	Réflexe		Matériel de mission :			Vo	F
					E	Vi	
Volonté	Force		Nombre de dés jetés			C	A
Équilibre	Vitalité	ARGENT (valeurs)			grille de transfert		
Communication	Adaptation	Matériel récupéré sur le terrain			points perdus ou dépensés		
caractéristiques					- pForce		
déceler bruit	%						
déceler présence	%						
déceler goût	%						
déceler odeur	%	Pouvoirs/connaissance					
déceler détail	%				- pVitalité		
ouvrir coffre-fort	%						
ouvrir serrure	%						
fabriquer piège	%						
fabriquer piège électro.	%	Réalisation					
désamorcer piège	%						
désamorcer piège élect.	%				- pVolonté		
obtenir renseignement	%						
calmer Résident	%						
convaincre Résident	%						
séduire Résident	%						
progression discrète	%						
grimper paroi	%						
camouflage	%				- pÉquilibre		
pêche	%						
chasse	%						
précision au tir	%						
	%						