

PROJECT: ERIS

Personnage: Mathias Reed

Concept: Chef d'unité

Chronique: -

Nom du joueur:

Age: 34 ans

Force d'âme: 5

Caractéristiques

Force 11 *Modificateur: +1*

Intelligence 15 *Modificateur: +5*

Dextérité 16 *Modificateur: +6*

Intuition 14 *Modificateur: +4*

Vigueur 13 *Modificateur: +3*

Présence 18 *Modificateur: +8*

Compétences

Acrobaties (Dex) 6

Coordination 4

Equilibre -

Réflexes 5

Armes à feu (Dex) 5

Pistolet 6

.....

.....

Art (Pré) -

.....

.....

.....

Artisanat (Intel) -

.....

.....

.....

Athlétisme (For) 5

.....

.....

.....

Erudition (Intel) 5

Droit 6

.....

.....

Furtivité (Intu) -

Camouflage -

Déguisement -

Discrétion 3

Investigation (Intu) 4

Recherche 4

Renseignements 3

Perception 3

Larcin (Dex) -

Escamotage -

Sécurité -

Falsification -

Mêlée (For) 3

Bagarre 2

.....

.....

Occultisme (Intel) 5

.....

.....

.....

Persuasion (Pré) 8

Expression 6

Intimidation 5

Subterfuge 6

Pilotage (Dex) -

.....

.....

.....

Psychologie (Intu) 8

Calme 5

Détermination 5

Empathie 6

Société (Intel) 6

Politique 5

.....

.....

Sciences (Intel) -

.....

.....

.....

Survie (Intu) -

Dressage -

Mil. sauvage -

Mil. urbain 6

Etat physique

Souffle:	<i>Maximum:</i>	26	Esquive 27
			Dex + Acrobaties sp. Esquive
Santé:	<i>Maximum:</i>	13	Endurance 18
			Vig + Athlétisme sp. Endurance
<i>Vitesse: 13</i>			
<i>Malus aux tests de Dextérité: -</i>		RD contact/distance: -	
<i>Blessures critiques:</i>			

Psychologie

Etat psychologique actuel:				Résolution 31
				Pré + Psychologie sp. Détermination
<i>Normal</i>	<i>Secoué</i>	<i>Choqué</i>	<i>En crise</i>	Sang-froid 29
				Intu + Psychologie sp. Calme

Matériel

Arme: Pistolet puissant	<i>Attaque: +17</i>	<i>Dégâts: 2D8</i>	<i>Parade: -</i>
<i>Portée/Allonge: 15m</i>	<i>Chargeur: 8</i>	<i>Recharg: Simple</i>	<i>Cadence: A</i>
<i>Spécial: Automatique</i>			
Arme: Mains nues	<i>Attaque: +11</i>	<i>Dégâts: D3+1</i>	<i>Parade: 21</i>
<i>Portée/Allonge: 1</i>	<i>Chargeur: -</i>	<i>Recharg: -</i>	<i>Cadence: -</i>
<i>Spécial: Dégâts non-létaux</i>			
Arme:	<i>Attaque:</i>	<i>Dégâts:</i>	<i>Parade:</i>
<i>Portée/Allonge:</i>	<i>Chargeur:</i>	<i>Recharg:</i>	<i>Cadence:</i>
<i>Spécial:</i>			
Armure:	<i>RD contact:</i>	<i>RD distance:</i>	<i>Malus aux tests:</i>
<i>Spécial:</i>			
Autre matériel utile:			

Atouts et handicaps

Statut 3 (Police), Alliés 3 (Politique)

Contrôle mental 3, Fortune 2

Pouvoir mystique 2

Marque 1

Techniques de combat

Nom: Esquive acrobatique

Type: Manœuvre

Style: Vif-argent

Effet: +4 à l'Esquive contre la prochaine attaque subie.

Nom: Contre-tir

Type: Manœuvre

Style: Desperado

Effet: Pare les attaques à distance avec sa propre arme à feu

Nom: Aura de courage

Type: Posture

Style: Ame noble

Effet: +2 à la Détermination et au sang-froid des alliés

Nom: Cri de ralliement

Type: Prouesse

Style: Ame noble

Effet: Réduit d'un cran l'état psycho. des alliés (1 tour)

Nom: Désarmement à distance

Type: Prouesse

Style: Desperado

Effet: Tente une action de désarmement avec une arme à distance

Nom: Domination

Type: Prouesse supérieure

Style: Ame noble

Effet: Fait gagner un état psycho. aux ennemis (Intimidation contre Sang-froid)

Nom: Tir fantôme

Type: Prouesse supérieure

Style: Desperado

Effet: Double attaque à distance atteignant la Santé de la cible

Nom:

Type:

Style:

Effet:

.....

Incantations connues

.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

Expérience totale/actuelle: 250/0

Style: 10