

PROFIL DU PERSONNAGE

Nom du personnage :	Serge Klazimakoff
Espèce :	Humain (Modi)
Origine :	Zone libre - Zone sinistrée
Background :	Indépendant / Corporatiste
Rôle :	Gangster
Niveau de puissance :	Ordinaire <input type="radio"/> Exceptionnel <input checked="" type="radio"/> Élite <input type="radio"/>

ATTRIBUTS

	Espèce	Av/Désav.	Modifs	Total	
Agilité	0	1	1	2	
Perception	0			0	
Carrure	0	-1		-1	
Dextérité	0	1	1	2	
Forme	0			0	
Intellect	0	1		1	
Présence	0		2	2	
Volonté	0	1	1	2	
Endurance	1	-		1	(Forme+Volonté)/2
Réflexes	1	-	1	2	(Agilité+Perception)/2
Force	0	-		0	(Carrure+Forme)/2
Robustesse	0	-		0	

CAPACITÉS

Écholocation :	-	m	C: 100+(10xOuïe)
Saut en hauteur :	90	cm	H: 60+(15xAgilité), C: 500+(100xAgilité)
Saut en longueur :	150	cm	H: 100+(25xAgilité)
Saut en longueur avec élan :	7	m	H/C: 5+Agilité
Course d'endurance :	65	min	H: 50+(15xEndurance)
Reptation :	1	m/a	H: 1
Course :	5	m/a	H: 5
Sprint :	10	m/a	H: 10
Nage :	2	m/a	H: 2, D: 12, O: 14
Lancé :	35	m	H: 35+(10xForce)

Sens	Chimique	Ouïe	Intuition	Toucher	Vue
Moyenne = 0	-1	0 C: +3	1 C: +1/+2	0	0

APTITUDES & TALENTS

	Origine	Background	Profession	Au choix	Total
Administration	Moyen (1d) ●			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ○
Bureaucratie		2	3		5
Économie		3			3
Droit			3		3
Management		1			1
Agriculture	Moyen (1d) ●			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ○
Élevage					0
Aquaculture					0
Culture					0
Hydroponique					0
Athlétisme	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ●	Supérieur (3d) ○
Nage					0
Tir à l'arc					0
Apesanteur					0
Parachutisme					0
Sport :					0
Sport :					0
Sport :					0
Lancer					0
Combat au contact	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ●	Supérieur (3d) ○
Combat armé			3		3
Combat sans arme			3		3
Commandement	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ●	Supérieur (3d) ○
Commandement					0
Logistique					0
Stratégie					0
Tactique					0
Communication	Moyen (1d) ●			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ○
Langue maternelle : Russe					6
Langue : Anglais		1		4	5
Langue :					0
Négociation		3	5		8
Discours					0
Persuasion		1	3		4
Écriture					0
Culture	Moyen (1d) ●			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ○
Cétacés					0
Coloniale					0

	Origine	Background	Profession	Au choix	Total
Terrienne	3	2			5
GEO					0
Corporatiste		3			3
Militaire					0
Native					0
Spatiale					0
De la rue			3		3
Arts	Moyen (1d) ●		Bon (2d) ○		Supérieur (3d) ○
Comédie					0
Artisanat			3		3
Danse					0
Musique					0
Peinture					0
Photographie					0
Sculpture					0
Armes à feu	Moyen (1d) ○		Bon (2d) ○		Supérieur (3d) ●
Armes de poing			3	2	5
Armes d'épaule	1		3		4
Sciences humaines	Moyen (1d) ●		Bon (2d) ○		Supérieur (3d) ○
Anthropologie					0
Archéologie					0
Histoire					0
Politique					0
Théologie					0
Sciences de la vie	Moyen (1d) ●		Bon (2d) ○		Supérieur (3d) ○
Biochimie					0
Botanique					0
Génétique					0
Zoologie					0
Médecine	Moyen (1d) ●		Bon (2d) ○		Supérieur (3d) ○
Premiers soins	1				1
Médecine légale					0
Médecine générale					0
Pharmacologie					0
Chirurgie					0
Art vétérinaire					0
Armement militaire	Moyen (1d) ●		Bon (2d) ○		Supérieur (3d) ○
Armes lourdes					0
Artillerie					0

	Origine	Background	Profession	Au choix	Total
Sciences physiques	Moyen (1d) ●			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ○
Astronomie					0
Chimie			1		1
Géologie					0
Météorologie					0
Physique			2		2
Discrétion	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ●
Se cacher			3		3
Filature			3		3
Déplacement silencieux			3		3
Subterfuge	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ●
Corruption			5		5
Déguisement					0
Baratin			3		3
Falsification					0
Crochetage			5		5
Agilité manuelle			1		1
Survie	Moyen (1d) ●			Bon (2d) ○	Supérieur (3d) ○
Pêche					0
Trouver de la nourriture	1				1
Alpinisme					0
Navigation					0
Orientation	1				1
Pistage					0
Technique	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ●	Supérieur (3d) ○
Informatique		2	3		5
"Damage control"			3		3
Démolition			1		1
Électronique			3		3
Mécanique			3		3
Télécommande			3		3
Véhicules	Moyen (1d) ○			Bon (2d) ●	Supérieur (3d) ○
Conduite	3	2			5
Pilotage					0
Voile					0

BIOMODIFICATIONS & MATÉRIEL

Prise neurale, multi-glandes, accélération neuronale, modification plastique

Pistolet moyen calibre (dégâts : 6), blouson de cuir (protection : 1)