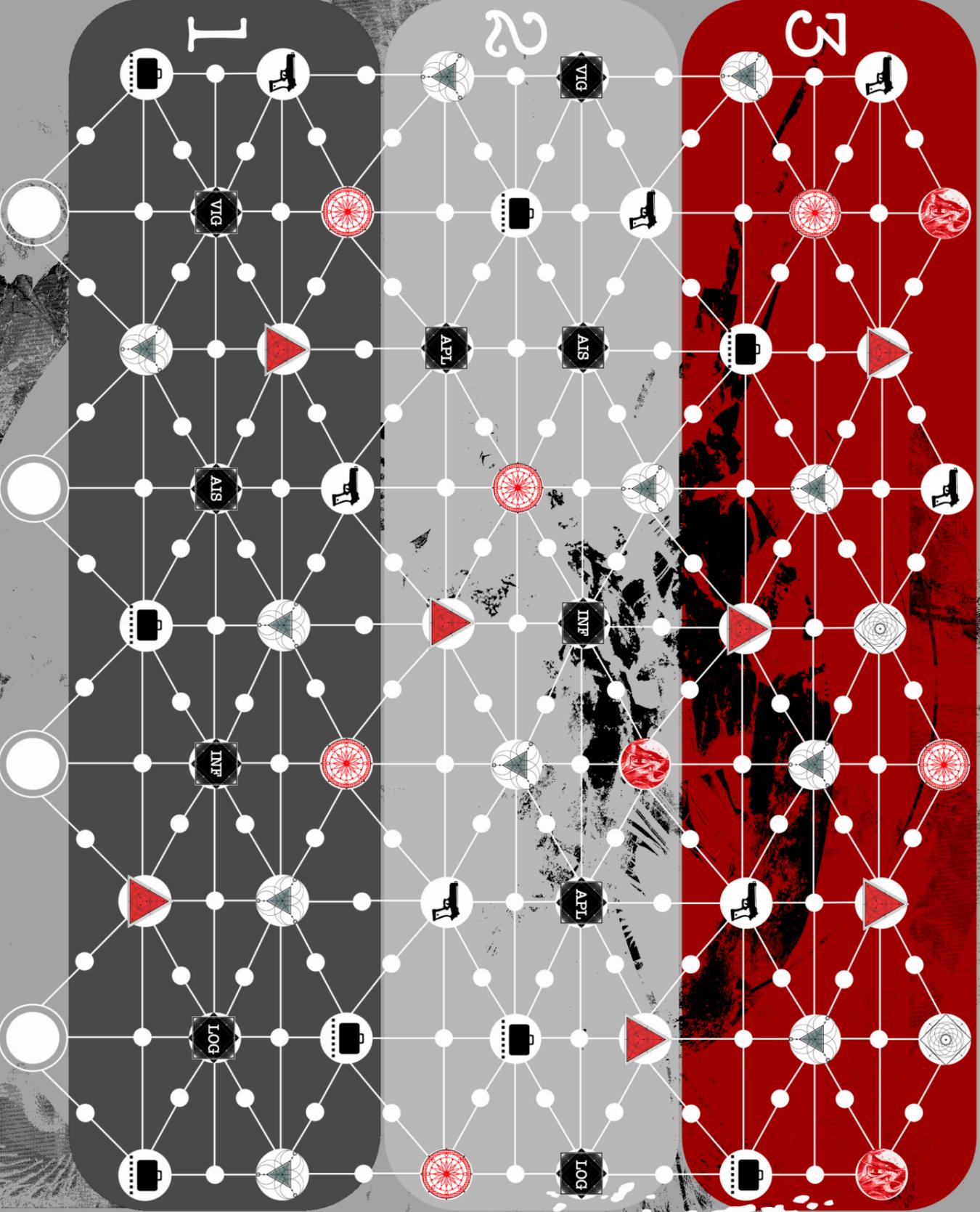


EXFILTRÉUR, TRAQUEUR, REPROGRAMMEUR, BANNISSEUR



**EXP** **ARME**

**Jabberwocky astral**  
Joker. Prenez ce que vous voulez, du niveau du palier.

**Gadget**  
Nouvel objet altéré du niveau du palier.

**Amélioration d'arme de service**  
Nouveaux points d'arme du niveau du palier.

**Bonus de confort**  
Nouveaux points de confort du niveau du palier.

**Bonus de savoir-faire**  
Egal au niveau du palier (max. 5)

**Bonus de sigill**  
Nouveaux points de sigill du niveau du palier.

**Bonus dans n'importe quelle qualité**  
Egal au niveau du palier (max. 5)

**Bonus dans une qualité**  
Egal au niveau du palier (max. 5)

**GRILLE DE CARRIÈRE**

**VIG**  
Egal au niveau du palier (max. 5)

# BACKSLASH

Protéger l'Hyperréalité



### IDENTITÉ

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_ Sexe : \_\_\_\_\_

Taille : \_\_\_\_\_ Poids : \_\_\_\_\_

Nationalité : \_\_\_\_\_

Lieu de naissance : \_\_\_\_\_

Groupe sanguin : \_\_\_\_\_

Matricule : \_\_\_\_\_

Accréditation : \_\_\_\_\_

Signe distinctif : \_\_\_\_\_

Faiblesses : \_\_\_\_\_

Cause de la mort : \_\_\_\_\_

Profession : \_\_\_\_\_

Spécialité :

- ◆ Exfiltrateur
- ◆ Traqueur
- ◆ Reprogrammeur
- ◆ Bannisseur

## CONFORTS

Ressources

Top Secret and Personal



# SAVOIR-FAIRE

Objet 1

Objet 2

Objet 3

# QUALITÉS

VIGUEUR    AISANCE    INFLUENCE    LOGIQUE    APLOMB

Écouter	○○○○○	S'adapter	○○○○○
Étudier	○○○○○	Se battre	○○○○○
Fabriquer	○○○○○	Se déplacer	○○○○○
Observer	○○○○○	Séduire	○○○○○
Persuader	○○○○○	Servir Isis	○○○○○
Piloter	○○○○○	Simuler	○○○○○
Réparer	○○○○○	Soigner	○○○○○
Ressentir	○○○○○	Viser	○○○○○
Saboter	○○○○○	Voler	○○○○○

## PSYCHOPOMPES

Pyramides Noires

REGRADED UNCLASSIFIED

## INDICS

N N C S  
Contrainte ○ ○ ○ ○

N N C S  
Contrainte ○ ○ ○ ○

N N C S  
Contrainte ○ ○ ○ ○

DIRECTIVE BY THE MINISTER OF



# SIGILS

<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> +1 +2 N C S Fréquence <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

BULLET IN THE HEAD



# Arme de SERVICE

Portée

Maniement

Dégâts

## GADGETS

Vigueur + Armure ▲

ECHEMOSE

CORPS

Choc -1R

Echymose

Lésion -2R

Douleur

Souffrance

-Vigueur

-Aisance

Mort

Folie

-Logique

Crise

-Aplomb

Terreur

-2R

Peur

-1R

Anxiété

ESPRIT

Angoisse

▲ Aplomb + Défense

