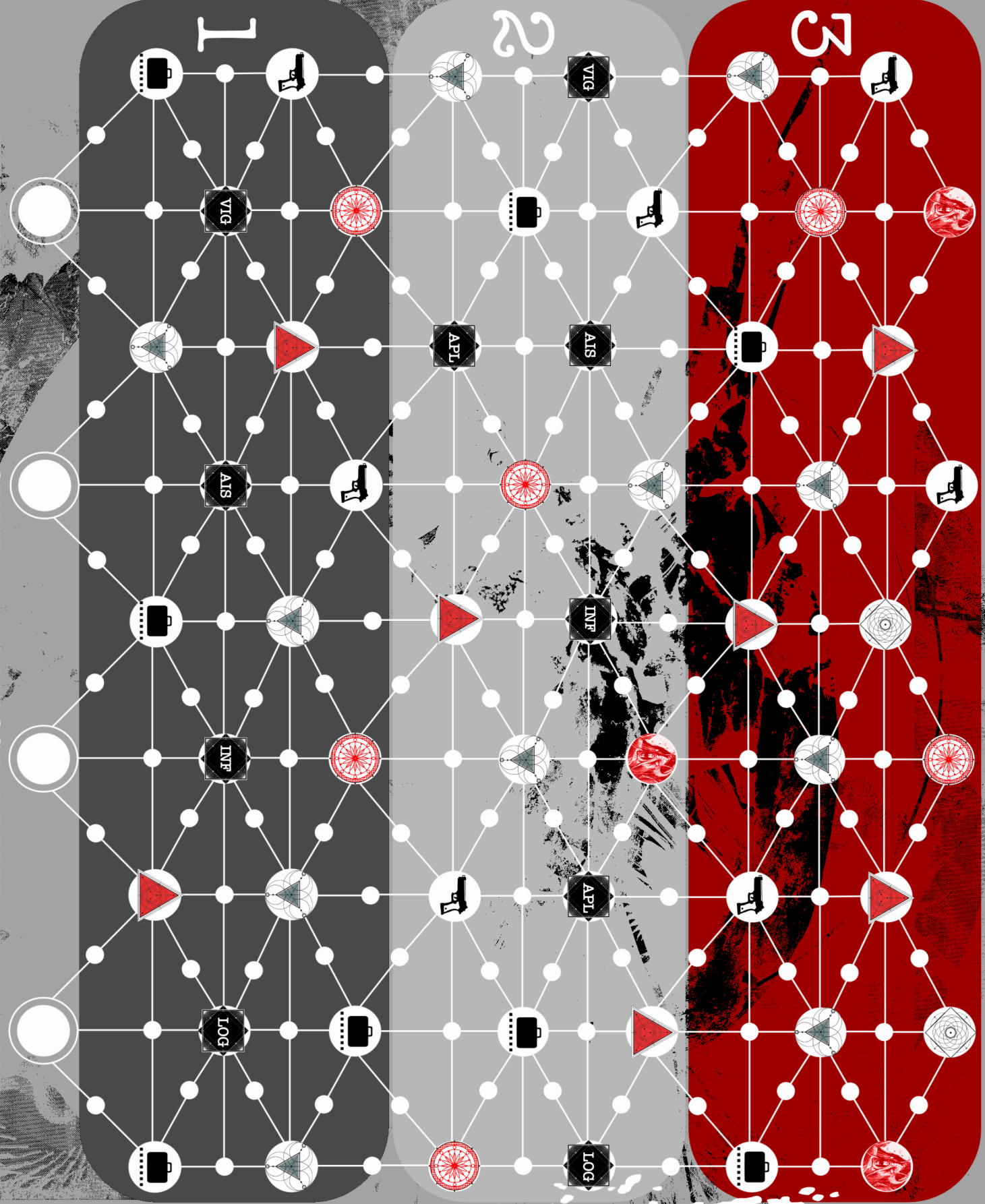


EXFILTRÉUR
TRAQUEUR
REPROGRAMMEUR
BANNISSEUR



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 sigil
Nouveaux points de sigil 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
BONUS dans une qualité
Egal au niveau du palier (max. 5)

BACKSLASH

Protéger l'Hyperréalité



IDENTITÉ

Nom :
Prénom :
Age :
Taille :
Nationalité :
Lieu de naissance :
Groupe sanguin :
Sexe :
Poids :

Matricule : Agent LastExit0030
Accréditation : 1

Signe distinctif :

Large cicatrice sur l'abdomen

Faiblesses :

- Casier
- Petite amie (Nepo girl)

Cause de la mort :

Homicide rituel

Profession :

Videur

4

Ressources

Spécialité :

- Exfiltréur
- Traqueur
- Reprogrammeur
- Bannisseur

CONFORTS

Top Secret and Personal

Objet 1 Chewing-gum
Objet 2 Portable
Objet 3 Jeton pour une boisson gratuite

QUALITÉS



VIGUEUR

AISANCE

INFLUENCE

LOGIQUE

APLOMB

2

1

1

1

2

PSYCHOPOMPES



REGRADED
UNCLASSIFIED

INDICS

_____	N N C S
Contrainte	○ ○ ○ ○
_____	N N C S
Contrainte	○ ○ ○ ○
_____	N N C S
Contrainte	○ ○ ○ ○

DIRECTIVE BY THE MINISTER OF

SIGILS

Protection contre la Synchronicité
Fréquence 1/P 1/S 1/N

Ricochet
Fréquence 1/P 1/S 1/N

Survivant
Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

Fréquence 1/P 1/S 1/N

GADGETS

Écouter ○ ○ ○ ○ ○
Étudier ○ ○ ○ ○ ○
Fabriquer ○ ○ ○ ○ ○
Observer ● ● ○ ○ ○
Persuader ○ ○ ○ ○ ○
Piloter ● ○ ○ ○ ○
Réparer ○ ○ ○ ○ ○
Ressentir ○ ○ ○ ○ ○
Saboter ● ○ ○ ○ ○

S'adapter ● ○ ○ ○ ○
Se battre ● ● ○ ○ ○
Se déplacer ● ○ ○ ○ ○
Séduire ○ ○ ○ ○ ○
Servir Isis ● ○ ○ ○ ○
Simuler ○ ○ ○ ○ ○
Soigner ○ ○ ○ ○ ○
Viser ● ● ○ ○ ○
Voler ● ○ ○ ○ ○

Portée 50 m

Maniement +1

Dégâts 2D6



Arme de
SERVICE

Vigueur
+ Armure

CORPS



Folie
-Logique

Crise

-Aplomb
Terreur

-2R
Peur

-1R
Anxiété

ESPRIT

Aplomb
+ Défense

