DELTA GREEN

DONNÉES PERSONNELLES

1. NOM, PRÉNOM, INITIALES	2. PROFESSION ET RANG (LE CAS ÉCHÉANT)
3. EMPLOYEUR	4. NATIONALITÉ

5. GENRE	6. ÂGE ET DATE DE NAISSANCE	7. ÉTUDES ET CARRIÈRE
☐ F ☐ M ☐ _____		

DONNÉES STATISTIQUES

8. CARACTÉRISTIQUES	SCORE	×5	TRAITS DISTINCTIFS
Force (FOR)			
Constitution (CON)			
Dextérité (DEX)			
Intelligence (INT)			
Pouvoir (POU)			
Charisme (CHA)			

9. ATTRIBUTS DÉRIVÉS	MAXIMUM	ACTUEL
Points de vie (PV)	(FOR + CON)/2	
Points de Volonté (VOL)	POU	
Points de Santé Mentale (SAN)	99 – INCONCEVABLE	
Seuil de rupture (SR)	—	

10. DESCRIPTION PHYSIQUE

DONNÉES PSYCHOLOGIQUES

11. ATTACHES	SCORE
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	

Quand une Attache est endommagée, cochez sa case jusqu'à fin de la prochaine scène privée.

12. MOTIVATIONS ET TROUBLES PSYCHIQUES

13. PERTE DE SAN N'AYANT PAS ENTRAÎNÉ LA FOLIE

Violence ☐ ☐ ☐ *accoutumé* Impuissance ☐ ☐ ☐ *accoutumé*

COMPÉTENCES ACQUISES

☐	Anthropologie (0 %)		☐	Déguisement (10 %)		☐	Psychothérapie (10 %)	
☐	Archéologie (0 %)		☐	Discrétion (10 %)		☐	Recherche (20 %)	
☐	Armes à feu (20 %)		☐	Droit (0 %)		☐	ROEM (0 %)	
☐	Armes de mêlée (30 %)		☐	Engins lourds (10 %)		☐	ROHUM (10 %)	
☐	Armes lourdes (0 %)		☐	Équitation (10 %)		☐	Science (0 %):	
☐	Art (0 %) :		☐	Esquive (30 %)				
			☐	Explosifs (0 %)		☐	Sciences militaires (0 %) :	
☐	Artillerie (0 %)		☐	Histoire (10 %)				
☐	Artisanat (0 %) :		☐	Informatique (0 %)		☐	Survie (10 %)	
			☐	Médecine (0 %)		☐	Vigilance (20 %)	
☐	Athlétisme (30 %)		☐	Natation (20 %)			Inconcevable (0 %)	
☐	Bureaucratie (10 %)		☐	Occultisme (10 %)		Langues étrangères et autres compétences :		
☐	Chirurgie (0 %)		☐	Orientation (10 %)		☐		
☐	Combat à mains nues (40 %)		☐	Persuasion (20 %)		☐		
☐	Comptabilité (10 %)		☐	Pharmacologie (0 %)		☐		
☐	Conduite (20 %)		☐	Pilotage (0 %) :		☐		
☐	Criminalistique (0 %)					☐		
☐	Criminologie (10 %)		☐	Premiers secours (10 %)		☐		

Cochez une case quand vous échouez à un test de compétence.
Après la partie, ajoutez 1D4 aux compétences dont la case est cochée, puis gommez-les.

CECI EST UNE ŒUVRE DE FICTION

SANTÉ PHYSIQUE

14. BLESSURES ET MALADIES

Jet de Premiers secours sur le personnage depuis sa dernière blessure ? ☐
Oui : seuls la Médecine, la Chirurgie ou un repos prolongé l'aideront à se rétablir.

ÉQUIPEMENT

15. ARMURE ET MATÉRIEL

Les protections individuelles réduisent les dégâts de toutes les attaques, à l'exception des Attaques précises et des jets de Létalité réussis.

16. ARMES	COMPÉTENCE %	PORTÉE DE BASE	DÉGÂTS	PERFORANT	LÉTALITÉ	RAYON DE MORTALITÉ	MUNITIONS
(a)							
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

REMARQUES

17. DÉTAILS PERSONNELS ET NOTES

18. DÉVELOPPEMENTS QUI AFFECTENT LE FOYER ET LA FAMILLE

19. ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL	CARAC. OU COMP. UTILISÉE

Veuillez indiquer la raison pour laquelle l'Agent a été recruté et les raisons qui l'ont poussé à accepter.

20. OFFICIER RESPONSABLE	21. SIGNATURE DE L'AGENT

CECI EST UNE ŒUVRE DE FICTION