

DELTA GREEN

DONNÉES PERSONNELLES	1. NOM, PRÉNOM, INITIALES		2. PROFESSION ET RANG (LE CAS ÉCHÉANT)	
	3. EMPLOYEUR		4. NATIONALITÉ	
	5. GENRE <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> _____	6. ÂGE ET DATE DE NAISSANCE	7. ÉTUDES ET CARRIÈRE	

DONNÉES STATISTIQUES	8. CARACTÉRISTIQUES	SCORE	x5	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
	<input type="checkbox"/>	
	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 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> accoutumé Impuissance <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> accoutumé	

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

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

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

Veillez 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