

PSEUDO **Nova Mercer**

RÔLE **Solo**



INT **7**

RÉF **7**

DEX **6**

TECH **5**

PRES **7**

VOL **6**

CHA **6**

MOUV **7**

COR **7**

EMP **4**

POINTS DE SANTÉ **45**



BLESSURE GRAVE **23**

SAUVEGARDE CONTRE LA MORT **7**



COMPÉTENCES

	CARAC +	NIV	= TOTAL
Athlétisme	6	2	8
Bagarre	6	2	8
Concentration	6	2	8
Connaissance	7	2	9
Conversation	5	2	7
Discrétion	6	2	8
Esquive	6	6	12
Guide local	7	2	9
Langue (argot)	7	2	9
Perception	7	6	13
Persuasion	7	2	9
Premiers secours	5	6	11
Psychologie	5	2	7
Armes de mêlée	6	6	12
Armes d'épaule	7	6	13
Interrogatoire	7	6	13
Pistolet	7	6	13
Résistance à la torture / aux drogues	6	6	12

ARMES ET ARMURE

ARMES	DG	MUN.	ATT/RND
Pistolet très lourd	4d6	8	1
Fusil d'assaut	5d6	25	1
ARMURE			PA
Tenue pare-balle légères			11

CYBER IMPLANTS

Biomoniteur
Câblage neural
Sandevistan (mégadrénaline) +3 Init

ÉQUIPEMENT

Agent
Téléphone jetable

CAPACITÉ DE RÔLE **Conscience tactique 4**

Repérage des faiblesses (+2 dg avant armure)
Détection des menaces (+1 Perception)
Réaction d'initiative (+1 Init)

