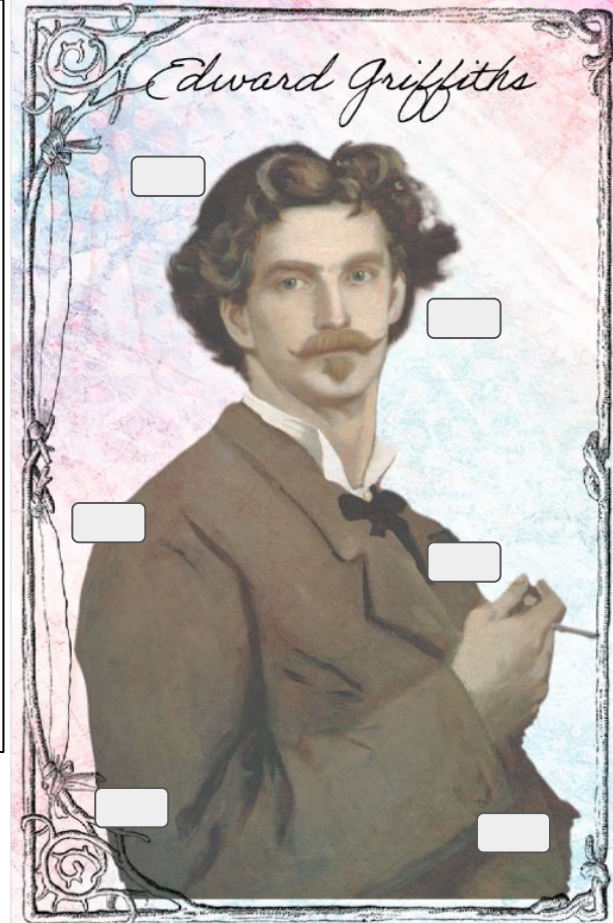


Nom : Edward Griffiths Âge : 24 ans Taille : 1m85 Quartier : Marylebone
Classe Soc : Bourgeoisie Sexe : Masculin Poids : 73kg Signe Astro : Capricorne
Carrière : Apprenti Policier Loyauté :

Armes : Matraque de policier (BF+2)

Vêtements : Tenue trois pièces noble +3PA
partout sauf tête
haute-forme : +1PA tête
Tenue de Bobby : +2PA partout

Accessoires/objets : Bourse en cuir, carnet, étui
à cigarettes



Statistiques :

CC	CT	FOR	END	AGI	INT	FM	SOC
30	32	32	34	44	38	26	33

ACT	PB	BF	BE	SPI	PF	PD
1	10	3	3	26	2	2

Compétences & Talents du personnages :

Esquive : Cette compétence permet d'esquiver un coup.

Mondanité : Les personnes ayant la compétence Mondanité savent se tenir lors d'évènements mondains. Cela leur accorde un Bonus de +5% au jet de SOC lors de soirée.

Duel : Les personnes ayant la compétence duel connaissent cet art et les règles du duel.

Vif d'esprit : Les personnages vif d'esprit réfléchissent vite et ont 5% d'intelligence en plus sur leur base.

Bibliothèque : Les personnes ayant le talent Bibliothèque savent comment chercher des informations utiles et mettent moins de temps à cette tâche.

Art de dégainer l'épée : Les personnages ayant cette compétence commence toujours le combat sans avoir à prendre en compte leur agilité

Personnalité & Traits physiques :

Traits physique :

Yeux : Verts

Cheveux : Bruns, mi ondulés

Trait particulier :

Personnalité :

Sang-gêne : Les personnes sans-gêne ne se sentent jamais mal à l'aise même dans des situations inopportunes. Ils font ce qu'ils souhaitent sans se sentir de trop.

Téméraire : Les personnages téméraires n'ont pas peur du danger, ils foncent tête baissée dans les aventures qui se présentent à eux; même quand cela peut les mettre en danger.

Talents spéciaux:

Duel : INTERMÉDIAIRE

Gains :

Avancé : +6 jet apprentissage

Intermédiaire : Art de dégainer l'épée

Escrime : AVANCE

Gains :

Avancé : +6 jet apprentissage

Législation : DEBUTANT

Gains :

Notes :

Edward Griffiths**Actions Sociales**

Baratin	31	Base+INT+SOC+Vifd'Es 20+3+3+5
Convaincre	31	Base+INT+SOC+Vifd'Es+Carr 20+3+3+5
Intimidation	34	Base+INT+SOC+Escrime(A)+Duel(I) 20+3+3+3+5
Persuader	31	Base+INT+SOC+Carr 20+3+3+5
Négociation	31	Base+INT+SOC+Vifd'Es 20+3+3+5
Séduction	26	Base+INT+SOC+Temer-sansgê 20+3+3+5-5

Actions Sensorielles

Bibliothèque	48	Base+INT+Vifd'Es+Biblio 20+3+5+20
Discrétion	29	Base+AGI-sansgê 20+4-5
Perception	28	Base+INT+Vifd'Es 20+3+5
Psychologie	28	Base+INT+Vifd'Es-sansgê+Carr 20+3+5-5+5

Bricolage	13	Base+INT 10+3
Calligraphie	10	Base 10
Chant	10	Voix
Chasse	10	END+AGI+INT 3+4+3
Coiffure	13	Base+Soc 10+3
Confection	10	Base 10
Cuisine	10	Base 10
Danse	19	Base+AGI+Mond 10+4+5
Equitation	14	Base+AGI 10+4
Escalade	20	Base+FOR+END+AGI 10+3+3+4
Evaluation	18	Base+INT+Mond 10+3+5
Jardinage	10	Base 10
Littérature	28	Base+INT+Mond+Biblio 10+3+5+10
Maquillage	10	Base 10
Massage	17	Base+INT+AGI 10+3+4
Médecine	16	FM+INT+Vifd'Es+Biblio 3+3+5+5
Musique	15	Base+Mond 10+5
Natation	3	END 3
Navigation	3	INT 3
Pistage	25	Base+END+INT+AGI+Carr 10+3+3+4+5
Pêche	10	Base 10
Tactique	18	Base+INT+Vifd'Es 10+3+5
Technologie	3	INT 3
Sens Artistique	10	Base 10
Sens Spirituel	15	Base+SPIRIT+FM 10+2+3
Sport	28	Base+FOR+END+AGI+Duel(I)+Escr(A) 10+3+3+4+5+3