

PNJ	<i>Théobald Rufus Cayne (65 ans)</i>	Rôle	<i>Architecte occultiste</i>
------------	--------------------------------------	-------------	------------------------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique	
FOR	9 -1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9		
DEX	13 +1	Réflexes	+1	11	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Nager* -2 [for-1]	
CON	10 +0	Endurance	+0		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Sauter* -2 [for-1]	
INT	14 +2	Idée	+0		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Grimper* +0 [for+2]	
POU	14 +2	Chance	+3		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Perception	
EDU	17 +3	Culture G	+3		SAN: 60/60	Mythe: 20 %	
APP	9 -1	TAI	10 +0		SORTS		
Description				TRAITS ET NOTES		Divers	
Capacités				PROTECTION (ARMURE) —		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —	
etc				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]		Bibliothèque +7	
Armes de contact [for - 4] : -5				+ [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —		Eloquence +6	
Armes à distance [dex - 4] : -3				DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]		Histoire +7	
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +0				INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1		Occultisme +6	
						S'Orienter +11	

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	-1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	-1	—	—	—	1d3 temp.	—	—	
								MUNITIONS
								x
								x
								x
								x

PNJ	<i>Amanda Billington (sans âge...)</i>	Rôle	<i>Sorcière dans le corps de Cayne</i>
------------	--	-------------	--

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique	
FOR	9 -1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9		
DEX	13 +1	Réflexes	+1	11	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Nager* -2 [for-1]	
CON	10 +0	Endurance	+0		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Sauter* -2 [for-1]	
INT	12 +1	Idée	+1		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Grimper* +1 [for+2]	
POU	18 +4	Chance	+4		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Perception	
EDU	5 -3	Culture G	-3		SAN: 0/0	Mythe: 45 %	
APP	9 -1	TAI	10 +0		SORTS		
Description				TRAITS ET NOTES		Divers	
Capacités				PROTECTION (ARMURE) —		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —	
etc				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]		Astronomie -2	
Armes de contact [for - 4] : -5				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —		Botanique +1	
Armes à distance [dex - 4] : -3				DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]		Dépl. Silencieux +2	
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +0				INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1		Occultisme +12	

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	-1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	-1	—	—	—	1d3 temp.	—	—	
								MUNITIONS
								x
								x
								x
								x

Outil de jeu de rôle

Outil de jeu de rôle

VALEUR MODIF.			PV		PM ■ +50		Physique				
FOR	12	+1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9		Nager*	+1 [for-1]		
DEX	13	+1	Réflexes	+1	12	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19		Sauter*	+1 [for-1]		
CON	13	+1	Endurance	+1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29		Grimper*	+3 [for+2]		
INT	9	-1	Idée	-1		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39		Perception			
POU	11	+0	Chance	+0		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49		Ecouter	+5 [= T.O.C.]		
EDU	8	-1	Culture G	-1		SAN: 55/55		Observer	+5 = T.O.C.		
APP	10	+0	TAI	10	+0	Mythe: 0 %		Divers			
TRAITS ET NOTES					PROTECTION (ARMURE)		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *)		Conduire auto.		+2
					AU DÉPOURVU 14 = 14 + [] [BONUS]		+ [ÉCHELLE] + [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE]		Baralin		+2
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1					INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1		DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]				

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	MUNITIONS	
Lutte [FOR]	+2	—	—	—	—	—	—	<div></div>	x
Boxe [FOR]	+4	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	<div></div>	x
Couteau	+3	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4+1	perforant	—	<div></div>	x
Revolver Mauser	+4	+0//+0 ; -2////	6 m	x3	1d10+2	semi-auto	8	<div></div>	x
Thomson M1921	diff. 8	—	9 m	x3	5d6	rafale 10	30	<div></div>	x
								<div></div>	x