

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ		
<b>Lutte</b> [FOR]	+3	—	—	—	—	—	—	<b>MUNITIONS</b> <div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> x <div></div> </div> <div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> x <div></div> </div> <div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> x <div></div> </div> <div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> x <div></div> </div>	
<b>Boxe</b> [FOR]	+8/+3	—	—	—	1d3+4 temp.	—	—		
<i>Couteau</i>	+4	(lancer +2)	(3 m)	19-20/x2	1d6+4	perforant	—		
<i>Casse-tête</i>	+8/+3	—	—	x2	1d8+4	contondant	—		
<i>Arc</i>	+8/+3	—	18 m	x3	1d6	perforant	—		
								<div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> x <div></div> </div>	

<b>PNJ</b>	Vernon Belcour (73 ans)	<b>Rôle</b>	Guérisseur de la réserve de Standing Rock
------------	-------------------------	-------------	-------------------------------------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique	
FOR	9 -1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	-2 [for-1]
DEX	11 +0	Réflexes	+0	9	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	-2 [for-1]
CON	9 -1	Endurance	-1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+1 [for+2]
INT	19 +4	Idée	+4		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	
POU	17 +3	Chance	+3		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Ecouter	+6 [= T.O.C.]
EDU	8 -1	Culture G	-1		SAN: 85/85	Observer	+6 = T.O.C.
APP	10 +0	TAI	10 +0		Mythe: 0 %		
TRAITS ET NOTES				SORTS			
Armes de contact [for - 4] : -5				PROTECTION (ARMURE) — PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —			
Armes à distance [dex - 4] : -4				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]			
				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]			
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +0 INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +0				DEFENSE 14 = DÉPOURVU + +0 [BONUS EN RÉFLEXES]			
				Divers			
				Botanique +11			
				Chanter +12			
				Dialecte Sioux +14			
				Médecine +6			
				Occultisme indien +10			
				Premiers Soins +12			
				Psychologie +11			
				S'Orienter +10			

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

Outil du 2000 version 2004.100

<b>PNJ</b>	Douglas Bisonette (33 ans)	<b>Rôle</b>	L'Honubké (Contraire) de la tribu
------------	----------------------------	-------------	-----------------------------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique	
FOR	17 +3	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	+2 [for-1]
DEX	18 +4	Réflexes	+4	15	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	+2 [for-1]
CON	18 +4	Endurance	+4		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+5 [for+2]
INT	16 +3	Idée	+3		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	
POU	12 +1	Chance	+1		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Ecouter	— [= T.O.C.]
EDU	9 -1	Culture G	-1		SAN: 60/60	Observer	— = T.O.C.
APP	12 +1	TAI	12 +1		Mythe: 20 %		
TRAITS ET NOTES				SORTS			
Armes de contact [for - 4] : -1				PROTECTION (ARMURE) — PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —			
Armes à distance [dex - 4] : +0				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]			
				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]			
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +2 INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +4				DEFENSE 18 = DÉPOURVU + +4 [BONUS EN RÉFLEXES]			
				Divers			
				Chanter +4			
				Occultisme indien +6			
				S'Orienter +8			
				Psychologie +5			

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ										
Lutte [FOR]	+3	—	—	—	—	—	—										
Boxe [FOR]	+3	—	—	—	1d3+2 temp.	—	—										
								MUNITIONS									
								<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
								<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
								<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
								<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									

Outil du 2000 version 2004.100

