

PNJ	Douglas Drump (39 ans)	Rôle	Escroc
-----	------------------------	------	--------

VALEUR MODIF.			PV		PM ■+50		Physique						
FOR	10	+0	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	-1 [for-1]					
DEX	12	+1	Réflexes	+1	12	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	-1 [for-1]					
CON	10	+0	Endurance	+0		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+2 [for+2]					
INT	18	+4	Idée	+4		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	Ecouter +6 [= T.O.C.]					
POU	17	+3	Chance	+3		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Observer	+6 = T.O.C.					
EDU	16	3	Culture G	+3		SAN: 100	Mythe:	0 %					
APP	16	+3	TAI	14	+2	SORTS							
TRAITS ET NOTES				PROTECTION (ARMURE) —					PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —				
Armes de contact [for - 4] : -4				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]					Divers				
Armes à distance [dex - 4] : -3				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]					Bibliothèque +10				
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1				INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1					Comptabilité +10				
				DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]					Conduire auto. +2				
									Droit +6				
									Ecole de la rue +12				
									Eloquence +10				
									Parler Français +6				
									Psychologie +8				
									T.O.C. +6				

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+0	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+0	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	
								MUNITIONS
								4x
								4x
								4x
								4x

PNJ	Spike (35 ans)	Rôle	Un noir qui est gros et vulgaire
-----	----------------	------	----------------------------------

VALEUR MODIF.			PV		PM ■+50		Physique						
FOR	16	+3	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	+2 [for-1]					
DEX	14	+2	Réflexes	+2	15	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	+2 [for-1]					
CON	16	+3	Endurance	+3		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+5 [for+2]					
INT	8	+10	Idée	+10		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	Ecouter +4 [= T.O.C.]					
POU	9	-1	Chance	-1		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Observer	+2 = T.O.C.					
EDU	5	-3	Culture G	-3		SAN: 145	Mythe:	0 %					
APP	8	-1	TAI	15	+2	SORTS							
TRAITS ET NOTES				PROTECTION (ARMURE) —					PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —				
Armes de contact [for - 4] : -1				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]					Divers				
Armes à distance [dex - 4] : -2				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]					Baratin +8				
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +3				INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +2					Psychologie +0				
				DEFENSE 16 = DÉPOURVU + +2 [BONUS EN RÉFLEXES]					T.O.C. +2				

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+3	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+5	—	—	—	1d4+3 temp.	—	—	
Couteau	+4	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4+3	perforant	—	MUNITIONS
Queue de billard	+2	—	—	19-20/x2	1d8+3	perforant	—	4x
								4x
								4x
								4x

Les amis de Spike

Coups encaissés :

Les boxeurs + les hommes de Schultz + les gardes du corps de D. Drump

Coups encaissés :