

PNJ				Milton Schield (57 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:				NOTES
DEX	11	+0	Réflexes	+0		11			. Baratin	+6	
CON	10	+0	Endurance	+0					. Comptabilité	+9	
INT	15	+2	Idée	+2					. Droit	+8	
POU	10	+0	Chance	+0					. Eloquence	+9	
EDU	15	+2	Culture G	+2					. Histoire de l'Art	+2	
APP	9	-1	TAI	12	+1				. Monter à Cheval	+6	
						SAN:	50/50		. Psychologie	+8	
						Mythe:	0 %				

PNJ				Edouart Champfleur (61 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:				NOTES
DEX	11	+0	Réflexes	+0		9			. Jardinage	+10	
CON	10	+0	Endurance	+0					. Eloquence	+3	
INT	12	+1	Idée	+1					. L: Français	+10	
POU	13	+1	Chance	+1					. Mécanique	+6	
EDU	12	+1	Culture G	+1							
APP	9	-1	TAI	9	-1						
						SAN:	65/65				
						Mythe:	0 %				

PNJ				Isabelle Champfleur (61 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:				NOTES
DEX	12	+1	Réflexes	+1		6			. Eloquence	+6	
CON	6	-2	Endurance	-2					. L: Français	+9	
INT	12	+1	Idée	+1					. Premiers Soins	+7	
POU	10	+0	Chance	+0					. Psychologie	+5	
EDU	13	+1	Culture G	+1							
APP	8	-1	TAI	7	-2						
						SAN:	50/50				
						Mythe:	0 %				

PNJ				John Goodwin (33 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:				NOTES
DEX	10	+0	Réflexes	+0		12			. Astrologie	-1	
CON	10	+0	Endurance	+0					. Occultisme	+3	
INT	12	+1	Idée	+1					. Psychologie	+2	
POU	11	+1	Chance	+1							
EDU	15	+2	Culture G	+2							
APP	13	+1	TAI	14	+2						
						SAN:	55/55				
						Mythe:	10 %				

PNJ				Nathaniel Hammerton (75 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:	.	Comptabilité	+12	NOTES
	8	-1									
DEX	10	+0	Réflexes	+0		8		.	Droit	+12	
CON	6	-2	Endurance	-2				.	Eloquence	+8	
INT	14	+2	Idée	+2				.	Marchandage	+6	
POU	13	+1	Chance	+1				.			
EDU	14	+2	Culture G	+2				.			
APP	10	+0	TAI	10	+0			.			
						SAN: 65 / 65		.			
						Mythe: 0 %		.			

PNJ				Martin Cromwell (54 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:	.	Comptabilité	+12	NOTES
	8	-1									
DEX	12	+1	Réflexes	+1		9		.	Droit	+10	
CON	10	+0	Endurance	+0				.	Eloquence	+9	
INT	15	+2	Idée	+2				.	Psychologie	+7	
POU	11	+0	Chance	+0				.			
EDU	14	+2	Culture G	+2				.			
APP	7	-2	TAI	8	-1			.			
						SAN: 55 / 55		.			
						Mythe: 0 %		.			

PNJ				Mathieu Amard (39 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:	.	Baratin	+3	NOTES
	11	+0									
DEX	10	+0	Réflexes	+0		10		.	Eloquence	+6	
CON	10	+0	Endurance	+0				.	Histoire de l'Art	+7	
INT	13	+1	Idée	+1				.	Pharmacologie	-2	
POU	9	-1	Chance	-1				.			
EDU	15	+2	Culture G	+2				.			
APP	10	+0	TAI	11	+0			.			
						SAN: 45 / 45		.			
						Mythe: 0 %		.			

PNJ				Wanda Greenwood (51 ans)				Rôle			
FOR	VALEUR MODIF.		VITESSE	9 m		PV	Coups encaissés:	.	Bibliothèque	+8	NOTES
	7	-2									
DEX	11	+0	Réflexes	+0		9		.	Sténo	+6	
CON	10	+0	Endurance	+0				.	Tricoter	+12	
INT	9	-1	Idée	-1				.			
POU	8	-1	Chance	-1				.			
EDU	8	-1	Culture G	-1				.			
APP	10	+0	TAI	8	-2			.			
						SAN: 40 / 40		.			
						Mythe: 0 %		.			

PNJ	<i>Peter Kupfergrum (34 ans)</i>	Rôle	<i>Clochard parapsychologue plutôt timbré</i>
------------	----------------------------------	-------------	---

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique Nager* +2 [for-1] Sauter* +2 [for-1] Grimper* +5 [for+2] Perception Ecouter +6 [= T.O.C.] Observer +5 = T.O.C. Divers <i>L: Français</i> +10 <i>Mécanique</i> +2 <i>T.O.C.</i> +5
FOR	17 +3	VITESSE	9 m	Coups encaissés:		
DEX	12 +1	Réflexes	+1	16		
CON	15 +2	Endurance	+2			
INT	7 -2	Idee	-2			
POU	10 +0	Chance	+0			
EDU	7 -2	Culture G	-2			
APP	10 +0	TAI	17 +3			
TRAITS ET NOTES				PROTECTION PÉNALITÉ D'ARMURE <small>(ARMURE) (COMPÉTENCE *)</small>		
Armes de contact [for - 4] : -1 Armes à distance [dex - 4] : -3				AU DÉPOURVU 14 = 14 + [BONUS] + [ÉCHELLE] + [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE]		
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI)		INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES)		DEFENSE 15 = DÉPOURVU + [BONUS EN RÉFLEXES]		

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+4	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+8/+3	—	—	—	1d6+3 temp.	—	—	
Baïonnette	+7	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d3+3	perforant	—	

MUNITIONS

Bande	<i>Le Peter Gun's Inn</i>
--------------	---------------------------

	Barman	Client billard	Client billard	Client bar	Client bar
DÉFENSE	14	14	14	14	14
MODIF. DOM. FOR & TAI	+1				+1
ARMES					
Boxe	+9	+6	+5		+6
	Portée:	Critique:	Dégâts:	1d3 + bd temp.	
Matraque	+6				
	Portée:	Critique: 19-20/x2	Dégâts:	1d6 + 1	
Queue de Billard	+6	+4			
	Portée:	Critique: 19-20/x2	Dégâts:	1d8	
Couteau			+6		
	Portée: (3 m)	Critique: 19-20/x2	Dégâts:	1d4	
	Barman	Client billard	Client billard	Client bar	Client bar
PV	15	11	12	13	10
Coups encaissés :					