PNJ — Fred Ries (32 ans) — Rôle : Chef des bootleggers

	Valeur	Modif.
FOR	12	+1
DEX	13	+1
CON	13	+1
INT	9	-1
POU	11	+0
EDU	8	-1
APP	10	+0

Vitesse : 9 m

Réflexes	+1
Endurance	+1
Idée	-1
Chance	+0
Culture G	-1
TAI 10	+0

PV — Coups encaissés : 11

PM +50

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	(11)	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

SAN : 55 / 55 — Mythe : 0 %

Sorts

Physique
- Nager* +1 [for-1]
- Sauter* +1 [for-1]
- Grimper* +3 [for+2]

Perception
- Ecouter +5 [= T.O.C.]
- Observer +5 = T.O.C.

Divers

Traits et Notes

Armes de contact [for] : +1
Armes à distance [dex + 1] : +2

Bon. Dom. (moy FOR et TAI) : +1 — Initiative (mod. Réflexes) : +1

Protection (armure) : — — **Pénalité d'armure** (compétence *) : —

Au dépourvu 15 = 15 + — [bonus] + [échelle] — + [malus en Réflexes] — + — [pénalité d'armure]

Défense 16 = dépourvu + +1 [bonus en Réflexes]

Combat

	Att. base /	Multiple	Portée	Critique	Dégâts	Type	Capacité	Munitions
Lutte [FOR]	+2	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+4	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	
Couteau	+3	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4+1	—	—	
Revolver Mauser	+4	+0// ; -4////	6 m	x3	1d10+2	Semi (4, 4)	8	
Thomson M1921	+0	4	9 m	x3	2d8	Semi/10 (5, 6)	30	

PNJ — Mme Wang (70 ans) — Rôle : Spirite alliée

	Valeur	Modif.
FOR	8	-1
DEX	13	+1
CON	9	-1
INT	17	+3
POU	16	+3
EDU	14	+2
APP	10	+0

Vitesse : 9 m

Réflexes	+1
Endurance	-1
Idée	+3
Chance	+3
Culture G	+2
TAI 9	-1

PV — Coups encaissés : 9

PM +50

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	(16)	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

SAN : 65 / 65 — Mythe : 15 %

Sorts
- Clairvoyance.
- Télékinésie
- Médiumnité
- Images mentales

Physique
- Nager* -2 [for-1]
- Sauter* -2 [for-1]
- Grimper* +1 [for+2]

Perception
- Ecouter +11 [= T.O.C.]
- Observer +6 = T.O.C.

Divers
- Astronomie +2
- Rouleaux de printps +12
- Histoire +6
- Anglais oral +8
- Anglais écrit +3
- Chinois +9
- Japonais +4
- Occultisme asiatique +12
- Pharmacologie +6
- Psychologie +8

Traits et Notes

Armes de contact [for] : -1
Armes à distance [dex + 1] : +2

Bon. Dom. (moy FOR et TAI) : -1 — Initiative (mod. Réflexes) : +1

Protection (armure) : — — **Pénalité d'armure** (compétence *) : —

Au dépourvu 15 = 15 + — [bonus] + [échelle] — + [malus en Réflexes] — + — [pénalité d'armure]

Défense 16 = dépourvu + +1 [bonus en Réflexes]

Combat

	Att. base /	Multiple	Portée	Critique	Dégâts	Type	Capacité	Munitions
Lutte [FOR]	-1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	-1	—	—	—	1d3-1 temp.	—	—	