

Nome

Point d'heroisme



Type

Point de vie



Attributs Physiques	
Force	
Dexterite	
Constitution	



Attributs mentaux	
Intelligence	
Perception	
Force mentale	

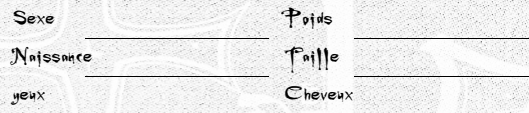
Compétences			
Aérobic		Informatique	
Art		Joe la bricole	
Armes à feu		Kung fu	
Boston médiévale		Langues	
Conduite		Occultisme	
Connaissances		Sciences	
Crime		Sports	
Porteur			
Enquête			
Influence			

Table de niveau de succes		
jet total	Niveau de succes	Description
9-10	1	Suffisant
11-12	2	Decent
13-14	3	Bon
15-16	4	Fres bon
17-20	5	Excellent
21-23	6	Extraordinaire
24-26	7	merveilleux
27-29	8	surhumain
30-32	9	Super heroique
33-35	10	Divin
+3	+1	

[illegible]

Informations utiles

Initiative



Force

Fähigkeit

But sentimental

Rele dans le groupe

But a court terme

But a long time



Desavantage

Advantages	

Desavantages	

[illegible]

Carattere

[illegible]

Historique

A repeating pattern of stylized, light gray floral and geometric motifs on a white background. The motifs are arranged in a grid-like fashion, with larger central designs and smaller surrounding elements.

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

CONTACT	Type de contact
Trouve généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Trouve généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Trouve généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Trouve généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Trouve généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

Armes		
Nom	dgt	Notes et type de dgts

Armures			
Type d'armure	Valeur d'armure	Notes	Parties protegee*s
Cuir ou veste en tweed	2		
Armure de cuir	3		
Cotte de maille	8(4)	Deuxieme valeur contre les armes a feu	
Armure de plate	12 (6)	Deuxieme valeur contre les armes a feu	
Veste pare balles	10 (5)	Deuxieme valeur contre les armes tranchantes	
Armure de combat	12		

*tete (te), torse (to), bras (br) jambes (ja) mains (ma), pieds (pi)

Argent	
Niveau de ressource	Salaires
Economies	
Charges	
Loyer	Vehicule
Entretien maison (10% du loyer)	
Nourriture (min 70\$/personnes)	

Localisation			
Φ10	Lieu d'impact	Modificateurs de visée	Effets
1	Main ou pied*	-3	Peut faire lâcher l'arme ou faire tomber
2-3	Bras ou jambes**	-2	Peut faire lâcher l'arme ou faire tomber
4-8	Torse	-1	
9	Coeur	-3	Φgt x4 Vs non vampire, x5 vs vampires
10	Tete	-5	Φgt X5

* Relancer un d10. Si entre 1-5 : main, si 6-10 : pied. Si pair : droite, si impair : gauche

** Relancer un d10. Si entre 1-5 bras, si 6-10 jambes. Si pair : droite, si impair : gauche

Possessions

Residences	
Residence principale	Residence Secondaire
Protections	Protections
Protections	
QG	Localisation :
Protections	
Personnes connaissant l'emplacement	

