



### **John Burns, shérif de Stamford**

#### Caractéristiques:

FOR 14(+2) DEX 16(+3) CON 15(+3) INT 14(+2) PER 13(+1) CHA 14(+2)

Init +5 DEF 11 PDV 13 PEUR 4

#### Compétences:

Armes à distance +5, Conduire automobile +4, Connaissances de la Loi +3, Détection +2, Escalade +2, Fouille +3, Persuasion +2, Profession policier +3, Survie +3

#### Dons:

Arme de prédilection, Initiative accrue

#### Equipement:

Matraque 1D6, uniforme, badge de shérif, lunettes de soleil, revolver calibre 38 1D8 + 12 balles

\*\*\*

### **Bill Fergus, adjoint du shérif**

#### Caractéristiques:

FOR 13(+1) DEX 14(+2) CON 11(+0) INT 11(+0) PER 13(+1) CHA 12(+0)

Init +1 DEF 11 PDV 10 PEUR 5

#### Compétences:

Armes à distance +3, Conduire automobile +3, Détection +4, Escalade +1, Fouille +2, Perception auditive +3, Premiers soins +1, Profession policier +2

#### Dons:

Vigilance

#### Equipement:

Matraque 1D6, uniforme, badge d'adjoint, revolver calibre 38 1D8 + 10 balles

\*\*\*

### **Michael Jacobs, maire de Stamford**

#### Caractéristiques:

FOR 12(+1) DEX 10(+0) CON 11(+0) INT 15(+2) PER 10(+0) CHA 16(+2)

Init +0 DEF 10 PDV 8 PEUR 6

#### Compétences:

Armes à distance +1, Bibliothèque +3, Bluff +6, Connaissances administration +3, Intimidation +5, Marchandage +4, Persuasion +7, Profession ingénieur +3

#### Dons:

Négociation, Fort en gueule

#### Equipement:

complet veston, agenda électronique, serviette en cuir

\*\*\*

### **Révérant Morton, prêtre**

#### Caractéristiques:

FOR 12(+1) DEX 12(+1) CON 11(+0) INT 16(+3) PER 13(+1) CHA 18(+4)

Init +1 DEF 12 PDV 8 PEUR 3

#### Compétences:

Bibliothèque +5, connaissances Saintes Ecritures +5, Intimidation +5, Persuasion +5, Premiers soins +3, Profession prêtre +6

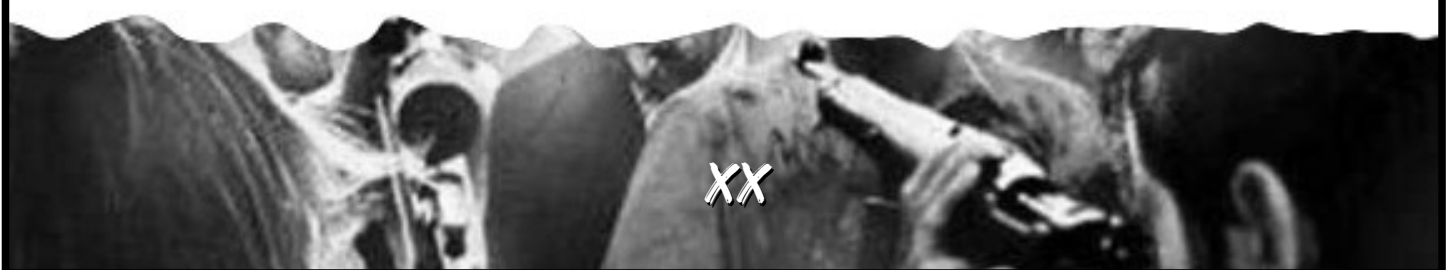
#### Dons:

Présence, Réputation

#### Equipement:

costume noir, croix, Bible

\*\*\*





### **Docteur Dorothy Keller**

#### Caractéristiques:

FOR 11(+0) DEX 15(+2) CON 11(+0) INT 18(+4) PER 14(+2) CHA 16(+3)

Init +2 DEF 12 PDV 8 PEUR 6

#### Compétences:

Bibliothèque +5, Connaissances médicales +6, Détection +4, Fouille +5, Perception auditive +4, Persuasion +4, Premiers soins +6, Profession médecin +6

#### Dons:

Talent, Vigilance

Equipement: Blouse de docteur, matériel médical

\*\*\*

### **Penny Smith, ado gothic punk**

#### Caractéristiques:

FOR 12(+1) DEX 14(+2) CON 10(+0) INT 16(+3) PER 16(+3) CHA 13(+1)

Init +3 DEF 13 PDV 6 PEUR 5

#### Compétences:

Armes à distance +3, Armes de mêlée +3, Bibliothèque +4, Connaissances occultes +5, Crocheter une serrure +4, Déplacement silencieux +4, Détection +4, Fouille +4, Pickpocket +5, Se cacher +4

#### Dons:

Doigts de fée, Discret

#### Equipement:

Roman d'horreur (au choix), dernier album d'Ozzy Osbourne, allumettes et cierges noirs, un morceau de craie et un couteau (1D4+1)

\*\*\*

### **Sarah Martins, étudiante**

#### Caractéristiques:

FOR 12(+1) DEX 15(+2) CON 11(+0) INT 10(+0) PER 14(+2) CHA 17(+3)

Init +6 DEF 12 PDV 6 PEUR 7

#### Compétences:

Armes de mêlée +2, Premiers soins +2, Déplacement silencieux +3, Natation +1, Se cacher +6

#### Dons:

Initiative accrue, Talent

#### Equipement:

Une trousse de maquillage, une bombe flash, une boîte de capotes, un GSM, \$20

\*\*\*

### **Le vieux Sam ou Ronald Hitt le conservateur du musée**

#### Caractéristiques:

FOR 10(+0) DEX 10(+0) CON 11(+0) INT 18(+4) PER 10(+0) CHA 15(+2)

Init +0 DEF 10 PDV 6 PEUR 4

#### Compétences:

Armes à distance +2, Bibliothèque +6, Connaissances 2x +5, Premiers soins +4, Se Cacher +3

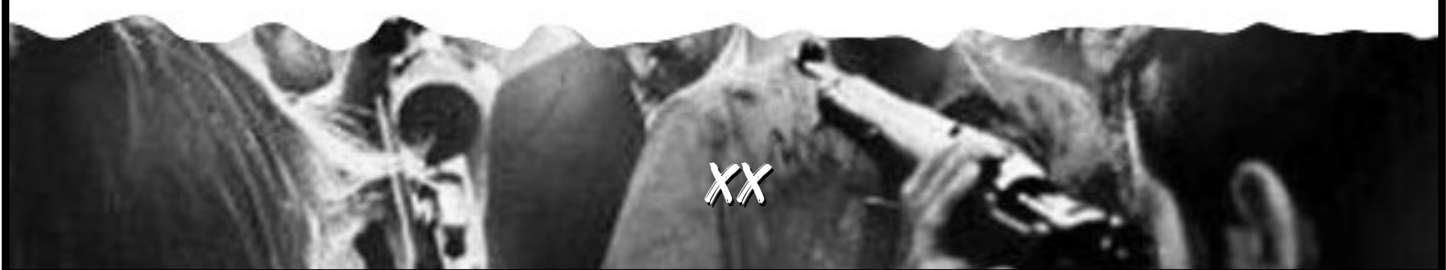
#### Dons:

Talent, Présence

#### Equipement:

De vieux bouquins (sauvés du désastre), une canne 1D4, un vieux fusil de chasse 1D8 + 10 cartouches

\*\*\*





### **Le sergent Willis**

#### Caractéristiques:

FOR 16(+3) DEX 15(+2) CON 17(+3) INT 13(+1) PER 15(+2) CHA 15(+2)

Init +2 DEF 12 PDV 13 PEUR 3

#### Compétences:

Armes à distance +3, Armes de mêlée +4, Conduire véhicule militaire +1, Déplacement silencieux +3, Détection +2, Escalade +3, Intimidation +2, Natation +3, Orientation +2, Perception auditive +3, Profession soldat +3, Survie +2

#### Dons:

Arme de prédilection, Endurance

#### Équipement:

Uniforme, casque, paquetage et combat-shoes, radio, fusil d'assaut M16, revolver calibre 38, couteau commando, boussole, \$10

\*\*\*

### **Tim Cross, le gars de la décharge de vieilles voitures**

#### Caractéristiques:

FOR 15(+2) DEX 13(+1) CON 16(+2) INT 13(+1) PER 14(+1) CHA 15(+2)

Init +1 DEF 11 PDV 15 PEUR 4

#### Compétences:

Armes à distance +2, Armes de mêlée +4, Bluff +4, Conduire pick-up +1, Connaissances en mécanique +4, Crocheter une serrure +2, Intimidation +5, Marchandage +2, Survie +2

#### Dons:

Robustesse, Fort en gueule

#### Équipement:

Un vieux pick-up, une trousse à outils, un colt (1D8) + 10 balles, une clé anglaise (1D6+2)

\*\*\*

### **Derek Bill, l'armurier**

#### Caractéristiques:

FOR 13(+1) DEX 16(+3) CON 12(+1) INT 15(+2) PER 15(+2) CHA 11(+0)

Init +3 DEF 13 PDV 11 PEUR 7 (paranoïaque)

#### Compétences:

Armes à distance +5, Armes de mêlée +2, Connaissances des armes +6, Marchandage +2, Profession armurier +3, Survie +3

#### Dons:

Arme de prédilection (fusil d'assaut), Tir de loin, Tir en mouvement

#### Équipement:

Fusil d'assaut + lunettes de visée + 20 balles, gilet pare-balles

\*\*\*

### **Ed Ratkin, l'animateur de Radio Catskills**

#### Caractéristiques:

FOR 11(+0) DEX 18(+4) CON 12(+1) INT 17(+3) PER 14(+2) CHA 17(+3)

Init +4 DEF 14 PDV 9 PEUR 5

#### Compétences:

Armes à distance +4, Connaissances en électronique +4, Bluff +4, Persuasion +5, Profession animateur de radio +4, Pickpocket +6, Crocheter une serrure +6

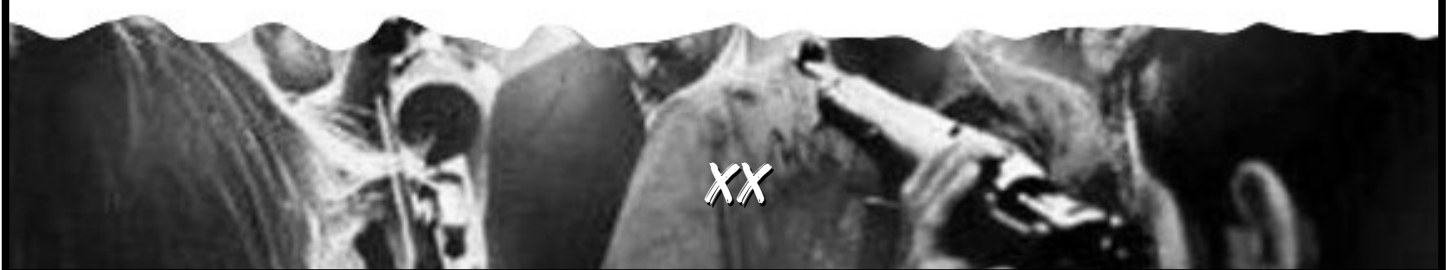
#### Dons:

Doigts de fée, Présence

#### Équipement:

Un GSM, une radio CB, une trousse à outils de précision, une bobine de fil

\*\*\*





**James Ratkin, gérant du vidéo club**

Caractéristiques:

FOR 14(+2) DEX 15(+2) CON 12(+1) INT 14(+2) PER 14(+1) CHA 17(+3)

Init +2 DEF 13 PDV 9 PEUR 5

Compétences:

Armes à distance +3, Connaissances (films d'horreur et d'épouvante, jeux de rôle) +3, Crocheter une serrure +3, Détection +2, Fouille +2, Perception auditive +2, Pickpocket +3, Déplacement silencieux +4

Dons:

Discret, Esquive

Équipement:

sac à dos, assez de biscuits et de Coca pour tenir deux jours, un t-shirt de Heavy Metal, un flingue, une paire de jumelle, un vélo, \$15

\*\*\*

XX

