



# Everyday Halloween

## Septième enfant

Nom	les Jumeaux
Style de vie	Paria
Marque de naissance	Abomination
Points de vie	12
Dés Kirlian	3
Points d'énergie	3
Points de hantise	9
Actions	1
Déplacement	5
Bonus aux dégâts (mêlée)	2
Bonus aux dégâts (tir)	1

## Caractéristiques

FORce	2
CONstitution	3
DEXtérité	1
INTelligence	3
SAGesse	3
CHARisme	1

## Atouts

- Compétence : +3 à une compétence
- Seconde vue : 1D20+3 pour sentir la marque d'une créature de la nuit
- Refuge : le PJ a 1 planque sûre, à définir avec le MJ au moment où le besoin se fait sentir
- Spasme abominable : 1x/séance, si jet de dk, +3 dk bonus

## Compétences

		Total:
Acrobatie (FOR, DEX)	0	0
Athlétisme (FOR, CON)	5	1 6
Bluff (INT, CHA)	0	0
Connaissance (créatures de la nuit) (INT, SAG)	6	1 7
Connaissance ( ) (INT, SAG)		
Connaissance ( ) (INT, SAG)		
Déguisement (DEX, CHA)	2	1 3
Diplomatie (INT, CHA)		0
Discretion (DEX, INT)		0
Escamotage (DEX, INT)		0
Esquive (DEX, CHA)		0
Evasion (DEX, INT)		0
Folklore (Mortebise) (INT, SAG)	6	1 7
Folklore ( ) (INT, SAG)		
Folklore ( ) (INT, SAG)		
Folklore ( ) (INT, SAG)		
Fouille (INT, SAG)	6	1 7
Idée (INT, SAG)	6	1 7
Intimidation (FOR, CHA)		0
Lire et écrire (INT, SAG)	6	1 7
Mêlée (FOR, INT)	5	1 6
Muscles (FOR, CON)	5	1 6
Perception (INT, SAG)	6	1 7
Psychologie (INT, SAG)	6	1 7
Renseignements (SAG, CHA)		0
Réflexes (DEX, CON)		0
Représentation ( ) (DEX, CHA)		
Représentation ( ) (DEX, CHA)		
Représentation ( ) (DEX, CHA)		
Représentation ( ) (DEX, CHA)		
Résistance (CON, SAG)	6	1 7
Soins (DEX, INT)	4	1 5
Survie (CON, SAG)	6	1 7
Technique (charpentier) (DEX, INT)	4	3 7
Technique ( ) (DEX, INT)		
Technique ( ) (DEX, INT)		
Technique ( ) (DEX, INT)		
Tir (DEX, INT)		0
Volonté (SAG, CHA)	4	1 5

## Équipement

Pécule : 1 penny

- 1 ciseau à bois
- 1 marteau (Mêlée 1D6)
- 10 clous

Description : 11 ans, deux têtes pour un seul corps, ils sont perçus comme des jumeaux collés l'un à l'autre par les gens de gris