**PNJ** Sir Walter Murray (69 ans) — **Rôle** Producteur

| | VALEUR | MODIF. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 12 | +1 | VITESSE | 9 m | |
| DEX | 10 | +0 | Réflexes | +0 | |
| CON | 8 | -1 | Endurance | -1 | |
| INT | 15 | +2 | Idée | +2 | |
| POU | 10 | +0 | Chance | +0 | |
| EDU | 16 | +3 | Culture G | +3 | |
| APP | 8 | -1 | TAI | 12 | +1 |

**PV**
Coups encaissés: 10
SAN: / 50
Mythe: 0 %

| | |
|---|---|
| Baratin | +10 |
| Comptabilité | +10 |
| Dissimuler | +6 |
| Eloquence | +6 |
| Histoire du Cinéma | +10 |
| Marchandage | +9 |
| Psychologie | +2 |
| T.O.C. | +2 |

**Notes**

**PNJ** Pierre Berger (42 ans) — **Rôle** Majordome

| | VALEUR | MODIF. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 13 | +1 | VITESSE | 9 m | |
| DEX | 13 | +1 | Réflexes | +1 | |
| CON | 11 | +0 | Endurance | +0 | |
| INT | 15 | +2 | Idée | +2 | |
| POU | 13 | +1 | Chance | +1 | |
| EDU | 12 | +1 | Culture G | +1 | |
| APP | 8 | -1 | TAI | 11 | +0 |

**PV**
Coups encaissés: 11
SAN: / 65
Mythe: 0 %

| | |
|---|---|
| Conduire auto. | +6 |
| Eloquence | +2 |
| Electricité | +0 |
| Mécanique | +8 |
| T.O.C. | +4 |

**Notes**

**PNJ** Martha Berger (44 ans) — **Rôle** Cuisinière

| | VALEUR | MODIF. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 9 | -1 | VITESSE | 9 m | |
| DEX | 14 | +1 | Réflexes | +1 | |
| CON | 10 | +0 | Endurance | +0 | |
| INT | 13 | +1 | Idée | +1 | |
| POU | 10 | +0 | Chance | +0 | |
| EDU | 15 | +2 | Culture G | +2 | |
| APP | 10 | +0 | TAI | 10 | +0 |

**PV**
Coups encaissés: 10
SAN: / 50
Mythe: 0 %

| | |
|---|---|
| Cuisine | +10 |
| Jardinage | +8 |
| Parler avec mains | +8 |
| Repassage | +11 |
| T.O.C. | +4 |

**Notes**

**PNJ** *Janus FOX* **Rôle** *Réalisateur*

| | VALEUR | MODIF. | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR | 12 | +1 | VITESSE | 9 m |
| DEX | 13 | +1 | Réflexes | +1 |
| CON | 12 | +1 | Endurance | +1 |
| INT | 15 | +2 | Idée | +2 |
| POU | 10 | +0 | Chance | +0 |
| EDU | 13 | +1 | Culture G | +1 |
| APP | 13 | +1 | TAI | 8 / -1 |

**PV**

Coups encaissés: 10

**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: /50 Mythe: 0 %

**Physique**

Nager* +0 [for-1]
Sauter* +0 [for-1]
Grimper* +2 [for+2]

**Perception**

Ecouter +2 [= T.O.C.]
Observer +10 = T.O.C.

**Divers**

. Eloquence +6
. Mécanique +2
. Psychologie +7
. T.O.C. +10

**SORTS**

**TRAITS ET NOTES**

Armes de contact [for – 4] : -3
Armes à distance [dex – 4] : -3

**PROTECTION** (ARMURE) —
**PÉNALITÉ D'ARMURE** (COMPETENCE *) —

**AU DÉPOURVU** 14 = 14 + — [BONUS]
+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]

**MOD. DOM.** (MOY FOR ET TAI) +0
**INITIATIVE** (MOD. RÉFLEXES) +1
**DEFENSE** 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]

| COMBAT | ATT. BASE / | MULTIPLE | PORTÉE | CRITIQUE | DÉGÂTS | TYPE | CAPACITÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lutte [FOR] | +1 | — | — | — | — | — | — |
| Boxe [FOR] | +1 | — | — | — | 1d3+1 temp. | — | — |
| Canne | +4 | | | 19-20/x2 | 1d6 | perforant | — |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

**MUNITIONS**

x
x
x
x

Cthulhu d20© version d20d100

**PNJ** *Walter Little Step* **Rôle** *Détective privé*

| | VALEUR | MODIF. | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR | 16 | +3 | VITESSE | 9 m |
| DEX | 11 | +0 | Réflexes | +0 |
| CON | 12 | +1 | Endurance | +1 |
| INT | 11 | +0 | Idée | +0 |
| POU | 11 | +0 | Chance | +0 |
| EDU | 8 | -1 | Culture G | -1 |
| APP | 9 | -1 | TAI | 18 / +4 |

**PV**

Coups encaissés: 15

**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 Mythe: 0 %

**Physique**

Nager* +2 [for-1]
Sauter* +2 [for-1]
Grimper* +5 [for+2]

**Perception**

Ecouter +8 [= T.O.C.]
Observer +8 = T.O.C.

**Divers**

. Bibliothèque +2
. Psychologie +0
. T.O.C. +8

**SORTS**

**TRAITS ET NOTES**

Armes de contact [for – 4] : -1
Armes à distance [dex – 4] : -4

**PROTECTION** (ARMURE) —
**PÉNALITÉ D'ARMURE** (COMPETENCE *) —

**AU DÉPOURVU** 14 = 14 + — [BONUS]
+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]

**MOD. DOM.** (MOY FOR ET TAI) +4
**INITIATIVE** (MOD. RÉFLEXES) +0
**DEFENSE** 14 = DÉPOURVU + +0 [BONUS EN RÉFLEXES]

| COMBAT | ATT. BASE / | MULTIPLE | PORTÉE | CRITIQUE | DÉGÂTS | TYPE | CAPACITÉ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lutte [FOR] | +3 | — | — | — | — | — | — |
| Boxe [FOR] | +7/+2 | — | — | — | 1d3+4 temp. | — | — |
| Couteau | +6/+1 | (lancer -3) | (3 m) | 19-20/x2 | 1d4+4 | perforant | — |
| Cal. 7.65 | +8/+3 | +4//-1 ; +2///-3 | 6 m | x3 | 1d8 | standard | 8 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

**MUNITIONS**

x
x
x
x

Cthulhu d20© version d20d100

| PNJ | Philip Cukor (26 ans) | Rôle | Clochard parapsychologue plutôt timbré |
|---|---|---|---|

| | Valeur | Modif. | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 20 | +5 | Vitesse | 9 m | |
| DEX | 13 | +1 | Réflexes | +2 | |
| CON | 16 | +3 | Endurance | +3 | |
| INT | 14 | +2 | Idée | +2 | |
| POU | 15 | +2 | Chance | +2 | |
| EDU | | | Culture G | | |
| APP | 14 | +2 | TAI | 12 | +1 |

**PV**

Coups encaissés:

14

**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: 0 / 0 — Mythe: 0 %

**Sorts**

**Physique**

| | | |
|---|---|---|
| Nager* | +4 | [for-1] |
| Sauter* | +4 | [for-1] |
| Grimper* | +10 | [for+2] |

**Perception**

| | | |
|---|---|---|
| Ecouter | +4 | [= T.O.C.] |
| Observer | +4 | = T.O.C. |

**Divers**

| | |
|---|---|
| Eloquence | +10 |
| T.O.C. | +4 |

**Traits et Notes**

Armes de contact [for – 4] : +1
Armes à distance [dex – 4] : -2

**Protection** (armure) ⟶ — **Pénalité d'Armure** (compétence *) ⟶ —

**Au dépourvu** 14 = 14 + ⟶ [bonus] + [échelle] ⟶ + [malus en réflexes] ⟶ + ⟶ [pénalité d'armure]

**Mod. Dom.** (moy FOR et TAI) +3 — **Initiative** (mod. Réflexes) +2 — **Defense** 16 = dépourvu + +2 [bonus en réflexes]

| COMBAT | Attaque | Portée | Critique | Dégâts et Remarques |
|---|---|---|---|---|
| Lutte | +5 | — | — | — |
| Griffes | +4 | — | x3 | 1d3+3 |
| Toucher | +4 | — | x3 | 2d4 points de POU |
| Morsure | +4 | — | x3 | 1d3 point de FOR / round* |
| Hypnose | jet POU opposés | — | — | comme l'indique le nom…* |

*Morsure: Jet opposé de FOR pour se dégager // Hypnose: Jet équivalent à 3xPOU pour se libérer (voir Règles d20).

Cthulhu d20© version d20p100