

PNJ	<i>Jack Trueman (37 ans)</i>	Rôle	<i>Ex-Marine proposant ses services</i>
------------	------------------------------	-------------	---

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique	
FOR	17 +3	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	+3 [for-1]
DEX	14 +2	Réflexes	+2	15	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	+6 [for-1]
CON	15 +2	Endurance	+2		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+0 [for+2]
INT	11 +0	Idée	+0		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	
POU	11 +0	Chance	+0		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Ecouter	+4 [= T.O.C.]
EDU	10 +0	Culture G	+0		SAN: 155	Observer	+4 = T.O.C.
APP	13 +1	TAI	16 +3		Mythe: 0 %	SORTS	
TRAITS ET NOTES				PROTECTION (ARMURE) —		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —	
Armes de contact [for - 4] : -1				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]		Divers	
Armes à distance [dex - 4] : +4				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]		Conduire auto. +4	
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI)	+3	INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES)	+2	DEFENSE 16 = DÉPOURVU + +2 [BONUS EN RÉFLEXES]		Cond. engin lourd +0	
						Dépl. Silencieux +3	
						Dissimuler +5	
						Parler Espagnol +8	
						Premiers Soins +4	
						Se Cacher +6	
						Suivre une Piste +4	

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+3	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+8/+3	—	—	—	1d3+3 temp.	—	—	
Machette	+9/+4	(lancer +4)	(3 m)	19-20/x2	1d4+3	perforant	—	x
Colt 45	+7/+2	+1/+1/-4	6 m	x3	1d10+2	standard	6	x
Fusil Winchester	+6/+1	+0/+0/-5	60 m	x3	2d6	standard	8	x
								x

Outil de jeu version 2024.10

PNJ	<i>Scotty Partana (58 ans)</i>	Rôle	<i>Ancien médecin du gang de Capone</i>
------------	--------------------------------	-------------	---

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique	
FOR	12 +1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	+0 [for-1]
DEX	11 +0	Réflexes	+0	9	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	+0 [for-1]
CON	10 +0	Endurance	+0		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+3 [for+2]
INT	16 +3	Idée	+3		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	
POU	9 -1	Chance	-1		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Ecouter	— [= T.O.C.]
EDU	13 +1	Culture G	+1		SAN: 145	Observer	— = T.O.C.
APP	9 -1	TAI	9 -1		Mythe: 0 %	SORTS	
TRAITS ET NOTES				PROTECTION (ARMURE) —		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —	
Armes de contact [for - 4] : -3				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]		Divers	
Armes à distance [dex - 4] : -4				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + — [PÉNALITÉ D'ARMURE]		Médecine +7	
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI)	+0	INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES)	+0	DEFENSE 14 = DÉPOURVU + +0 [BONUS EN RÉFLEXES]		Pharmacologie +6	
						Premiers Soins +8	
						Psychologie +7	

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+1	—	—	—	1d3 temp.	—	—	
								x
								x
								x
								x

Outil de jeu version 2024.10

PNJ	<i>Pablo Domino (28 ans)</i>	Rôle	<i>Guide</i>
------------	------------------------------	-------------	--------------

VALEUR MODIF.			PV		PM ■+50		Physique	
FOR	13	+1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	+3 [for-1]
DEX	15	+2	Réflexes	+2	12	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	+8 [for-1]
CON	13	+1	Endurance	+1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+5 [for+2]
INT	13	+1	Idée	+1		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	Ecouter +6 [= T.O.C.]
POU	16	+3	Chance	+3		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Observer	+6 = T.O.C.
EDU	6	-2	Culture G	-2		SAN: 0/0	Mythe:	30 %
APP	12	+1	TAI	11	+0	SORTS		
TRAITS ET NOTES					Contacter les Fungi de Yoggoth Contrôler un Depredatore			
					PROTECTION (ARMURE) — PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —			
Armes de contact [for - 4] : -3 Armes à distance [dex - 4] : +4					AU DÉPOURVU 14 = 14 + [BONUS] + [ÉCHELLE] + [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE]			
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1 INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +2					DEFENSE 16 = DÉPOURVU + +2 [BONUS EN RÉFLEXES]			

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+1	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	
Couteau	+8/+3	(lancer -4)	(3 m)	19-20/x2	1d4+1	perforant	—	MUNITIONS
Macbette	+7/+2	—	—	19-20/x2	1d6+1	tranchant	—	

Monstre	<i>Depredatore</i>	Rôle	<i>voir p. 97-98</i>	Echelle	—	Masse	—
----------------	--------------------	-------------	----------------------	----------------	---	--------------	---

VALEUR MODIF.			VITESSE		PV		PM ■+50		Perception		
FOR	15	+2	SUR LE SOL	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Ecouter	+8	Observer	+5	
DEX	13	+1	Réfl.		9	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Divers	Se Cacher +9	Suivre une Piste +6	T.O.C. +5	
CON	9	-1	Endur			20 21 22 23 24 25 26 27 28 29					
INT	3	-4	Idée			30 31 32 33 34 35 36 37 38 39					
POU	12	+1	Chan.			40 41 42 43 44 45 46 47 48 49					
TAI	10	+0				Perte de SAN: 1/1 1d6	SORTS				
TRAITS ET NOTES					PROTECTION (ARMURE) — PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —						
Armes de contact [for - 4] : +1 Armes à distance [dex - 4] : -2					AU DÉPOURVU 14 = 14 + [BONUS] + [ÉCHELLE] + [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALITÉ D'ARMURE]						
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1 INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1					DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]						

COMBAT	ATTAQUE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS ET REMARQUES
Lutte [FOR+Masse]	+1	—	—	—
Griffes	+3	—	x3	1d6+1

Groupe : *quatre porteurs (Pedro Sanchez, Juan Velasquez, Miguelito Garcia, Diego Fuente)*






Citrus d20® version d20d100

VITESSE

SUR LE SOL	À LA NAGE
<u>9 m</u>	<u> </u>
EN VOL	EN CREUSANT
<u> </u>	<u> </u>

Protection	_____
Pénal. Armure	_____

Défense de Base	14	= 14	+		[BONUS]
	+ [ECHELLE]		+		[PÉNALITÉ D'ARMURE]

COMP.		Physique		Perception	
		Nager*	+2	· Canotage	+6
		Sauter*	+7	· Marchandage	+8
		Grimper*	+4	· Pickpocket	+6
		Ecouter	+2	· Se Cacher	+7
		Observer	+4	· Suivre une piste	+4

	Pedro	Juan	Miguelito	Diego
	MOD.	MOD.	MOD.	MOD.
FOR	14 +2	12 +1	13 +1	14 +2
ENDU	CON			
	13	12	11	14
	TAI			
	11 +0	12 +1	11 +0	12 +1
IDÉE	INT			
	8	9	7	7
CHAN	POU			
	10	9	11	10
RÉFL	DEX			
	12 +1	13 +1	10 +0	12 +1
	INITIATIVE	INITIATIVE	INITIATIVE	INITIATIVE
AU DÉPOURVU				
BASE [-DEX]	14	14	14	14
DÉFENSE				
[+DEX]	15	15	14	15
MODIF. DOM.				
FOR & TAI	+1	+1	+1	+2

ARMES	Pedro	Juan	Miguelito	Diego
LUTTE	+ 2	+ 1	+ 1	+ 2
BOXE	+ 2	+ 1	+ 1	+ 2
Couteau	+ 7/+ 2	+ 6/+ 1	+ 7/+ 2	+ 5
Macbette	+ 3	+ 5	+ 4	+ 6/+ 1

	Pedro	Juan	Miguelito	Diego
APP	MOD. 10	MOD. 8	MOD. 9	MOD. 9
PV	12	12	11	13
Coups encaissés :				
SAN	50	45	55	50

Armes à distance (Lancer) = +4

Armes de contact = FOR -4

Portée: 3 m Critique: x3 Dégâts: 2d6 + bd

Portée: 3 m Critique: x3 Dégâts: 2d6

Portée: 3 m Critique: x3 Dégâts: 1d10

VALEUR MODIF.			PV		PM ■ +50		Physique				
FOR	10	+0	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9		Nager*	-1	[for-1]	
DEX	12	+1	Réflexes	+1	11	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19		Sauter*	-1	[for-1]	
CON	11	+0	Endurance	+0		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29		Grimper*	+2	[for+2]	
INT	18	+4	Idée	+4		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39		Perception			
POU	20	+5	Chance	+5		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49		Ecouter	[= T.O.C.]		
EDU	21	+5	Culture G	+5		SAN: 0/0		Observer	= T.O.C.		
APP	10	+0	TAI	11	+0	Mythe: 65 %		SORTS			
TRAITS ET NOTES					PROTECTION (ARMURE)		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *)		Divers		
					AU DÉPOURVU 14 = 14 + [] [BONUS]		[] + [] + [] [PÉNALITÉ D'ARMURE]		. Archéologie +15		
					Armes de contact [for - 4] : -4				. Astronomie +5		
					Armes à distance [dex - 4] : -3				. Bibliothèque +8		
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI)		+0	INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES)		+1	DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]		. Chimie +8			
								. Eloquence +6			
								. L: Espagnol +10			
								. Occultisme +6			
								. Pharmacologie +6			
								. Psychologie +8			
								.			
								.			
								.			
								.			

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	MUNITIONS	
Lutte [FOR]	+0	—	—	—	—	—	—		
Boxe [FOR]	+0	—	—	—	1d3 temp.	—	—		
Canne épée	+6/+1	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4	perforant	—	<div></div>	x
Revolver 9 mm	+3	-3/-3	6 m	x3	1d10	standard	8	<div></div>	x
								<div></div>	x
								<div></div>	x

001202P 001202P 001202P 001202P

+1