

PNJ	<i>Gandalf Procock (62 ans)</i>	Rôle	<i>Propriétaire de La Cartouche d'Or</i>
------------	---------------------------------	-------------	--

VALEUR MODIF.		PV		PM ■+50		Physique <u>6</u>
FOR	6 -2	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	
DEX	12 +1	Réflexes	+1	11	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Nager* -3 [for-1]
CON	13 +1	Endurance	+1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Sauter* -3 [for-1]
INT	17 +3	Idée	+3		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Grimper* +0 [for+2]
POU	12 +1	Chance	+1		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Perception
EDU	16 +3	Culture G	+3		SAN: 60/60	Ecouter _____ [= T.O.C.]
APP	11 +0	TAI	9 -1		Mythe: 0 %	Observer _____ = T.O.C.
TRAITS ET NOTES				SORTS		Divers
Armes de contact [for - 4] : -6				PROTECTION (ARMURE) <u>—</u>		
Armes à distance [dex - 4] : -3				PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) <u>—</u>		
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) -1				AU DÉPOURVU 14 = 14 + <u>—</u> [BONUS]		
INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1				+ [MALUS EN RÉFLEXES] <u>—</u> + [PÉNALITÉ D'ARMURE] <u>—</u>		
				DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]		

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	-2	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	-2	—	—	—	1d3-1 temp.	—	—	
								MUNITIONS
								x
								x
								x
								x

PNJ	<i>Jonathan George Montpellier (45 ans)</i>	Rôle	<i>Avocat plus que véreux</i>
------------	---	-------------	-------------------------------

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

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+0	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+0	—	—	—	1d3 temp.	—	—	
Couteau	+0	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4	perforant	—	MUNITIONS
Cal. 38	+1	-3// -3 ; -5////	6 m	x3	1d10	semi-auto	6	x
								x
								x
								x

COMPTON UNIVERSITY

COMBAT	ATTAQUE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS ET REMARQUES
Lutte [FOR+Masse]	+3	—	—	—
<i>Griffes</i>	-1	—	x3	1d6+2
<i>Morsure</i>	-1	—	x3	1d6+2 + <i>barcèlement</i>

CELLULOSE AND PAPER

COMBAT		ATTAQUE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS ET REMARQUES
Lutte [FOR+Masse]	+6	—	—	—	
Serres	-1	—	x3	1d8+3	

PNJ	<i>Graham Bonnet (55 ans)</i>	Rôle	<i>Grand Prêtre de Shub-Niggurath</i>
------------	-------------------------------	-------------	---------------------------------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique <i>6</i>	
FOR	13 +1	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	+0 [for-1]
DEX	13 +1	Réflexes	+1	12	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	+0 [for-1]
CON	13 +1	Endurance	+1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	+3 [for+2]
INT	12 +1	Idée	+1		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	Ecouter _____ [= T.O.C.]
POU	17 +3	Chance	+3		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Observer	_____ = T.O.C.
EDU	9 -1	Culture G	-1		SAN: 60/60	Mythe:	0 %
APP	9 -1	TAI	12 +1		SORTS		
Régénération: 6 PV				Appeler Shub-Niggurath.			
TRAITS ET NOTES				Invoquer / Contrôler un Sombre Rejeton			
Sorte d'écureuil géant à peau écailleuse qui crache de l'eau. C'est bien connu, non ?				Signe de Voor			
Armes de contact [for - 4] : -6				Signe rouge de Shudd-Mell			
Armes à distance [dex - 4] : -3				PROTECTION (ARMURE) _____			
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1				PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) _____			
INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1				AU DÉPOURVU 14 = 14 + _____ [BONUS]			
				+ [MALUS EN RÉFLEXES] _____ + [PÉNALITÉ D'ARMURE] _____			
DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]							

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+7/+2	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	
Couteau	+3	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4+1	perforant	—	MUNITIONS
Cal. 38	+3	-1///-1; -3////	6 m	x3	1d10	semi-auto	8	

PNJ	<i>Janice Hoyte (27 ans)</i>	Rôle	<i>Secrétaire de Graham Bonnet</i>
------------	------------------------------	-------------	------------------------------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique <i>6</i>	
FOR	7 -2	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Nager*	-3 [for-1]
DEX	12 +1	Réflexes	+1	11	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Sauter*	-3 [for-1]
CON	11 +0	Endurance	+1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Grimper*	-1 [for+2]
INT	14 +2	Idée	+3		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Perception	Ecouter _____ [= T.O.C.]
POU	15 +2	Chance	+3		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Observer	_____ = T.O.C.
EDU	8 -1	Culture G	+4		SAN: 0/0	Mythe:	%
APP	13 +1	TAI	11 +0		SORTS		
Parapluie enchanté (cf. p. 82)				Appeler Shub-Niggurath.			
TRAITS ET NOTES				Invoquer / Contrôler un Sombre Rejeton			
Armes de contact [for - 4] : -4				Enchanter une canne			
Armes à distance [dex - 4] : -3				PROTECTION (ARMURE) _____			
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) -1				PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) _____			
INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +1				AU DÉPOURVU 14 = 14 + _____ [BONUS]			
				+ [MALUS EN RÉFLEXES] _____ + [PÉNALITÉ D'ARMURE] _____			
DEFENSE 15 = DÉPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]							

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	-2	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	-2	—	—	—	1d3-1 temp.	—	—	
Couteau	+1	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x2	1d4-1	perforant	—	MUNITIONS
Revolver 22	+1	-3///-3; -5////	6 m	x3	1d6	semi-auto	6	

[illegible]