

Le Projet Prométhée

Un scénario DELTA GREEN, de Tantine Gobbo pour TOC (www.tentacules.net)

PNJ

NOTE : Les PNJ sont classés par ordre alphabétique pour plus de commodité.

Doberman

génétiquement modifié

FOR 15 DEX 18 CON 15

POU 08 TAI 07 PV 11

Bonus/dom -

Armes % comp. Dom.

Morsure 40 1D6

Capacité spéciale : Résistance aux balles : Les membres de la Nouvelle Race n'encaissent que la moitié des dégâts dues aux armes à feu sauf en cas d'empalement ou de localisation à la tête ou au torse.

Chrissie Foster

FOR 07 DEX 13 INT 11 CON 08

APP 14 POU 10 TAI 06 SAN 50

EDU 11 PV 07 Bonus/dom -1D4

Discretion : 41% - Dissimulation : 32% - Ecouter : 29% - Grimper : 50% - Nager : 35% - Se cacher : 54%

Teresa "Tessa" Lockland

Infirmière

FOR 12 DEX 12 INT 12 CON 15

APP 15 POU 13 TAI 10 SAN 65

EDU 13 PV 13 Bonus/dom -

Conduire automobile : 30% - Baratin : 30% - Espagnol : 42% - Persuasion : 30% - Médecine : 45% - Nager : 45%
Pharmacologie : 40% - Premier Soins : 65% Psychologie : 35% - TOC : 35%

Poings : 50% - Pieds : 25% - Arme de poing : 25%

LE PROJET PROMETHEE

1 Scénario DELTA GREEN -- Aides de jeu 1

Officier de police type

FOR	16	DEX	14	INT	11	CON	16
APP	12	POU	11	TAI	15	SAN	55
EDU	10	PV	16	Bonus/dom	+1D4		

Arts martiaux : 40% - Conduire automobile : 45% - Baratin : 30 % - Droit : 30 % - Discrétion : 30% - Ecouter : 40%
 Persuasion : 30 % - Suivre une Piste : 40 % - TOC : 50% - Premiers soins : 40%

Poings : 55% - Pieds : 35% - Fusil mitrailleur : 45% - Arme de poing : 55% - Fusil : 40%

Armes	% comp.	Dom.	Cap.
38 spe.	55	1D10	6
Fusil à pompe	40	2D8+4	4
M16	45	2D6	20
Matraque	50	1D6+1D4	-
Lacrymo	70	paralyse	-

Capacité spéciale : Résistance aux balles : Les membres de la Nouvelle Race n'encaissent que la moitié des dégâts dûs aux armes à feu sauf en cas d'empalement ou de localisation à la tête ou au torse.

Harold "Harry" Talbot

Vétéran du Golfe

FOR	12	DEX	06	INT	10	CON	16
APP	11	POU	12	TAI	12	SAN	70
EDU	10	PV	14	Bonus/dom	-		

Ecouter : 40% - Mécanique : 45 % - Serrurerie : 35 % - TOC : 55%

Arme de poing : 53%

Armes	% comp.	Dom.	Cap.
Colt Combat	53	1D10	7
Fusil à pompe	-	1D10+6	5

Moose

Labrador

FOR	07	DEX	18	CON	11
POU	07	TAI	07	PV	09

Bonus/dom -

Ecouter : 70% - Grimper : 40 % - Nager : 40 % - Sauter : 50 % - Suivre une piste 60% - TOC : 55%

Armes	% comp.	Dom.
Morsure	40	1D6

Régressif type

FOR	4D6 (14)	DEX	4D6 (14)	INT	1D6 (3)	
POU	3D6 (10)	TAI	1D6+6 (13)	TAI	1D6+6 (13)	Perte de SAN : 0/1D8
CON	4D6 (14)	PV	14	Bonus/dom	+1D4	

Discrétion : 40% - Ecouter : 40% - Grimper : 60% - Sauter : 40% - Suivre une Piste : 50% - Sentir le sang : 75%

Armes	% comp.	Dom.
Griffes	50	1D6+ 1D4
Morsure	30	1D8+1D4

Capacités spéciales

- Nyctalopie* Les Régressifs voient parfaitement dans le noir. Leurs yeux reflètent la lumière un peu comme ceux des chats.
- Sentir le sang* Les Régressifs peuvent sentir l'odeur du sang à plusieurs kilomètres à la ronde. D'une manière générale, le sang les rend fou, ils attaquent toujours le PJ blessé ou couvert du sang des autres. Leur propre sang a la même effet que celui d'un humain ou d'un animal.
- Appeler la bête* Les Régressifs peuvent pousser un cri très particulier, sorte de hullement aigu et guttural à la fois, rempli de colère, de désir, d'excitation et d'avidité.
Ce cri fait perdre 1/1D4 SAN à ceux qui l'entendent pour la première fois. Les membres de la Nouvelle Race qui l'entendent doivent faire un jet sous POUx5 pour résister à l'envie de se métamorphoser.
- Résistance aux balles* Les Régressifs n'encaissent que la moitié des dégâts dûs aux armes à feu sauf en cas d'empalement ou de localisation à la tête ou au torse.

Thomas Shadwell

Mégalomane, 38 ans

FOR	10	DEX	12	INT	14	CON	12
APP	10	POU	16	TAI	17	SAN	70
EDU	19	PV	15	Bonus/dom	+1D4		

Baratin : 45% - Biologie : 85% - Chimie : 80% - Médecine : 80 % - Persuasion : 50 % - Occultisme : 10 %

Poings : 50% - Pieds : 25% - Arme depoinç : 30%

Loman Watkins

Shérif

FOR	17	DEX	15	INT	15	CON	20
APP	10	POU	14	TAI	16	SAN	70
EDU	11	PV	18	Bonus/dom	+1D6		

Arts martiaux : 40% - Conduire automobile : 45% - Baratin : 41 % - Droit : 42 % - Discrétion : 37% - Ecouter : 42%
 Persuasion : 58 % - Suivre une Piste : 48 % - TOC : 52% - Premiers soins : 51%

Poings : 55% - Pieds : 35% - Fusil mitrailleur : 51% - Arme de poing : 63% - Fusil : 47%

Armes	% comp.	Dom.	Cap.
Ruger Redhawk	63	1D10+1D4+2	8
Fusil à pompe	47	2D8+4	4
M16	51	2D6	20
Matraque	56	1D6+1D4	-
Lacrymo	75	Paralysie	-

Capacités spéciales : Résistance aux balles : Les membres de la Nouvelle Race n'encaissent que la moitié des dégâts dus aux armes à feu, sauf en cas d'empalement ou de localisation à la tête ou au torse.

Stevie Wenn

Animatrice radio, 38 ans

FOR	12	DEX	14	INT	13	CON	09
APP	13	POU	13	TAI	13	SAN	65
EDU	13	PV	11	Bonus/dom	+1D4		

Conduire automobile : 40% - Baratin : 45% - Discrétion : 30% - Esquiver : 40% - Persuasion : 60% - Nager : 45%
 Navigation : 20% - Psychologie : 25% - TOC : 30%
 Poings : 50% - Pieds : 25% - Arme de poing : 35%

Mike Wenn

Adolescent type, 14 ans

FOR	11	DEX	08	INT	14	CON	10
APP	09	POU	12	TAI	13	SAN	65
EDU	11	PV	12	Bonus/dom	-		

Astronomie : 30% - Discrétion : 35% - Grimper : 55 % - Informatique : 30% - Mécanique : 30% - Nager : 55%
 Navigation : 40% - Se Cacher : 25% - TOC : 30%

Poings : 55% - Pieds : 25% - Arme de poing : 25%