

Citibulbu d200® version d20d100

Citruslu d20® version d20d1.00

Citruslu d20® version d20d1.00

Citruslu d20® version d20d1.00

<b>PNJ</b>	<i>Kate Foreman (28 ans)</i>	<b>Rôle</b>	<i>Pseudo-journaliste (gangster)</i>
------------	------------------------------	-------------	--------------------------------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique
FOR	10 +0	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	
DEX	15 +2	Réflexes	+2	11	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Nager* -1 [for-1]
CON	10 +0	Endurance	+0		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* +2 [for+2]
POU	14 +2	Chance	+2		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Perception
EDU	13 +1	Culture G	+1		SAN: 70/70	Ecouter _____ [= T.O.C.]
APP	16 +3	TAI	12 +1		Mythe: 0 %	Observer _____ = T.O.C.
TRAITS ET NOTES				SORTS		Divers
Armes de contact [for - 4] : -4				PROTECTION (ARMURE) —		Baratin +9
Armes à distance [dex - 4] : -2				PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —		
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]		Danse +8
INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +2				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —		
				DEFENSE 16 = DÉPOURVU + +2 [BONUS EN RÉFLEXES]		Sténo +3

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+0	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+0	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	
Couteau	+9/+4	(lancer -2)	(3 m)	19-20/x2	1d4+1	perforant	—	MUNITIONS
45 auto.	+8/+3	+4///-1 ; +2///-3	6 m	x3	1d10+2	semi-auto	7	

<b>PNJ</b>	<i>Rico Pastorio (38 ans)</i>	<b>Rôle</b>	<i>Gangster</i>
------------	-------------------------------	-------------	-----------------

VALEUR MODIF.		PV		PM ■ +50		Physique
FOR	16 +3	VITESSE	9 m	Coups encaissés:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	
DEX	15 +2	Réflexes	+2	12	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	Nager* +2 [for-1]
CON	13 +1	Endurance	+1		20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	Sauter* +2 [for-1]
INT	11 +0	Idée	+0		30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	Grimper* +5 [for+2]
POU	14 +2	Chance	+2		40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	Perception
EDU	8 -1	Culture G	-1		SAN: 70/70	Ecouter _____ [= T.O.C.]
APP	9 -1	TAI	11 +0		Mythe: 20 %	Observer _____ = T.O.C.
TRAITS ET NOTES				SORTS		Divers
Armes de contact [for - 4] : -1				PROTECTION (ARMURE) —		
Armes à distance [dex - 4] : -2				PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) —		
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +2				AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]		
INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +2				+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —		
				DEFENSE 16 = DÉPOURVU + +2 [BONUS EN RÉFLEXES]		

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	-1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+3	—	—	—	1d3+2 temp.	—	—	
7.65 auto.	+7/+2	+3///-2 ; +1///-4	6 m	x3	1d8	perforant	8	MUNITIONS

Outil de jeu de rôle de la communauté

Outil de jeu de rôle de la communauté

<b>PNJ</b>		Oscardo Vanzella (42 ans)		<b>Rôle</b>		Gangster																																																																																																															
<table border="1"> <tr> <th colspan="3">VALEUR MODIF.</th> <th colspan="2">VITESSE</th> </tr> <tr> <td>FOR</td> <td>11</td> <td>+0</td> <td colspan="2">9 m</td> </tr> <tr> <td>DEX</td> <td>16</td> <td>+3</td> <td colspan="2"><b>Réflexes</b> +3</td> </tr> <tr> <td>CON</td> <td>12</td> <td>+1</td> <td colspan="2"><b>Endurance</b> +1</td> </tr> <tr> <td>INT</td> <td>15</td> <td>+2</td> <td colspan="2"><b>Idée</b> +2</td> </tr> <tr> <td>POU</td> <td>15</td> <td>+2</td> <td colspan="2"><b>Chance</b> +2</td> </tr> <tr> <td>EDU</td> <td>9</td> <td>-1</td> <td colspan="2"><b>Culture G</b> -1</td> </tr> <tr> <td>APP</td> <td>9</td> <td>-1</td> <td><b>TAI</b></td> <td>14 +2</td> </tr> </table>				VALEUR MODIF.			VITESSE		FOR	11	+0	9 m		DEX	16	+3	<b>Réflexes</b> +3		CON	12	+1	<b>Endurance</b> +1		INT	15	+2	<b>Idée</b> +2		POU	15	+2	<b>Chance</b> +2		EDU	9	-1	<b>Culture G</b> -1		APP	9	-1	<b>TAI</b>	14 +2	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">PV</th> <th colspan="2">PM</th> <th colspan="2">■ +50</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Coups encaissés:</td> <td colspan="2">0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="2">13</td> <td colspan="2">10 11 12 13 14 15 16 17 18 19</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">20 21 22 23 24 25 26 27 28 29</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">30 31 32 33 34 35 36 37 38 39</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">40 41 42 43 44 45 46 47 48 49</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">SAN: 75 / 75</td> <td colspan="2">Mythe: 0 %</td> </tr> </table>				PV		PM		■ +50		Coups encaissés:		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9				13		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: 75 / 75		Mythe: 0 %		<table border="1"> <tr> <td colspan="2"><b>Physique</b></td> <td colspan="2">Nager* -1 [for-1]</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">Sauter* -1 [for-1]</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">Grimper* +2 [for+2]</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>Perception</b></td> <td colspan="2">Ecouter _____ [= T.O.C.]</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">Observer _____ = T.O.C.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>Divers</b></td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>				<b>Physique</b>		Nager* -1 [for-1]				Sauter* -1 [for-1]				Grimper* +2 [for+2]		<b>Perception</b>		Ecouter _____ [= T.O.C.]				Observer _____ = T.O.C.		<b>Divers</b>			
VALEUR MODIF.			VITESSE																																																																																																																		
FOR	11	+0	9 m																																																																																																																		
DEX	16	+3	<b>Réflexes</b> +3																																																																																																																		
CON	12	+1	<b>Endurance</b> +1																																																																																																																		
INT	15	+2	<b>Idée</b> +2																																																																																																																		
POU	15	+2	<b>Chance</b> +2																																																																																																																		
EDU	9	-1	<b>Culture G</b> -1																																																																																																																		
APP	9	-1	<b>TAI</b>	14 +2																																																																																																																	
PV		PM		■ +50																																																																																																																	
Coups encaissés:		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9																																																																																																																			
13		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: 75 / 75		Mythe: 0 %																																																																																																																	
<b>Physique</b>		Nager* -1 [for-1]																																																																																																																			
		Sauter* -1 [for-1]																																																																																																																			
		Grimper* +2 [for+2]																																																																																																																			
<b>Perception</b>		Ecouter _____ [= T.O.C.]																																																																																																																			
		Observer _____ = T.O.C.																																																																																																																			
<b>Divers</b>																																																																																																																					
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">TRAITS ET NOTES</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Armes de contact [for - 4] : -4</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Armes à distance [dex - 4] : -1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>INITIATIVE</b> (MOD. RÉFLEXES) +3</td> </tr> </table>				TRAITS ET NOTES		Armes de contact [for - 4] : -4		Armes à distance [dex - 4] : -1		MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1		<b>INITIATIVE</b> (MOD. RÉFLEXES) +3		<table border="1"> <tr> <td colspan="2"><b>PROTECTION</b> (ARMURE) —</td> <td colspan="2"><b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *) —</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>AU DÉPOURVU</b> 14 = 14 + — [BONUS]</td> <td colspan="2">+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>DEFENSE</b> 17 = DÉPOURVU + +3 [BONUS EN RÉFLEXES]</td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>				<b>PROTECTION</b> (ARMURE) —		<b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *) —		<b>AU DÉPOURVU</b> 14 = 14 + — [BONUS]		+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —		<b>DEFENSE</b> 17 = DÉPOURVU + +3 [BONUS EN RÉFLEXES]																																																																																											
TRAITS ET NOTES																																																																																																																					
Armes de contact [for - 4] : -4																																																																																																																					
Armes à distance [dex - 4] : -1																																																																																																																					
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1																																																																																																																					
<b>INITIATIVE</b> (MOD. RÉFLEXES) +3																																																																																																																					
<b>PROTECTION</b> (ARMURE) —		<b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *) —																																																																																																																			
<b>AU DÉPOURVU</b> 14 = 14 + — [BONUS]		+ [ÉCHELLE] — + [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE] —																																																																																																																			
<b>DEFENSE</b> 17 = DÉPOURVU + +3 [BONUS EN RÉFLEXES]																																																																																																																					

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+6	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+1	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—	
Gran d'arrêt	+6/+1	(lancer -1)	(3 m)	19-20/x2	1d4+1	perforant	—	
45 auto.	+10/+5	+6/+1 ; +4///-1	6 m	x3	1d10+2	semi-auto	7	

MUNITIONS	
	x
	x
	x
	x

Outil de jeu version 2024.10

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

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	-1	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+2	—	—	—	1d4+2 temp.	—	—	
7.65	+7/+2	+1/+1/-4	6 m	x3	1d8	standard	6	

MUNITIONS	
	x
	x
	x
	x

Outil de jeu version 2024.10

PNJ

Beef Hook (33 ans)

Rôle

Gangster (peu déterminé)

VALEUR MODIF.			PV		PM		+50	
FOR	15	+2	VITESSE 9 m		Coups encaissés:		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	
DEX	9	-1	Réflexes -1		11		10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	
CON	13	+1	Endurance +1				20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	
INT	11	+0	Idée +0				30 31 32 33 34 35 36 37 38 39	
POU	9	-1	Chance -1				40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	
EDU	7	-2	Culture G -2				SAN: 45 / 45	
APP	8	-1	TAI 9 -1				Mythe: 0 %	
TRAITS ET NOTES			PROTECTION (ARMURE)		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *)		SORTS	
			AU DÉPOURVU 13 = 14 +		[BONUS]			
Armes de contact [for - 4] : -2			+ [ÉCHELLE] + [MALUS EN RÉFLEXES] -1 +		[PÉNALITÉ D'ARMURE]			
Armes à distance [dex - 4] : -5			MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +1		INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) -1		Divers	
			DEFENSE 13 = DÉPOURVU +		[BONUS EN RÉFLEXES]			

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ	
Lutte [FOR]	+0	—	—	—	—	—	—	
Boxe [FOR]	+4	—	—	—	1d4+1 temp.	—	—	
45 auto.	+6/+1	+2/-3 ; +0/-5	6 m	x3	1d10+2	semi-auto	7	

MUNITIONS	