



HÉROS LOMARIENS



Utilisez ces personnages pré-tirés comme indiqué dans le **Chapitre 6**.

ARAKIEL, 27 ANS, MILITAIRE TRÈS ATHLÉTIQUE

Arakiel fait partie de la milice d'Olathe et manie une élégante arme d'hast. Un cristal de Naphkon est incrusté dans la poignée de celle-ci, et Arakiel peut y concentrer son pouvoir mental brut.

FQR 95	CON 80	TAI 70	DEX 70	INT 70
APP 55	POU 60	ÉDU 65	SAN*	PV 30
Imp. : +1D6	Carrure : 2	MVT : 8	PM : 12	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3+1D6

Hache d'armes* 90% (45/18), dégâts 1D12+1D6

Esquive 35% (17/7)

***Spécial** : peut dépenser 1D4 points de magie pour gagner 2 dégâts supplémentaires par attaque avec la hache d'armes.

COMPÉTENCES

Grimper 45% (22/9), Mythe de Cthulhu 5% (2/1), Premiers soins 40% (20/8), Intimidation 50% (25/10), Sauter 50% (25/10), Écouter 30% (15/6), Naturalisme 30% (15/6), Orientation 30% (15/6), Psychologie 30% (15/6), Trouver Objet Caché 35% (17/7), Discrétion 30% (15/6), Nager 30% (15/6), Lancer 30% (15/6), Pister 25% (12/5)

TALENTS PULP :

Haltérophile : dé bonus aux tests de FOR destinés à soulever des objets ou des personnes.

Poids lourd : peut dépenser 10 points de Chance pour ajouter 1D12 de dégâts supplémentaires avec sa hache d'armes.

Protection : 4 points (armure de cuir cloutée).

SERAL, 30 ANS, FORMIDABLE GIL DE LYNX

Dans la Vallée de Banof envahie par la brume, Seral chasse ses proies au cœur des montagnes et forêts environnantes. Seral repousse souvent les voraces, des êtres cannibales et couverts de fourrure.

FQR 70	CON 95	TAI 70	DEX 75	INT 75
APP 60	POU 65	ÉDU 70	SAN*	PV 32
Imp. : +1D4	Carrure : 1	MVT : 8	PM : 12	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+1D4 ou couteau 1D6+1D4

Lance (corps à corps) 90% (45/18), dégâts 1D18+1+1D4

Lance (de jet) 70% (35/14), dégâts 1D8+1D2, portée 14 m

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Grimper 60% (30/12), Mythe de Cthulhu 10% (5/2), Premiers soins 50% (25/10), Sauter 60% (30/12), Écouter 50% (25/10), Naturalisme 60% (30/12), Orientation 50% (25/10), Psychologie 20% (10/4), Trouver Objet Caché 60% (30/12), Discrétion 60% (30/12), Nager 30% (15/6), Lancer 70% (35/14), Pister 60% (30/12)

TALENTS PULP :

Pied léger : peut dépenser 10 points de Chance pour éviter de se retrouver en sous-nombre pendant une rencontre.

Furtif : réduisez la difficulté d'un cran ou bénéficiez d'un dé bonus lors des tests de Discrétion. Vous pouvez effectuer deux attaques-surprise.

Protection : 3 points (fourrures).



THOLTKAN, 25 ANS, PUGILISTE TRÈS IMPOSANT

Barbare immense à la peau brillante et écarlate et aux cheveux noir de jais, Tholtkan est originaire du continent lémurien dans l'Océan Pacifique. Son apparence impressionnante et son talent lui ont valu bien des acclamations dans le stade d'Olothoe.

FOR 85	CON 80	TAI 95	DEX 75	INT 55
APP 40	POU 55	ÉDU 50	SAN*	PV 35
Imp. : +1D6	Carrure : 2	MVT : 7	PM : 11	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps* 100% (50/20), dégâts 1D3+1D6

Esquive 50% (25/10)

***Spécial** : peut dépenser 1 point de magie pour trouver un point faible et ignorer la protection de son adversaire lors d'une attaque.

COMPÉTENCES

Grimper 40% (20/8), Mythe de Cthulhu 5% (2/1), Baratin 30% (15/6), Intimidation 60% (30/12), Sauter 40% (20/8), Langues (Lomarien) 40% (20/8), Langues (Naacal) 50% (25/10), Écouter 30% (15/6), Naturalisme 20% (10/4), Orientation 20% (10/4), Équitation 40% (20/8), Trouver Objet Caché 30% (15/6), Discrétion 25% (12/5), Nager 30% (15/6), Lancer 50% (25/10)

TALENTS PULP :

Coriace : peut dépenser 10 points de Chance pour éviter jusqu'à 5 dégâts durant un même round de combat.

Bagarreur émérite : le personnage est considéré comme ayant une carrure de 3 lorsqu'il se lance dans une manœuvre de combat.

Protection : 2 points (harnais de cuir et de métal).

NETHKIL, 28 ANS, CARQUOIS AGILE

Nethkil a émigré depuis Daikos et manie un cristal de trait, une arme semblable à un pistolet taillé dans un cristal de Naphkon. Pour l'utiliser, il faut y concentrer de l'énergie psychique, qui se change en explosions de force cinétique capables d'empaler quelqu'un. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Nethkil.

FOR 50	CON 60	TAI 50	DEX 95	INT 70
APP 65	POU 80	ÉDU 65	SAN*	PV 22
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 16	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Cristal de trait* 95% (47/19), dégâts 1D10+2, portée 20 m, attaques 1 (3)

Esquive 85% (42/17)

***Spécial** : peut dépenser 1D6 points de magie pour lancer des tirs paralysants avec son cristal de trait : la victime est alors gelée pendant un round et subit un dé malus à toutes ses actions lors du round suivant.

COMPÉTENCES

Charme 40% (20/8), Grimper 50% (25/10), Mythe de Cthulhu 5% (2/1), Premiers soins 40% (20/8), Sauter 70% (35/14), Écouter 40% (20/8), Crochetage 30% (15/6), Naturalisme 20% (10/4), Orientation 20% (10/4), Psychanalyse 20% (10/4), Pickpocket 40% (20/8), Trouver Objet Caché 35% (17/7), Discrétion 75% (37/15), Nager 40% (20/8), Lancer 60% (30/12)

TALENTS PULP :

Tir rapide : vous ignorez le dé malus lorsque vous tirez plusieurs fois avec une arme de poing.

Endurant : dé bonus aux tests de CON (y compris pour déterminer la valeur de MVT lors des poursuites).

Protection : 3 points (armure de cuir).



PARATHKER, 32 ANS, NOBLE MAGNIFIQUE

Noble originaire de la cité de Daikos tombée il y a peu, Parathker vit depuis plusieurs années dans la capitale d'Olothoe. Sa beauté naturelle peut être renforcée par son cristal de Naphkon et charmer les personnes qui l'entourent. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Parathker.

FOR 55	CON 65	TAI 50	DEX 70	INT 70
APP 95	POU 80	ÉDU 80	SAN*	PV 23
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 9	PM : 16	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3

Sabre 95% (45/18), dégâts 1D8

Esquive 50% (25/10)

*Spécial : peut dépenser 1D6 points de magie pour effectuer un test opposé d'APP contre le POU de l'ennemi face à un humain ou un vormi capable de voir Parathker ; la cible est étourdie pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce qu'elle soit blessée.

COMPÉTENCES

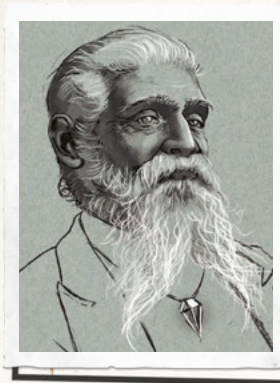
Charme 80% (40/16), Mythe de Cthulhu 10% (5/2), Droit 55% (27/11), Écouter 30% (15/6), Persuasion 75% (37/15), Psychanalyse 50% (25/10), Psychologie 50% (25/10), Trouver Objet Caché 50% (25/10)

TALENTS PULP :

Attaque rapide : peut dépenser 10 points de Chance pour disposer d'une attaque de corps à corps supplémentaire lors d'un même round de combat.

Résilient : peut dépenser des points de Chance pour réduire une perte de Santé Mentale, à raison de 1 pour 1.

Protection : 7 points (armure de cuir à 4 points et bouclier à 3 points).



NERALITH, 90 ANS, PUIITS DE SCIENCE

Neralith étudie la vie, la mort et ce qui les sépare dans les bibliothèques d'Olothoe. Ses grandes connaissances en ce qui concerne le Mythe de Cthulhu lui permettent de créer des tas d'effets magiques. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Neralith.

FOR 45	CON 50	TAI 45	DEX 60	INT 80
APP 55	POU 75	ÉDU 99	SAN*	PV 19
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 15	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Le Baiser du Serpent : fouet télescopique infligeant divers poisons qui affectent les humains, les vormis et les animaux si l'arme perce leur chair. Tous les poisons infligent 2D10 dégâts, en plus de leurs autres « avantages. » Un test extrême de CON réussit par la victime réduit de moitié les dégâts et les effets additionnels. L'arme ne peut pas être utilisée pour riposter.

Effets du poison (choisissez-en un par attaque)

Cœur enragé : pendant 2D4 rounds, la cible se déchaine sur des cibles proches au hasard. À la fin, elle doit réussir un test de CON ou meurt d'une crise cardiaque (sauf si elle avait auparavant réussi le test extrême de CON).

Glace dévorante : inflige 4D8 dégâts à la FOR et la DEX.

Brouillard engourdissant : inflige 4D8 dégâts à l'INT et au POU.

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3

Baiser du Serpent 75% (37/15), dégâts 1D6+poison, portée 10 m

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Charme 40% (20/8), Mythe de Cthulhu 50% (25/10), Premiers soins 60% (30/12), Langues (Vormi) 35% (17/7), Écouter 30% (15/6), Médecine 50% (25/10), Naturalisme 40% (20/8), Orientation 30% (15/6), Occultisme 80% (40/16), Persuasion 50% (25/10), Psychanalyse 30% (15/6), Psychologie 35% (17/7), Sciences (Biologie) 80% (40/16), Sciences (Chimie) 90% (45/18), Trouver Objet Caché 50% (25/10)

TALENTS PULP :

Résilient : peut dépenser des points de Chance pour réduire une perte de Santé Mentale, à raison de 1 pour 1.

Gadget : Baiser du Serpent.

Protection : 2 points (robe de cuir).



TERALOS, 48 ANS, MAGE SAGACE

Teralos vit à Olathoe. En plus des sortilèges habituels, Teralos peut utiliser spontanément Mythe de Cthulhu pour improviser des effets magiques et a déjà lancé Immunisation (voir ci-après).

FOR 45	CON 60	TAI 70	DEX 65	INT 95
APP 55	POU 85	ÉDU 80	SAN*	PV 26
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 7	PM : 17	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Immunisation (sortilège) : choisissez un nombre de points de magie à dépenser. Chaque point de magie dépensé vous donne 1D6 points d'armure contre les attaques non magiques. Cette défense s'amenuise au fur et à mesure qu'elle arrête des dégâts. Le sortilège dure 24 heures.

Attaque par round : 1

- Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3
- Bâton 70% (35/14), dégâts 1D8
- Esquive 50% (25/10)

COMPÉTENCES

- Mythe de Cthulhu 40% (20/8), Baratin 50% (25/10), Premiers soins 50% (25/10), Écouter 40% (20/8), Crochetage 25% (12/5), Médecine 20% (10/4), Naturalisme 40% (20/8), Occultisme 80% (40/16), Persuasion 30% (15/6), Pickpocket 40% (20/8), Trouver Objet Caché 45% (22/9), Discrétion 40% (20/8)

SORTILÈGES :

Créer la brume de R'lyeh, Immunisation, Tourmenter

TALENTS PULP :

- Volonté de fer : dé bonus aux tests de POU.
- Regard perçant : dé bonus aux tests de Trouver Objet Caché.
- Protection : 2 points (robe de cuir).



HERASH, 32 ANS, TÉLÉPATHE À LA VOLONTÉ DE FER

Herash a fui pendant la chute de Daikos. Avide de voyages astraux et en ayant appris beaucoup sur le Mythe de Cthulhu, son savoir lui permet de créer de façon spontanée des tas d'effets magiques. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Herash.

FOR 65	CON 75	TAI 70	DEX 70	INT 55
APP 70	POU 95	ÉDU 70	SAN*	PV 29
Imp. : +1D4	Carrure : 1	MVT : 8	PM : 19	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

- Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3+1D4
- Sabre 75% (37/15), dégâts 1D8+1D4
- Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

- Charme 40% (20/8), Grimper 40% (20/8), Mythe de Cthulhu 40% (20/8), Premiers soins 40% (20/8), Intimidation 50% (25/10), Sauter 35% (17/7), Écouter 50% (25/10), Persuasion 60% (30/12), Psychanalyse 30% (15/6), Trouver Objet Caché 50% (25/10), Discrétion 50% (25/10), Lancer 30% (15/6)

TALENTS PULP :

- Vigilant : vous ne pouvez pas être attaqué par surprise lors d'un combat.
- Attaque psychique : test opposé de POU contre sa cible, dégâts 1D10 points de magie. Une victime réduite à 0 points de magie tombe inconsciente.
- Protection : 3 points (armure de cuir).