

CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

LORD DUNCAN BLIGHT

Militaire



Description

Sexe : masculin **Âge :** 42 ans

Taille : 1m81 **Poids :** 82 kg

Langues parlées : anglais

Ancien colonel de l'armée britannique, Duncan est issu d'une riche famille aristocratique. Grand amateur de rugby et de boxe, malgré des états de services irréprochables, il a quitté l'armée pour acheter une salle de boxe à New-York.

Duncan est un homme de haute stature, à la mise soignée et aux manières distinguées, mais son visage porte les stigmates de la guerre. L'élégance de ses costumes peine à dissimuler une nature plus brutale et on l'imagine tout autant à son aise en bras de chemise dans une guerre des gangs que dans un salon de thé.

NOM DU JOUEUR

NIVEAU 1 2 3 4
DÉ DE VIE d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	15	+2	
DEX DEXTERITÉ	12	+1	
CON CONSTITUTION	15	+2	
INT INTELLIGENCE	10	+0	
PER PERCEPTION	12	+1	
CHA CHARISME	11	+0	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	

Arme	Dégâts
Pistolet lourd (cal.45)	1d10
Fusil à répétition	1d8

PV
POINTS DE VIE 12

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES

DÉFENSE 11

DEF = 10 + Mod. DEX

PC
POINTS DE CHOC 2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS DE MILITAIRE

	Voie des armes à feu	Voie des corporations (militaire)	Voie du corps à corps
1	<input type="checkbox"/> Ajuster +2 en attaque (☒) avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (armée).	<input type="checkbox"/> Arts martiaux DM mains nues d4. Rang 3 : d6, rang 5 : d8. +1 / rang DEF (☒) vs att (☒) et esquive.
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection +1 en att. Mod. de DEX possible en attaque.
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	<input type="checkbox"/> 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	<input type="checkbox"/> Enchaînement au contact, après adversaire vaincu, att gratuite sur un autre.
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) 2 attaques (☒) avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	<input type="checkbox"/> Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) deux attaques au contact, d12 au lieu du d20 pour la seconde.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite d12 en attaque à distance (☒), +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> Maître d'arme d12 en attaque au contact (☒), +2d6 aux DM.

ÉQUIPEMENT

uniforme	Argent : 200 \$
tenue de citadin	berline ordinaire
canne	
pistolet lourd	
fusil à répétition	