

CHRONIQUES  
OUBLIÉES  
CTHULHU

**Aide de Jeu**  
**volume 1**

Avril 2020 - nouvelle édition augmentée



© 2019 goomb32

**NON-OFFICIEL**



**Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)**

**Maître de l'horreur**

A handwritten signature in black ink that reads "H.P. Lovecraft". The signature is written in a cursive, slightly slanted style.

**Mise à jour Avril 2020**

## Crédits

Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle.

Production de scriiipt.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella

Illustration de couverture : ©2019 goomi32

Illustration page 4: ©2019 OliverInk

Illustration page 15 : Fbi Car © 2009 - 2020 sonofamortician

Illustration page 18 :-The Old Ones Shall Be- ©2019 arvalis

Illustration dos : © 2007 - 2020 DiGiwortex

**Chroniques Oubliées™ Cthulhu est un jeu de Black Book Editions/Casus Belli. Tous droits réservés.**

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales Chroniques Oubliées : David Burckle, Damien Coltice

Règles Chroniques Oubliées Contemporain : Laurent « Kegrone » Bernasconi et Thomas Robert

Edition et direction artistique COC : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegrone » Bernasconi

Textes complémentaires : Thomas Berjoan

L'équipe Black Book Editions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, David Burckle, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée.

## Table des matières

<b>Crédits</b>	<b>page 2</b>
<b>Table des matières</b>	<b>page 3</b>
<b>Revenus</b>	<b>page 5</b>
<b>Équipement - armes à feu, pistolets et revolvers</b>	<b>page 7</b>
<b>Équipement - armes à feu, fusils</b>	<b>page 12</b>
<b>Équipement - armes à feu, mitraillettes et</b>	<b>page 14</b>
<b>Véhicules</b>	<b>page 16</b>
<b>Personnages</b>	<b>pages 18</b>
<b>Fiche de personnage vierge</b>	<b>page 33</b>
<b>Licence</b>	<b>page 35</b>



## Revenus et niveau de vie

Page 15 du livre des règles de **Chroniques Oubliées™ Contemporain** est abordé le principe du niveau de vie. Simple, mais peu adapté pour des personnages vivant aux USA dans les années 1920. Et les personnages pré-tirés de la boîte d'initiation **Chroniques Oubliées™ Cthulhu** ont tous 200 \$ d'argent disponible au départ.

Si vous souhaitez ajouter un peu de challenge et/ou de difficulté dès le départ de l'aventure vous pouvez choisir la règle optionnelle sur le Niveau de Vie que nous vous proposons ici.

	Indigent	pauvre	classe moyenne	aisé	riche
Revenus annuels	0 à 500 \$	500 à 2500 \$	2500 à 6000 \$	6000 à 25000 \$	25000 \$ et plus
Revenus hebdomadaires	0 à 10 \$	10 à 48 \$	48 à 115 \$	115 à 480 \$	plus de 480 \$
Economies au début des aventures	0 à 50 \$ x INT	50 à 250 \$ x INT	250 à 600 \$ x INT	600 à 2500 \$ x INT	plus de 2500 \$ x INT

### OPTION

Il serait assez inutile de faire des calculs complexes et de rentrer dans le détail pour savoir si les personnages ont les moyens ou pas de d'acheter tel ou tel objet.

Néanmoins, en complément de ce que peut dire le background des personnages et en accord avec la meneuse de jeu, voici quelques précisions utiles :

- les personnages démarrent l'aventure avec des liquidités correspondant à une semaine de travail.
- ils ont une épargne ou des économies correspondant à 10 % de leur salaire annuel multiplié par leur score d'Intelligence.

Ces économies sont sous forme diverses : espèces dans un coffre, bijoux, parts ou actions, objets de valeur,

placement immobilier, etc... Et seront donc plus ou moins facilement disponibles de manière rapide.

#### Par exemple :

⇒ *Le docker Luigi Bamfiro, ne gagne que 1000 \$ par an, il a 20\$ en poche pour débiter l'aventure, et n'a réussi à épargner que 1000\$ en tout.*

⇒ *Eleanor Finch, grâce à ses revenus d'auteur gagne 2000\$ par an, elle démarre les aventures avec 38\$ de liquidités en poche, elle a pu économiser 3600\$.*

⇒ *Gloria Danes a des revenus annuels de 3750\$, elle démarre l'aventure avec 72\$ en poche et elle a 6375\$ d'économies.*

Souvenez-vous que si un Personnage est salarié et qu'il s'absente sans raison de son travail il risque d'être licencié. De la même manière, il faut songer que le Personnage n'est pas payé quand il ne travaille pas.

Attention, ces considérations purement matérielles peuvent éloigner les Personnages Joueurs de l'Aventure. Donc, si vous tentez cette option, pensez également au moyen de la compenser.

Par des aides financières diverses, un employeur compréhensif et impliqué, la promesse d'une récompense finale ?

Les divers leviers dépendent du background du personnage. Pensez à doter les Personnages Joueurs du mental d'une personne curieuse, attirée par l'aventure et ayant le sens du devoir... plutôt que par une vie tranquille et sans histoire.



**Un petit mot au sujet de la mitraille Thompson.**

Dans le livret des règles de Chroniques Oubliées™ Cthulhu, il est signalé que la mitraille Thompson fait 2d6 de dommages en rafale et n'est pas disponible à la vente.



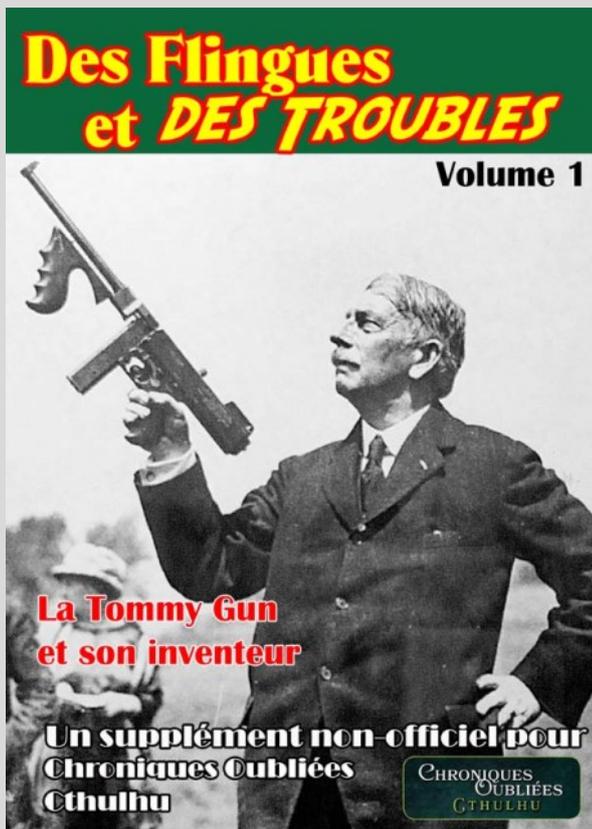
**Alors oui, mais non !**

Si le pistolet « lourd », du style calibre 45 fait 1d10 de DM, alors nous pourrions considérer que la Thompson qui est aussi d'un calibre de 45 est un pistolet-mitrailleur lourd ! **Donc la Thompson fait 2d8 de DM en rafale ! A vous de voir... Et 1d10 au coup par coup !**

Quand au fait qu'elle ne soit pas disponible à la vente, c'est faux ! L'arme est bien vendue au grand public, pour environ 200 \$ ! Mais elle n'est effectivement pas facile à trouver, il faut en général la commander longtemps à l'avance, surtout dans les débuts des années 20.

Les criminels qui ont l'arme entre leurs mains, l'ont en général volée à un acheteur régulier ou à la police.

Nous vous recommandons la lecture de notre supplément gratuit : Des Flingues et des Troubles Volume 1



Profil	Salaire annuel moyen
Aviateur	1500 \$
Baroudeur	2000 \$
Cascadeur	1000 \$
Criminel	gangster 4250 \$ / contrebandier 500 \$ à 25000 \$ / pickpocket 875 \$ / piller de banque var. / prostituée 2000 à 15500 \$ si de luxe / tueur à gages 500 \$ à 25000 \$
Garde du corps	3250 \$ / homme de main
Militaire	soldat 1500 \$ / officier 500 à 25000 \$
Pilote	variable
Pompier	4000 \$
Archéologue	13250 \$ pour un professeur / et comme un chasseur de trésor ou explorateur
Cambrioleur	250 \$ à 2500 \$
Chasseur de gros gibier	10000 \$
Chasseur de trésor	var
Collectionneur d'art	8000 \$ ou plus
Espion	3750 \$
Explorateur	4250 \$ et plus en fonction des découvertes
Humanitaire	1250 \$
Inspecteur	Agent 3750 \$ / inspecteur 4250 \$
Inventeur	var (en fonction du métier)
Journaliste	rédacteur ou reporter 3250 \$ / rédacteur en chef 13250 \$
Ouvrier	1000 \$ / 2000 \$ pour un ouvrier qualifié
Artiste	250 \$ à 2500 \$ / jusqu'à 15500 pour un artiste connu
Bibliothécaire	3750 \$
Dilettante	variable
Ecrivain	2000 \$ à 15500 \$ pour un auteur connu
Médecin	campagne 4250 \$ / ville 15000 \$ / légiste 13750 \$ / chirurgien 20000 à 50000 \$

## Équipement – les armes à feu

Voici une « petite » liste d'armes disponibles dans les années 20/30 qui va compléter la liste dans le Livret 1 de **Chroniques Oubliées™ Cthulhu**.

Armes d'attaque à distance (les armes à feu)	DM	Portée	FOR	Prix	rareté
<b>Pistolets et revolvers de petit calibre</b>					
Pistolet Astra Mod 200 calibre 25 ACP	1d6	10 m	8	8 \$	courant
Pistolet Colt Vest Pocket, calibre .25 ACP	1d6	10 m	8	17 \$	très courant
Pistolet FN Browning M1906, calibre .25 ACP	1d6	10 m	8	15 \$	rare
Pistolet Colt Pocket Hammerless M1903, calibre .32 ACP	1d6	15 m	8	20 \$	très courant
Pistolet Colt Woodsman, calibre .22 LR	1d6	20 m	8	32 \$	très courant
Remington Double Derringer, calibre .41 Short RF	1d8	5 m	10	12 \$	courant
Pistolet Savage Model 1907, calibre .32 ACP	1d6	10 m	8	25 \$	courant
Revolver Iver Johnson Safety Automatic, calibre .32 S&W	1d6	10 m	8	12 \$	très courant
Revolver Colt Police Positive Special, calibre .32-30 Winchester	1d6	10 m	8	29 \$	courant
<b>Pistolets et revolvers de calibre moyen</b>					
Revolver Colt Police Positive Special, calibre .38 Special	1d8	20 m	10	29 \$	très courant
Pistolet Colt Pocket Hammerless M1908, calibre 380 ACP	1d8	20 m	10	20 \$	courant
Pistolet Luger P.08, calibre 9×19mm	1d8	20 m	10	35 \$	courant
Revolver Iver Johnson Safety Automatic, calibre .38 S&W	1d8	20 m	10	12 \$	très courant
Pistolet Savage Model 1907, calibre .380 ACP	1d8	20 m	10	26 \$	rare
Pistolet Mauser C96 M1916, calibre 9×19mm (version pistolet)	1d8	20 m	10	40 \$	courant
Revolver S&W Military & Police, calibre .38 Special	1d8	20 m	10	33 \$	très courant
Revolver S&W Safety Hammerless .38 S&W	1d8	20 m	10	29 \$	très courant
Pistolet Astra Mod 902, calibre 7.63×25mm	1d8	20 m	10	38 \$	rare
<b>Pistolets et revolver de gros calibre</b>					
Pistolet Colt Government M1911, calibre 45 ACP	1d10	20 m	12	37 \$	courant
Revolver Colt New Service M1909, calibre 45 LC	1d10	20 m	12	34 \$	courant
Revolver Colt SAA Civilian, calibre, .45 LC	1d10	20 m	12	34 \$	très courant

### Facteur de rareté de l'arme

**Très courant** : Cette arme à feu peut être achetée dans presque toute quincaillerie aux États-Unis et peut également être obtenue auprès de vendeurs privés. L'arme sera régulièrement rencontrés aux mains d'alliés ou d'adversaires, ou trouvée dans les placards, les tiroirs de bureau et les étagères à fusils.

**Courant** : cette arme à feu est encore assez facile à trouver.

**Rare** : Une telle arme est difficile à trouver. Cela impliquera souvent de la commander auprès du fabricant, et la livraison si elle est possible peut prendre des jours ou des semaines, ou même des mois.





Astra Mod 200



Colt Vest Pocket

L'**Astra 200** est un clone du **FN modèle 1906**, a été largement développé avec plusieurs versions et calibres, .25 ACP et .22 Short principalement. 234105 ont été construits. Ce sont des armes assez communes entre les deux guerres. Aussi bien dans les sacs à main de dames, que dans les poches de vestes (d'où le nom)...



Colt Pocket Hammerless

Le **Colt Pocket Hammerless** est une version réduite du **Browning M1903**, des modèles compacts dus également à l'ingénieur **John Moses Browning**.

Ils fonctionnent comme le Browning mais tirent du 7,65 Browning (M1903) ou du 9 mm court (M1908).

Ces armes connurent un grand succès commercial civil et militaire. Le M1903 équipa la Police municipale de la Concession française de Shanghai, l'Armée belge, la *British Army* (durant la Grande Guerre) puis l'OSS et le SOE lors de la Seconde Guerre mondiale. Quant au M1908, il fut distribué aux policiers chinois de la Concession internationale de Shanghai mais aussi à ceux du *New York City Police Department* et aux officiers supérieurs de l'*US Army* sous le nom de Colt model M.



Colt Woodsman .22 LR

Le **Colt Woodsman** est une arme développée par **John Browning**. Destiné principalement au tir à la cible, il est également utilisé pour tuer les rats, les chiens de prairie et la vermine similaire autour de la maison et de la cour. Plus de 690 000 sont finalement produits.

Un enquêteur qui s'entraîne régulièrement au tir pourrait posséder un tel pistolet en raison de son excellente précision et des munitions bon marché. En tant qu'arme de défense, c'est moins pratique car l'arme étant assez difficile à cacher.



Le **Double Derringer** est utilisé depuis la fin de la Guerre de Sécession, il est toujours fabriqué et est toujours populaire. Au total la production dépasse 150 000.

C'est un bon choix pour un enquêteur qui ne veut pas paraître armé ou qui ne veut pas s'embêter avec une arme plus lourde, surtout une dame.

Le Derringer peut causer de graves dommages à bout portant et n'oubliez pas le **bonus de +3 pour une cible à moins de 5 mètres** !

Cependant, malgré le gros calibre, la lenteur de la balle et le canon court font que les performances sont souvent décevantes, et les deux coups sont une limitation qui peut être embarrassante.



Savage Model 1907

Conçu par Savage Arms Company of Utica, New York, le **modèle 1907** et ses suivants sont presque identiques. Près de 210 000 exemplaires du modèle 1907 et 43 000 du modèle 1917 sont fabriqués, la plupart en calibre .32.

Les pistolets Savage sont un bon choix pour un enquêteur, notamment grâce à leur chargeur à grande capacité adaptée à leur taille compacte (10 coups). Ces armes se vendent bien sur le marché civil aux USA, mais moins à l'étranger. Cependant, le modèle 1907 a été utilisé en grand nombre comme arme secondaire par l'armée française pendant la Grande Guerre, et c'est l'arme de poing standard de la marine portugaise sous le nom de M / 914.



S&W Safety Hammerless



Colt Police Positive



Iver Johnson

Le modèle **Safety Hammerless de Smith et Wesson** sans chien pourrait s'accrocher dans une poche est ce qui en fait un choix populaire pour les civils qui veulent une arme qu'ils peuvent porter cachée. Beaucoup de ces armes sont nickelées sans frais supplémentaires pour la protection contre la corrosion. Plus d'un demi des millions de ces armes sont fabriquées.

Pour un enquêteur, le **Safety Hammerless** est un bon choix. Il est particulièrement bien adapté pour être transporté caché. Le pistolet est disponible dans des calibres efficaces et qui peuvent être trouvés dans le monde entier.

Le **Colt Police Positive Special** est une arme de taille moyenne. Quelque 750 000 exemplaires sont fabriqués. L'arme est largement utilisée par les services de police urbains aux États-Unis, comme à Chicago, Cincinnati, Kansas City et St Louis, mais aussi par les forces de police du Connecticut et du New Jersey. Il est délivré aux agents du Bureau of Investigation (BOI, ancêtre du FBI) et affectés aux des agents fédéraux non armés selon les besoins.

De plus, le pistolet est exporté en nombre considérable, y compris vers l'Europe, et populaire auprès des forces de l'ordre au Canada et en Amérique du Sud. Alors que la plupart des flics utilisent le .38, les civils préfèrent souvent les plus petits 32-20 Winchester en raison de son recul et

Fabriqué par **Iver Johnson Arms & Cycle Works** de Fitchburg, Massachusetts, c'est un revolver disponible en plusieurs calibres. Ces armes sont populaires auprès des civils pour leur protection personnelle, car l'arme est facilement dissimulable dans une poche de manteau ou de pantalon. Le revolver est nickelé contre la corrosion. Plus de 5 millions sont réalisés.

Pour un enquêteur, c'est un choix décent au cas où il veuille être armé, mais sans expérience avec une arme. L'arme est légère, peu coûteuse et facile à utiliser. Son principal inconvénient réside dans les cartouches de faible puissance.

**LADIES DON'T ARGUE**

**With a Burglar**

Show him a Revolver. "Don't wait until the horse is stolen before you lock the barn." Old saying, but true. Ladies can handle the new Iver Johnson Safety Hammerless Automatic Revolver with absolute safety. Accidental discharge is impossible. Children cannot discharge them. Price \$5.50. Catalogue mailed FREE.

**FOR SALE EVERYWHERE** Or sent prepaid to any address in the United States on receipt of price. Protect yourself now—get an Iver Johnson Safety Revolver before it is too late.

IVER JOHNSON ARMS & CYCLE WORKS  
FITCHBURG, MASS., U.S.A. ESTABLISHED IN 1871

**COLT AUTOMATIC PISTOL**

**HAMMERLESS AUTOMATICALLY SAFE SOLID BREACH**

LOOK FOR THE AUTOMATIC SAFETY IN THE GRIP

It makes the COLT take care of itself in preventing accidental discharge. No thought or attention required by the shooter. SAVES WORRY!

ASK YOUR DEALER TO SHOW YOU A COLT .22, .32 OR .38 AUTOMATIC PISTOL

The Automatic Grip Safety positively locks the action against firing until automatically re-opened by the shooter when he intends to pull the trigger.

"YOU CAN'T FORGET TO MAKE IT SAFE"

This allows you to put a COLT in your pocket, hand bag or other convenient place LOADED AND COCKED—READY FOR INSTANT USE without risk of accidental discharge. The SLIPPER LOCK SAFETY can be thrown on or down, making the COLT DOUBLY SAFE. This is an additional feature that is essential for personal defense. The COLT is always safe—takes care of itself—protects you. The COLT HAMMERLESS AUTOMATIC PISTOL has no working parts exposed—no hammer to catch in the pocket. The COLT SAFETY INDICATOR indicates whether or not the pistol is cocked. Remember COLTS have proved their superiority over all others.

Catalogue No. 85 mailed free. It's full of interest.

COLT'S PATENT FIRE ARMS MFG. CO., HARTFORD, CONN.



Luger P.08 9x19mm

Plusieurs armées étrangères ont adopté des **Lugers P.08**, y compris l'armée bolivienne (*Mod 1912*), l'armée bulgare (*obr. 1911g*), la marine néerlandaise (*Pistol No.1*), et l'armée des Indes néerlandaises (*Vickers-Luger M.11*).

Des pistolets commerciaux calqués sur le modèle P.08 sont vendus dans les années 1920. Des millions sont produits.

Pour un enquêteur américain, le Luger n'est peut-être pas un choix typique, mais certainement pas improbable. Le pistolet est importé en nombre considérable ; cependant, malgré l'enthousiasme de ses vendeurs, il n'est pas utilisé par la police américaine.

Les Vétérans américains et britanniques de la Grande Guerre ont ramené des milliers d'armes militaires allemandes comme trophées de guerre - en particulier les Lugers.

Le pistolet est précis, facile à prendre en main et tire des munitions puissantes. Les lugers peuvent également se trouver facilement un peu partout dans le monde. En Allemagne, le P.08 est l'arme de poing standard



Mauser C96

Le **Mauser C96** est un pistolet semi-automatique allemand développé à partir de la fin du xix<sup>e</sup> siècle dont la production se poursuivra jusqu'en 1938. Il est surnommé *Broomhandle* par les collectionneurs américains à cause du profil particulier de sa crosse (ressemblant au manche de différents outils ou ustensiles des années 1900, dont des « balayettes de table »).

Les **Astra Mod 900 et Mod 902** sont des copies faites par Unceta y Cia de Guernica, Espagne, ces dernières ont un chargeur de 20 balles, un canon de 18 cm, et une capacité de tir sélectif. 21 000 exemplaires du Mod 900 et 7 000 du Mod 902 sont fabriqués, la plupart partent en Chine et Amérique du Sud.



Astra Mod 902





Colt Government M1911

Ce célèbre pistolet a été conçu par **John Browning** et il est principalement fabriqué par Colt. Plus de 700 000 exemplaires du modèle de 1911, ont été acquis par les militaires américains pendant la Grande Guerre.

Le modèle commercial est également populaire auprès des particuliers, Colt ayant vendu plus de 100000 exemplaires à la fin des années 1920.

Et bien que pratiquement aucune police américaine ne soit équipée de pistolet-automatique, un bon nombre d'agents fédéraux en portent, en particulier le *Bureau Of Investigation* (ou FBI). Hélas, c'est aussi l'arme favorite des criminels.

L'arme est également employée par des armées étrangères, y compris celles de l'Argentine (*Mod 1916*), le Canada, le Mexique (*Mod 1921*), la Norvège (*Kongsberg-Colt M / 1914*) et l'Union soviétique. La police municipale de Shanghai l'a adopté en 1919 comme pistolet standard pour ses policiers étrangers.

Le **Single Action Army (SAA)**, est l'arme de poing standard pendant les guerres indiennes du 19<sup>ème</sup> siècle. C'est le plus célèbre des revolvers Colt. Le plus populaire est le modèle civil avec un canon de 12 cm. Quelques 357000 exemplaires de toutes les versions sont fabriqués jusqu'en 1940.

Au cours des années 1920, ces armes, bien que techniquement obsolètes, sont encore utilisées par de nombreuses personnes, des agents chargés de l'application des lois, dont de nombreux shérifs dans le sud et l'ouest des États-Unis.

Le pistolet est également populaire au Mexique (où l'armée l'avait adopté) et en Amérique du Sud. Un enquêteur peut en acheter un neuf, utiliser une antiquité héritée d'un parent ou encore en trouver un dans une boutique de prêteur sur gages.

Le revolver **Colt's New Service** est disponible dans plusieurs calibres puissants et il est principalement destiné au service avec des organisations policières et militaires. L'armée américaine l'a utilisé brièvement comme arme de service en 1909 et en 1917 pendant la Grande Guerre.

Le M1917 est toujours utilisé tout au long des années 1920 et des surplus d'armes sont acquis par la *US Post Office* et la *US Border Patrol*.

Le M1917 n'est pas disponible à la vente commerciale, mais il est vendu par l'armée aux membres de la National Rifle Association (NRA). La version commerciale du **New Service** est utilisée par les forces de l'ordre, y compris par la police de l'État de New York et l'*Arkham Police Department*. Parmi les autres utilisateurs : l'Armée canadienne et la Police montée Canadienne.

Quelques 356 000 sont produits, près de la moitié pour l'armée américaine. Le **Colt New Service** est une bonne arme pour un enquêteur sachant l'utiliser. En raison de sa taille et de son poids, il est mieux adapté à un port dans un étui de ceinture que dissimulé, et il est donc d'une utilité première dans les expéditions plutôt qu'en milieu urbain.

Le **Smith & Wesson Military and Police** a été initialement produit en 1899, plus d'un demi-million ont été fabriqués à la fin des années 1920, et plusieurs millions seront finalement produits.

L'armée et la marine américaines ont acquis un certain nombre dès 1899, mais ceux-ci sont obsolètes dans les années 1920. Cependant, c'est une arme populaire dans les services de police aux États-Unis, comme la Police d'état du Massachusetts et le service de police de Chicago. L'arme est aussi largement vendue aux civils et à l'étranger. Le **SW Military & Police** est un bon choix pour un enquêteur américain. Il est précis, fiable, tire une cartouche puissante et est facile d'utilisation et d'entretien. Il est également largement exporté et peut être trouvé pratiquement partout.



Colt SAA Civilian



Colt New Service



S&W Military & Police

## Équipement – les armes à feu (suite)

Armes d'attaque à distance (les armes à feu)	DM	Portée	FOR	Prix	rareté
<b>Les fusils et carabines</b>					
Pistolet Mauser C96 M1916, calibre 9×19mm (version fusil avec crosse adaptée) - 20 coups (2)	1d8	30 m	10	54 \$	courant
Fusil Winchester Model 06, calibre .22 LR - 11 coups (2)	1d6	40 m	8	20 \$	très courant
Fusil Remington Model 8, calibre .35 Remington - 5 coups (2)	1d10	80 m	10	58 \$	courant
Carabine Winchester Model 94, calibre .30-30 - 6 coups (2)	1d10	80 m	10	33 \$	très courant
Fusil BSA No.4 <i>Sporting Rifle</i> , calibre 8×50mmR Mannlicher - 5 coups (2)	2d6*	100 m	12	75 \$	rare
Fusil Springfield M1903, calibre .30-06 - 5 coups (2)	1d10	80 m	10	45 \$	rare
<b>Les Fusils de chasse, <i>shotgun</i> et autres</b>					
Fusil à éléphant H&H Royal Double, calibre .470 Nitro Express (2)	2d8*	70 m	16	1200 \$	rare
Fusil de chasse à 1 coup H&R Model 1908, calibre 12 (2)	1d10	50 m	10	10 \$	très courant
Fusil de chasse à 2 coups Ithaca Hammerless Field, calibre 12 (2)	1d10	50 m	10	55 \$	courant
Fusil à pompe Remington Model 10A, calibre 12 - 5 coups (2)	1d10	40 m	10	49 \$	très courant
Fusil de chasse Remington Model 11A, calibre 12 - 4 coups (2)	1d10	50 m	10	57 \$	très courant
Fusil de chasse à 2 coups Riverside Model 315, calibre 12 (2)	1d10	50 m	10	20 \$	très courant
Fusil à pompe Winchester Model 97, calibre 12 - 5 coups (2)	1d10	40 m	10	40 \$	très courant

(2) Arme à deux mains / \* Cette arme permet d'ajouter un dé de DM en cas de tir à la fois couché et visé.

### Facteur de rareté de l'arme :

**Très courant :** Cette arme à feu peut être achetée dans presque toute quincaillerie aux États-Unis et peut également être obtenue auprès de vendeurs privés. L'arme sera régulièrement rencontrés aux mains d'alliés ou d'adversaires, ou trouvée dans les placards, les tiroirs de bureau et les étagères à fusils.

**Courant :** cette arme à feu est encore assez facile à trouver.

**Rare :** Une telle arme est difficile à trouver. Cela impliquera souvent de la commander auprès du fabricant, et la livraison si elle est possible peut prendre des jours ou des semaines, ou même des mois.





Remington Model 8



Fusil Winchester Model 06 .



Winchester Model 94



H&R Model 1908



Ithaca Hammerless Field



Remington Model 10A



Remington Model 11A



Riverside Model 315



Winchester Model 97



BSA No.4 Sporting Rifle



Springfield M1903



H&H Royal Double .470 Nitro Express



## Équipement - les armes à feu (suite)

Armes d'attaque à distance (les armes à feu)	DM	Portée	FOR	Prix	rareté
Pistolet Astra Mod 902, calibre 7.63×25mm (version automatique avec crosse en bois) # (2) Coup par coup <b>DM 1d8</b>	2d6	30 m	12	42 \$	rare
Mitraillette Thompson, calibre 45 ACP # (2) Coup par coup <b>DM 1d10</b>	2d8	30 m	12	225 \$	rare
Bergmann MP18 I, calibre 9mm # (2) Coup par coup <b>DM 1d8</b>	2d6	30 m	10	200 \$	rare
Mitrailleuse Colt-Browning M1917 calibre .30-06 # (2)	3d8	100 m	sur appui	650 \$	rare
Fusil mitrailleur Colt M1918 BAR, calibre .30-06 # (2) Coup par coup <b>DM 1d10</b>	3d6	80 m	18	250 \$	rare

(2) Arme à deux mains / # Arme automatique pouvant tirer en rafale



Astra Mod 902



Mitraillette Thompson



Colt-Browning M1917



Colt M1918 BAR

Le **Bergmann MP18** est un pistolet-mitrailleur allemand conçu à la fin de la Première Guerre mondiale. C'est une arme peu commune, mais il n'est pas non plus impossible d'en trouver une au mains d'un enquêteur américain. Après la Grande Guerre, les *Doughboys* ont ramené des milliers d'armes allemandes, y compris des armes automatiques. De petits nombres sont aussi importées pour la vente commerciale aux États-Unis, où la vente et la détention d'armes sont légales, mais cela peut être considéré comme assez rare. Globalement, le *MP18* est quand même beaucoup plus répandu que la *Tommy Gun*.

Le **M.P.18, I** est relativement courant en Allemagne (et pas seulement entre les mains de la police anti-émeute...), tout comme ses variantes en Extrême-Orient et Amérique du Sud. Le principal inconvénient vient de son chargeur





**Ne cherchez pas !  
Presque toutes les  
voitures sont des Ford T !**

La **Ford T** (surnommée familièrement *Tin Lizzie* ou *Flivver* aux États-Unis) est une automobile fabriquée de 1908 à 1927 par la *Ford Motor Company* sous la direction de **Henry Ford**.

### Evolution

Il y eut peu de changements importants pendant la durée de vie de ce modèle ; les premières versions avaient un radiateur et des phares en laiton. L'avertisseur et de nombreuses petites pièces étaient aussi en laiton. Les premières voitures produites avaient en général un habitacle ouvert, moins coûteux à produire.

Avant le modèle de 1911 sur lequel des portes avant furent ajoutées à la version *Tourer*, les voitures construites aux États-Unis n'avaient pas de portes ouvrantes pour le conducteur. Les modèles ultérieurs incluent des conduite intérieure, des coupés, des berlines et camions. Le châssis était aisément accessible afin de construire des bennes de camion coordonnées. Ford développa ses propres camions pour le châssis de la « T », dénommés « **Ford TT** ». Les phares étaient à l'origine des lampes à acétylène en cuivre qui furent rapidement remplacées par des ampoules électriques.

La **Ford T** utilise certaines technologies avancées pour l'époque, comme des aciers au vanadium. Sa durée de vie est exceptionnelle : bon nombre d'exemplaires sont encore fonctionnels.

La **Ford Model-Ts** a été utilisée, dans les années 1920 et 1930, par **Ralph Alger Bagnold**, un explorateur militaire, lors des reconnaissances et traversées de la dépression de Qattara en Égypte.

On attribue souvent à Ford la phrase « *un client peut demander cette voiture en n'importe quelle couleur, du moment que c'est noir.* » En réalité, des T de plusieurs couleurs ont été produites de 1908 à 1914, puis à nouveau en 1926 et 1927. Contrairement à une autre légende, la couleur noire n'a pas non plus été choisie en raison d'un temps de séchage plus court des peintures, autorisant ainsi une cadence de production plus élevée. Elle aurait simplement été choisie en raison de son prix moindre et sa durabilité. Plus de 30 types différents de peintures noires, présentant des temps de séchage différents, étaient utilisés pour peindre les différents composants de la **Ford T**, chacun choisi en fonction des exigences de la pièce en question et des méthodes pouvant être utilisées pour la poser.

En 1914, la procédure d'assemblage de la « T » avait été tellement améliorée qu'il ne fallait plus que 93 minutes pour en assembler un exemplaire. Cette année-là, Ford produisit plus de voitures que tous les autres constructeurs réunis. Lorsque la dix-millionième « T » fut produite, neuf voitures sur dix dans le monde entier étaient des Ford. Finalement, plus de 15 millions furent produites

### Quelques dates

1908 : début de la production.

1909 (juin) : organisation du raid automobile New York-Seattle, organisé par **Henry Ford**.

1922 : la production dépasse le million annuel. Le 4 février, **Henry Ford** achète la société Lincoln.

1923 : nouvelles carrosseries avec la *Tudor* et la *Fordor*.

1924 : le 15 juin sort la dix-millionième **Ford T**, la firme s'installe au Mexique et au Japon puis l'année suivante en Australie.

1925 : Ford fabrique 44 % de la production automobile américaine. Les pneus ballons arrivent tout comme le retour au choix de la teinte de carrosserie. Le prix du Touring est au plus bas : 290 dollars (850 \$ au lancement fin 1908).

1926 : Ford fabrique 36 % de la production automobile américaine et propose désormais quatre teintes de carrosserie.

1927 : le 18 mai sort la 15 000 000<sup>ème</sup> **Ford T** et la production cessera un peu plus tard pour laisser place à la **Ford A**.



Véhicules terrestres	vitesse max.	Prix
Moto Indian Scout 600	90 km/h	500 \$
Moto Harley Davidson 17J	100 km/h	500 \$
Moto Harley Davidson 20J	130 km/h	500 \$
Buick D (5 places)	80 km/h	1000 \$
Cadillac Type 55 (5 places)	100 km/h	2300 \$
Chevrolet 490 (4 places)	80 km/h	500 \$

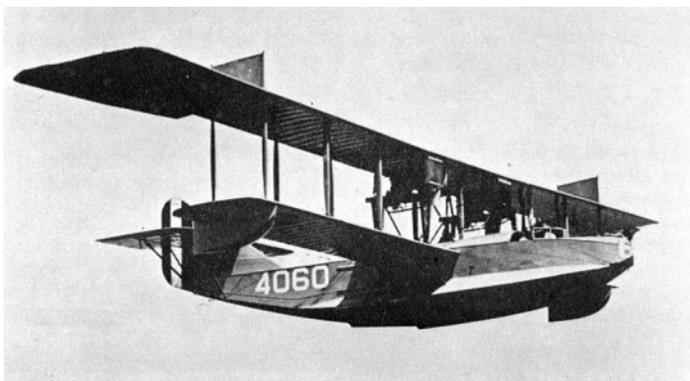


Indian Scout 600

Véhicules aériens	vitesse max.	Prix
Hydravion Curtiss H16 ( 1 pilote + 5 places assises)	145 km/h	4200 \$
Hydravion Curtiss N9 (1 pilote+1 passager)	115 km/h	2000 \$ neuf / 1480 \$ d'occasion
Curtiss JN-4 (1 pilote+1 passager)	120 km/h	1300 \$ neuf / 650 \$ d'occasion



Harley Davidson 17J



Curtiss H16



Curtiss N9



Curtiss JN-4



Harley Davidson 20J



Buick Modèle D



cadillac Type 55



Chevrolet 490





**Professeur Adrian Meissner, occultiste allemand de 55 ans.**

Professeur d'Université s'intéressant aux sciences occultes en Allemagne avant la Grande Guerre, Adrian Meissner a immigré aux Etats-Unis car ne se trouvant pas assez pris au sérieux dans son pays d'origine.

CARAC.	Valeur	Mod.	ATTAQUE	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	9	-1	CONTACT	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITE	12	+1	DISTANCE	+1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	9	-1	MAGIQUE	+4	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	18	+4	Arme		Dégâts
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1			
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2			

NIVEAU	
DÉ DE VIE	d6
PV POINTS DE VIE	5
DÉFENSE	11
PC POINTS DE CHOC	4

**CAPACITÉS**

Voie de l'investigation	Voie de l'occulte	Voie des voyages
-------------------------	-------------------	------------------



**Hattie Bowman , pilote de moto de 25 ans**

Le père de Hattie était un passionné de mécanique, à sa mort, le garage familial est revenu à son frère aîné. Hattie, elle a eut une moto qu'elle a du bricoler elle-même. Sa passion sera depuis de traverser le pays et de faire des rencontres au guidon de sa moto.

CARAC.	Valeur	Mod.	ATTAQUE	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	13	+1	CONTACT	+2	
<b>DEX</b> DEXTERITE	14	+2	DISTANCE	+3	
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0	MAGIQUE	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	Arme		Dégâts
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	revolver moyen		1d8
<b>CHA</b> CHARISME	10	+0			

NIVEAU	
DÉ DE VIE	d10
PV POINTS DE VIE	10
DÉFENSE	12
PC POINTS DE CHOC	2

**CAPACITÉS**

Voie du danger	Voie de la mécanique	Voie du pilotage (moto)
----------------	----------------------	-------------------------

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE **Marius Boucher**

PROFIL : Pilote



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 24 ans

**Taille :** 1,70 m **Poids :** 65 kg

**Langues parlées :** anglais, français, allemand

*Issue d'une famille modeste qui a quitté l'Alsace pour rester française, Marius rêvait d'aviation et de records en admirant les appareils militaires en vol. Sans diplôme et sans argent, il a financé son brevet de pilote en devenant mécanicien.*

*Malgré sa combinaison de vol, une casquette ou parfois un casque vissé sur la tête, Marius semble plus âgé. Cependant de près, son visage poupin met fin à l'illusion, et on aurait peu tendance à le prendre au sérieux. Mais son regard déterminé et sa démarche volontaire confirment un caractère impétueux.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	17	+3	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+1	
<b>DISTANCE</b>	+4	
<b>MAGIQUE</b>	+1	

Arme	Dégâts

<b>PV</b> POINTS DE VIE	11	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	13	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	3	
POINTS DE FOLIE	PC RESTANTS	

## CAPACITÉS

	Voie du danger	Voie du pilotage	Voie de la mécanique
1	<input type="checkbox"/> <b>Même pas peur</b> +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.	<input type="checkbox"/> <b>Pilote émérite</b> +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un avion.	<input type="checkbox"/> <b>Mécano</b> +2 / rang aux tests pour réparer ou comprendre des mécanismes.
2	<input type="checkbox"/> <b>Acrobate</b> +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter., etc. DM des chutes - rang.	<input type="checkbox"/> <b>Manoeuvre d'évitement</b> +5 pour éviter accidents. +2 DEF véhicule et passagers.	<input type="checkbox"/> <b>Systèmes modernes</b> +2 / rang électricité, radios, etc.
3	<input type="checkbox"/> <b>Ignorer la douleur</b> 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.	<input type="checkbox"/> <b>Polyvalent</b> maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.	<input type="checkbox"/> <b>Dégoter du matos</b> +5 pour trouver du matériel. 1 fois / aventure matériel lourd.
4	<input type="checkbox"/> <b>Seul contre tous</b> +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent.	<input type="checkbox"/> <b>En un seul morceau</b> ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.	<input type="checkbox"/> <b>Système D</b> 1 fois / aventure, réparer sans rien. Pas de malus d'outillage et temps /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Au pied du mur</b> ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV action avant KO.	<input type="checkbox"/> <b>As des as</b> 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.	<input type="checkbox"/> <b>Customisation</b> 1 fois / jour, en 1d6 x 10 minutes, bonus +2 sur 1 objet (1 semaine).

## ÉQUIPEMENT

<i>tenue d'aviateur</i>	Argent : 200 \$
<i>tenue de citadin</i>	<i>berline ordinaire</i>
<i>caisse à outils</i>	
<i>Biplan d'occasion</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Eleanor Finch

PROFIL : Ecrivain (Autrice fantastique)



## Description

Sexe : féminin Âge : 40 ans

Taille : 1,65 m Poids : 55 kg

Langues parlées : anglais, français, latin, grec, russe

Son nom de plume est E.G. Finch, seul son éditeur sait qu'elle est en réalité une femme. Eleanor a perdu son mari durant la Grande Guerre. Pour subvenir à ses besoins elle a travaillé comme institutrice, préceptrice, et aussi traductrice. Douée pour les langues car ayant beaucoup voyagé dans sa jeunesse, elle s'est également essayé à l'écriture de fictions depuis peu. Et c'est avec un certain succès qu'elle publie régulièrement des romans. Très érudite, elle ouvre souvent sa vaste bibliothèque à des contacts ou relations. Tous les domaines l'intéressent, et elle est prête à voyager loin pour trouver un ouvrage rare et l'inspiration pour son prochain roman.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	10	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	18	+4	
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+4	

Arme	Dégâts

<b>PV</b> POINTS DE VIE	6	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	10	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	4	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des arts	Voie des langues	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> <b>Formation artistique</b> +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature.	<input type="checkbox"/> <b>Langues étrangères</b> maîtriser une langue vivante / rang. +5 aux autres.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	<input type="checkbox"/> <b>Inspiration</b> relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang.	<input type="checkbox"/> <b>Histoire et culture</b> +5 culture générale des pays si langue maîtrisée.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts et par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	<input type="checkbox"/> <b>Imprévisible</b> +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM.	<input type="checkbox"/> <b>Langues mortes</b> maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	<input type="checkbox"/> <b>Riche</b> 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an.	<input type="checkbox"/> <b>Oreille fantastique</b> +5 entendre ou imiter. Empathie. test PER opposé CHA cible.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Célèbre</b> +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant.	<input type="checkbox"/> <b>Perception supérieure</b> +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.

## ÉQUIPEMENT

machine à écrire	Argent : 200 \$
carnet de notes	
romans en langues étrangères	
des cartes diverses, atlas	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : **Francesco Petrini**  
PROFIL : archéologue



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 31 ans  
**Taille :** 1,75 m **Poids :** 70 kg  
**Langues parlées :** anglais, italien

À la mort de son père, ce jeune italien a pris la décision de terminer l'ouvrage que son paternel avait commencé à écrire sur les rites funéraires des indiens d'Amérique.

Dès lors, il s'est installé à New-York afin de mener ce projet à bien et de profiter de la large communauté italienne qui y réside. Francesco est un jeune homme élégant mais timide, qui cache son embarras et se donne de la contenance en fumant la pipe. Toutefois, celui qui parvient à croiser son regard en mesure immédiatement toute l'acuité, c'est alors généralement à son tour de baisser les yeux.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	10	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	+1	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+3	

Arme

Dégâts




PV  
POINTS DE VIE

9

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

10

DEF = 10 + Mod. DEX



PC  
POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie de l'investigation	Voie de l'archéologie	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> <b>Esprit d'analyse</b> +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	<input type="checkbox"/> <b>Formation d'historien</b> +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si amérindiens.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	<input type="checkbox"/> <b>Expertise</b> +5 tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> <b>Langues anciennes</b> connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts et par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	<input type="checkbox"/> <b>Recherche rapide</b> temps de recherche d'indices /2.	<input type="checkbox"/> <b>Spéléologue</b> +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Vigilance</b> +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Flair infailible</b> 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	<input type="checkbox"/> <b>Savoirs interdits</b> +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC (cause créatures. +2 DEF.	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.

## ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	Argent : 200 \$
tenu de randonnée	
matériel de fouille	
cartes de sites archéologiques	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Ilian DOURDJI

PROFIL : Journaliste



## Description

**Sexe :** Masculin **Âge :** 23 ans  
**Taille :** 1,63 m **Poids :** 59 kg  
**Langues parlées :** anglais, turc, hébreux

Né à Constantinople, d'une famille israélite de l'Empire Ottoman, Ilian et sa famille ont émigré à New-York peu de temps avant la dissolution de l'empire. Doué pour les langues, le jeune homme déraciné y est devenu journaliste. Ilian déborde d'enthousiasme et de charme. Vêtu de façon plutôt discrète, dans des tons de verts et de bruns. Il possède l'étonnante capacité de savoir à la fois disparaître dans les ombres en un clin d'oeil et de briller de mille feux en société.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+1	

Arme	Dégâts
derringer	1d6

<b>PV</b> POINTS DE VIE		
6		
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>		
12		
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC		
5		
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie du discours	Voie de la furtivité	Voie des langues
1	<input type="checkbox"/> <b>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	<input type="checkbox"/> <b>Discrétion</b> +2 / rang test de DEX pour passer inaperçu.	<input type="checkbox"/> <b>Langues étrangères</b> maîtriser une langue vivante / rang. +5 aux autres.
2	<input type="checkbox"/> <b>Provocation (L)</b> test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerve ou attaque à -5.	<input type="checkbox"/> <b>Sens affûtés</b> +1 / rang tests de PER destinés à simuler les sens.	<input type="checkbox"/> <b>Histoire et culture</b> +5 culture générale des pays si langue maîtrisée.
3	<input type="checkbox"/> <b>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque déloyale</b> +1d6 DM att de dos ou par surprise. +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> <b>Langues mortes</b> maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel.
4	<input type="checkbox"/> <b>Manipulateur (L)</b> 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	<input type="checkbox"/> <b>Embuscade</b> cacher tous ses compagnons. Adversaires surpris au 1er tour du combat.	<input type="checkbox"/> <b>Oreille fantastique</b> +5 entendre ou imiter. Empathie test PER opposé CHA cible.
5	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	<input type="checkbox"/> <b>Perception héroïque</b> +2 valeur de PER. 2d20 aux tests de PER.	<input type="checkbox"/> <b>Perception supérieure</b> +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.

## ÉQUIPEMENT

deux tenues de citoyen	Argent : 200 \$
carte de presse	
carnet d'adresse	
appareil photo à soufflet	
derringer	

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions, 2018. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : **Lady Isadora Blight**

PROFIL : **Militaire (capitaine en retraite)**



## Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 35 ans  
**Taille :** 1,70 m **Poids :** 60 kg  
**Langues parlées :** anglais, allemand

Issue d'une riche famille aristocratique britannique, Isadora s'est engagée dans l'armée serbe durant la Grande Guerre d'abord comme infirmière puis comme soldat du rang. Isadora est une grande sportive amatrice de rugby et de boxe. Démobilisée avec le grade de capitaine elle a quitté l'armée pour acheter une salle de sport à New-York. Isadora est une femme de haute stature, à la mise soignée et aux manières distinguées, mais son regard se voile parfois quand elle songe à la guerre. L'élégance de ses costumes peine à dissimuler sa démarche martiale 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



DÉ DE VIE

d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	12	+1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	14	+2	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	11	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	10	+0	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+1	
<b>DISTANCE</b>	+4	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme	Dégâts
pistolet cal. 45	1d10
Fusil à répétition	1d8

<b>PV</b> POINTS DE VIE	12	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	12	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	2	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

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

## ÉQUIPEMENT

<b>Uniforme</b>	Argent : 200 \$
<b>tenue de citadin</b>	berline ordinaire
<b>pistolet cal 45</b>	Canne
<b>Fusil à répétition</b>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : **Jake Langman**

PROFIL : **Baroudeur (pilote, voyageur)**



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 29 ans  
**Taille :** 1,82 m **Poids :** 75 kg  
**Langues parlées :** anglais, espagnol

*Jake a quitté sa famille très jeune pour voyager et découvrir le monde.*

*Sans diplômes autre que son courage et son goût pour la nouveauté, il a beaucoup appris sur le tas. Il est vite devenu une sorte de guide pour toutes sortes d'expéditions plus ou moins légales de part le monde.*

*Il a appris à piloter auprès d'anciens pilotes de la Grande Guerre et a fini par acheter un hydravion brinquebalant.*

*Il s'en sert pour gagner sa vie. Jake aime bouger, il ne tient pas en place, et fini par préférer les grands espaces aux villes et aux cités où il a tendance à se retrouver à l'étroit.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	12	+1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	11	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	10	+0	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+3	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme

Dégâts

revolver moyen (cal 38)	1d8



PV  
POINTS DE VIE

11

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC  
POINTS DE CHOC

2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie de la Survie	Voie des Voyages	Voie du pilotage
1	<input type="checkbox"/> <b>Ami de la nature</b> +2 / rang survie en milieu naturel. 1 / rang Init en pleine nature.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.	<input type="checkbox"/> <b>Pilote émérite</b> +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un hydravion.
2	<input type="checkbox"/> <b>Endurant</b> +1 période de marche par jour, charge transportée x2.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts et par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.	<input type="checkbox"/> <b>Manoeuvre d'évitement</b> +5 pour éviter accidents. +2 DEF véhicule et passagers.
3	<input type="checkbox"/> <b>Milieux extrêmes</b> +5 tests progression en milieux naturels extrêmes.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.	<input type="checkbox"/> <b>Polyvalent</b> maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.
4	<input type="checkbox"/> <b>Guide</b> +5 survie pour [3 + Mod. de CHA] alliés. Trouve chemin + court ou + sécurisé.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.	<input type="checkbox"/> <b>En un seul morceau</b> ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.
5	<input type="checkbox"/> <b>Survivant</b> 2d20 tests CON. Ignore blessure grave sur test Carac. +Mod de CON tests Choc.	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.	<input type="checkbox"/> <b>As des as</b> 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.

## ÉQUIPEMENT

tenu de randonnée	Argent : 200 \$
tenu de pilote	hydravion rafistolé
matériel de camping	
cartes diverses (cartes marines et autres)	

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2018. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

# CHRONIQUES OUBLIÉES C THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Jane Prentiss**

PROFIL : **aventurière**



## Description

Sexe : Féminin Âge : 29 ans

Taille : 1,74m Poids : 62 kg

Langues parlées : anglais

Fille d'un riche industriel américain, Jane a été élevée par une nourrice noire. Elle en a conçu une grande amertume pour les théories racistes de sa famille et, très jeune, est parti explorer le monde, relatant ses voyages dans des romans qui connaissent un succès d'estime.

Le regard franc et la parole facile, Jane est une jeune femme athlétique qui semble partout à son aise. Souvent habillée avec des vêtements masculins, lunette de soleil et blouson de cuir, elle soigne son allure de baroudeuse et ne se sépare jamais d'un carnet dans lequel elle prend note de ses exploits, réels ou imaginaires.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	13	+1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme

Dégâts

pistolet 9mm	1d8



PV

POINTS DE VIE

11

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

10

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

6

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des arts	Voie des exploits physiques	Voie de la survie
1	<input type="checkbox"/> <b>Formation artistique</b> +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature.	<input type="checkbox"/> <b>Sportif accompli</b> +1 / aux activités sportives (natation, course, lancer, saut, etc.).	<input type="checkbox"/> <b>Ami de la nature</b> +2 / rang survie en milieu naturel. 1 / rang Init en pleine nature.
2	<input type="checkbox"/> <b>Inspiration</b> relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang.	<input type="checkbox"/> <b>Spécialité</b> spécialité sportive +5 à tous les tests et bonus selon Carac (voir règles).	<input type="checkbox"/> <b>Endurant</b> +1 période de marche par jour, charge transportée x2.
3	<input type="checkbox"/> <b>Imprévisible</b> +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM.	<input type="checkbox"/> <b>Se dépasser</b> sacrifier 1 PV (♥), +5 test FOR, DEX ou CON. 1d4 PV (♥), +5 après résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Milieux extrêmes</b> +5 tests progression en milieux naturels extrêmes.
4	<input type="checkbox"/> <b>Riche</b> 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an.	<input type="checkbox"/> <b>Le geste parfait</b> 1 / jour, 20 naturel FOR, DEX ou CON. 1 / jour att contact ou distance.	<input type="checkbox"/> <b>Guide</b> +5 survie pour [3 + Mod. de CHA] alliés. Trouve chemin + court ou + sécurisé.
5	<input type="checkbox"/> <b>Célèbre</b> +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant.	<input type="checkbox"/> <b>Entraînement de haut niveau</b> +2 valeur Carac. de rang 2. 2d20 garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Survivant</b> 2d20 tests CON. Ignore blessure grave sur test Carac. +Mod de CON tests Choc.

## ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 200 \$
tenue de randonnée	pistolet 9 mm
matériel de camping et d'alpinisme	
voilier	
carnet de notes	

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2018. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Luigi Bamfiro

PROFIL : Ouvrier (docker syndiqué)



Knuckles by Colorblind

## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 35 ans  
**Taille :** 1,85 m **Poids :** 110 kg  
**Langues parlées :** anglais, italien

Issu d'une famille modeste d'immigrés italiens, Luigi s'est fait connaître grâce à ses talents de boxeurs et de lutteur.

Après la guerre il raccroche ses gants et rejoint le syndicat des dockers à New-York. Toujours prêt à apporter son aide à ses amis travailleurs et sa communauté au sens large. Luigi est un bon vivant, qui aime à parler avec ses mains pour accompagner ses propos. Très protecteur avec ses amis. Il n'hésite pas également faire parler ses poings s'il le faut. Et s'il peut être difficile d'entrer dans son cercle d'amis proches, une fois que c'est fait, c'est pour longtemps.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	16	+3	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	15	+2	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	11	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	12	+1	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	+4	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme

Dégâts

batte de baseball	1d4+3
mains nues	1d4+3



PV  
POINTS DE VIE

10

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

10

DEF = 10 + Mod. DEX



PC  
POINTS DE CHOC

5

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie corporation (travailleurs)	Voie exploits physiques	Voie mécanique
1	<input type="checkbox"/> <b>Corporatisme</b> +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (dockers/syndicalistes).	<input type="checkbox"/> <b>Sportif accompli</b> +1 / aux activités sportives (natation, course, lancer, saut, etc.).	<input type="checkbox"/> <b>Mécano</b> +2 / rang aux tests pour réparer ou comprendre des mécanismes.
2	<input type="checkbox"/> <b>Appel à un ami</b> 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	<input type="checkbox"/> <b>Spécialité</b> spécialité sportive +5 à tous les tests et bonus selon Carac (voir règles).	<input type="checkbox"/> <b>Systèmes modernes</b> +2 / rang électricité, radios, etc.
3	<input type="checkbox"/> <b>50/50</b> coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	<input type="checkbox"/> <b>Se dépasser</b> sacrifier 1 PV, +5 test FOR, DEX ou CON. 1d4 PV, +5 après résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Dégoter du matos</b> +5 pour trouver du matériel. 1 fois / aventure matériel lourd.
4	<input type="checkbox"/> <b>Joker</b> 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> <b>Le geste parfait</b> 1 / jour, 20 naturel FOR, DEX ou CON. 1 / jour att contact ou distance.	<input type="checkbox"/> <b>Système D</b> 1 fois / aventure, réparer sans rien. Pas de malus d'outillage et temps /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Mandarin</b> +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> <b>Entraînement de haut niveau</b> +2 valeur Carac. de rang 2. 2d20 garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Customisation</b> 1 fois / jour, en 1d6 x 10 minutes, bonus +2 sur 1 objet (1 semaine).

## ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	Argent : 200 \$
bleu de travail	berline ordinaire
gants de boxe	
Caisse à outils	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Olivia Stance**

PROFIL : **Collectionneur d'art**



## Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 26 ans

**Taille :** 1,62m **Poids :** 50 kg

**Langues parlées :** anglais, français, allemand, latin

*Olivia est une jeune héritière qui pour tromper son ennui s'est lancée dans une carrière de marchand et négociante en art.*

*Cette activité fini par l'amener à fréquenter toutes sortes de personnes, parfois plus ou moins recommandables.*

*Tout à fait capable de se défendre, Olivia possède aussi les ressources financières et un réseau d'amis capable de l'aider si besoin.*

*Se comportant comme une femme indépendante elle utilise les moyens à sa disposition pour conserver cette indépendance.*

*Olivia a le gout pour les belles choses, et aussi pour les choses étranges.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	13	+1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	17	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	11	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+0	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme	Dégâts
Pistolet léger	1d6

<b>PV</b> POINTS DE VIE	8	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	11	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	6	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie de l'argent	Voie des arts	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> <b>Niveau de vie</b> Niveau de vie fortuné. Au rang 4, le niveau de vie passe à Très fortuné	<input type="checkbox"/> <b>Formation artistique</b> +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	<input type="checkbox"/> <b>Influence</b> 1 Pt de fortune par rang. Chaque pt de fortune bonus +5 en Négociation ou Charisme.	<input type="checkbox"/> <b>Inspiration</b> relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts et par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	<input type="checkbox"/> <b>Véhicule de luxe</b> 1 fois par aventure acquiert 1 véhicule de son choix et bonus +2 à tous les tests de pilotage (DEX)	<input type="checkbox"/> <b>Imprévisible</b> +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	<input type="checkbox"/> <b>Relations</b> 1 fois par aventure (accord du MJ) fait jouer ses relations pour avoir 1 avantage important	<input type="checkbox"/> <b>Riche</b> 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Pied à terre</b> 1 logement de qualité dans toutes les grandes capitales.	<input type="checkbox"/> <b>Célèbre</b> +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant.	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.

## ÉQUIPEMENT

<b>Vêtements et accessoires de luxe</b>	Argent : 1000 \$ (en \$ et autres devises étrangères)
<b>Tenue à la dernière mode</b>	<b>Cartes diverses</b>
<b>Carnet à croquis</b>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE **Herald North**

PROFIL : **Médecin**



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 55 ans

**Taille :** 1,80 m **Poids :** 75kg

**Langues parlées :** anglais, français, latin

*Herald est un brillant medecin qui après le décès non elucidé de son épouse s'est spécialisé dans la médecine légale. Bien que la précision de ses gestes ne soit plus ce qu'elle était, ses autres sens et sa vivacité d'esprit compense très largement.*

*Ses connaissances et sa disponibilité sans faille en font un consultant très apprécié des forces de police locales et fédérales. Herald a toujours une apparence soignée et une attitude polie en toute occasion, il aime arborer des noeuds papillons sur ses costumes chics.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	8	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	9	-1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	17	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	18	+4	
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	-1	
<b>MAGIQUE</b>	+3	

Arme	Dégâts

<b>PV</b> POINTS DE VIE	6	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	9	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	3	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des corporations	Voie de la médecine	Voie de la psychologie
1	<input type="checkbox"/> <b>Corporatisme</b> +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (médecins).	<input type="checkbox"/> <b>Secouriste</b> +1d4 PV ? à un PJ à 0 PV en 5 mn. +5 tests de CON du patient.	<input type="checkbox"/> <b>A l'écoute</b> +2 / rang pour analyser émotions et tests CHA pour obtenir un aveu.
2	<input type="checkbox"/> <b>Appel à un ami</b> 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	<input type="checkbox"/> <b>Médecin</b> +2 / rang médecine, biologie, anatomie. Après repos, Dé de vie du patient x 2.	<input type="checkbox"/> <b>Analyse personnelle</b> +5 résister aux crises de folie. -1 point de folie. -1 au rang 4.
3	<input type="checkbox"/> <b>50/50</b> coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	<input type="checkbox"/> <b>Chirurgien</b> test de DEX 15 (1h), annule effets une seule blessure grave.	<input type="checkbox"/> <b>Aide psychologique</b> soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié.
4	<input type="checkbox"/> <b>Joker</b> 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> <b>Frappe chirurgicale</b> critique en att ⚡ ou ⚡ sur 18 à 20 et +1d6 DM des crit.	<input type="checkbox"/> <b>Examen psychologique</b> deviner les émotions (1d6 mn), test opp de PER contre CHA.
5	<input type="checkbox"/> <b>Mandarin</b> +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> <b>Expert</b> +5 précision manuelle. +2 valeur d'INT. 2d20 tests médecine, chirurgie.	<input type="checkbox"/> <b>Intuition héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER.

## ÉQUIPEMENT

<i>tenu de citadin</i>	Argent : 200 \$
<i>tenu de medecin</i>	<i>berline ordinaire</i>
<i>trousse de secours</i>	
<i>livres d'anatomie</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE **Gloria Danes**

PROFIL : **Bibliothécaire**



## Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 30 ans

**Taille :** 1,65 m **Poids :** 52 kg

**Langues parlées :** anglais, allemand, français, latin

Gloria est issue d'une famille britannique installée depuis longtemps à Boston. Passionnée d'histoire ancienne et des langues elle a obtenu un poste de bibliothécaire à l'Université de Boston. Ce qui lui permet d'assouvir sa passion pour les livres anciens qu'elle part dénicher elle-même dans des endroits improbables.

Affectionnant tout particulièrement les tenues masculines, Gloria et sa flamboyante chevelure rousse ne manque jamais d'attirer les regards.

NOM DU JOUEUR



**NIVEAU**



**DÉ DE VIE**

d6

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	17	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	+0	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+3	

Arme

Dégâts




**PV**  
POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



**DÉFENSE**

12

DEF = 10 + Mod. DEX



**PC**  
POINTS DE CHOC

3

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des corporations	Voie de l'investigation	Voie des langues
1	<input type="checkbox"/> <b>Corporatisme</b> +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (universités).	<input type="checkbox"/> <b>Esprit d'analyse</b> +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.	<input type="checkbox"/> <b>Langues étrangères</b> maîtriser une langue vivante / rang. +5 aux autres.
2	<input type="checkbox"/> <b>Appel à un ami</b> 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	<input type="checkbox"/> <b>Expertise</b> +5 tests Histoire ancienne. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> <b>Histoire et culture</b> +5 culture générale des pays si langue maîtrisée.
3	<input type="checkbox"/> <b>50/50</b> coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	<input type="checkbox"/> <b>Recherche rapide</b> temps de recherche d'indices /2.	<input type="checkbox"/> <b>Langues mortes</b> maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel.
4	<input type="checkbox"/> <b>Joker</b> 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Oreille fantastique</b> +5 entendre ou imiter. Empathie test PER opposé CHA cible.
5	<input type="checkbox"/> <b>Mandarin</b> +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> <b>Flair infailible</b> 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	<input type="checkbox"/> <b>Perception supérieure</b> +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.

## ÉQUIPEMENT

<i>tenu de citadin</i>	Argent : 200 \$
<i>carnet de notes</i>	voiture de base
<i>loupe</i>	
<i>livres d'histoire</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Lucy Elwood

PROFIL : consultante pour le B.O.I (espionne)



## Description

Sexe : féminin Âge : 32 ans

Taille : 1,68m Poids : 55kg

Langues parlées : anglais, allemand

Fille et petite-fille d'agent au service du gouvernement, le patriotisme est une affaire sérieuse dans la famille Elwood.

Avec l'entrée en guerre des Etats-Unis Lucy a tenu à démontrer qu'elle aussi avait du talent pour dénicher des espions.

C'est ainsi qu'elle a été repérée par le Bureau of Investigation. Son rôle étant de se glisser dans des milieux étrangers qui pourraient créer des menaces pour les intérêts des USA.

Lucy est une femme charmante et spirituelle qui sait être très drôle lors des soirées mondaines. Et elle sait aussi bien décoder des messages secrets que s'échangent les invités.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITE	14	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+0	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+1	

Arme	Dégâts
pistolet léger	1d6
couteau	1d4

<b>PV</b> POINTS DE VIE	8	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	12	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	6	
POINTS DE FOLIE	PC RESTANTS	

## CAPACITÉS

	Voie de la furtivité	Voie de l'investigation	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> <b>Discrétion</b> +2 / rang test de DEX pour passer inaperçu.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit d'analyse</b> +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	<input type="checkbox"/> <b>Sens affûtés</b> +1 / rang tests de PER destinés à simuler les sens.	<input type="checkbox"/> <b>Expertise</b> +5 tests cryptographie. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts et par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	<input type="checkbox"/> <b>Attaque déloyale</b> +1d6 DM att de dos ou par surprise. +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> <b>Recherche rapide</b> temps de recherche d'indices /2.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	<input type="checkbox"/> <b>Embuscade</b> cacher tous ses compagnons. Adversaires surpris au 1er tour du combat.	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Perception héroïque</b> +2 valeur de PER. 2d20 aux tests de PER.	<input type="checkbox"/> <b>Flair infallible</b> 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.

## ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	Argent : 200 \$
tenu de soirée	une paire de jumelles
une lampe torche	des cartes diverses
une loupe	

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2018. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : **Wilbur O'Tool**

PROFIL : **Chasseur de gros gibier**



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 37ans

**Taille :** 1,85m **Poids :** 85kg

**Langues parlées :** anglais

*Ayant épousé une riche héritière Wilbur n'a plus besoin de se préoccuper de l'argent. Passionné de chasse et de voyages, il s'est très tôt découvert une passion pour le tir au gros gibier.*

*Mais au fil du temps tirer sur des fauves et des animaux sauvages ne le satisfait plus. C'est surtout le fait de rester le plus longtemps possible loin de la civilisation, il en a les moyens. Wilbur sert de temps à autre de guide de chasse pour d'autres riches oisifs qui ne respectent pas comme lui la nature sauvage.*

*Le regard franc et dur, le visage buriné, Wilbur n'est pas d'un abord facile.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	15	+2	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	12	+1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	17	+3	
<b>CHA</b> CHARISME	10	+0	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+1	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme	Dégâts
fusil à éléphant	1d12
revolver lourd	1d10

<b>PV</b> POINTS DE VIE	8	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	11	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	4	
POINTS DE FOLIE	PC RESTANTS	

## CAPACITÉS

	Voie de l'argent	Voie des armes à feu	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> <b>Niveau de vie</b> Niveau de vie fortuné. Au rang 4, le niveau de vie passe à Très fortuné	<input type="checkbox"/> <b>Ajuster</b> +2 en attaque ? avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	<input type="checkbox"/> <b>Influence</b> 1 Pt de fortune par rang. Chaque pt de fortune bonus +5 en Négociation ou Charisme.	<input type="checkbox"/> <b>Joli coup !</b> pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts et par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	<input type="checkbox"/> <b>Véhicule de luxe</b> 1 fois par aventure (accord du MJ) fait jouer ses relations pour avoir 1 avantage important	<input type="checkbox"/> <b>Tir de précision</b> si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	<input type="checkbox"/> <b>Relations</b> 1 fois par aventure (accord du MJ) fait jouer ses relations pour avoir 1 avantage important	<input type="checkbox"/> <b>Tir rapide (L)</b> 2 attaques ? avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Pied-à-terre</b> 1 logement de qualité dans toutes les grandes capitales.	<input type="checkbox"/> <b>Tireur d'élite</b> d12 en attaque à distance ? , +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.

## ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 1000 \$
tenue de chasse	berline de luxe
fusil de chasse au gros gibier	
des cartes diverses, atlas	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C THULHU

Personnage \_\_\_\_\_

Joueur \_\_\_\_\_

Profil \_\_\_\_\_

Niveau \_\_\_\_\_

Classe Sociale \_\_\_\_\_

Sexe \_\_\_\_\_

Âge \_\_\_\_\_

Taille \_\_\_\_\_

Poids \_\_\_\_\_

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> <b>FOR</b> FORCE			
<input type="checkbox"/> <b>DEX</b> DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> <b>CON</b> CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> <b>INT</b> INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> <b>PER</b> PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> <b>CHA</b> CHARISME			

TRAIT

COMBAT			Total
<b>INITIATIVE</b>	VALEUR DEX		
<b>AU CONTACT</b>	FOR	NIV	
<b>A DISTANCE</b>	DEX	NIV	
<b>MAGIQUE</b>		NIV	

VITALITE	
<b>DV</b> DÉS DE VIE	
<b>PV</b> POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
<b>RD</b>	

DEF					Total
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

## Capacités du Personnage

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			
4			
5			



## Open game licence version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the -matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that You

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

