

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Ardeth Bay**

PROFIL : *Guerrier, espion et Chef Medjai*



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 35 ans  
**Taille :** 1,87 m **Poids :** 80 kg  
**Langues parlées :** anglais, égyptien

*Ardeth Bay est avant tout un Medjai. Un guerrier qui ne laisse rien venir interférer dans sa mission de protéger le monde. Et avec l'aide des autres guerriers Medjai, il compte bien s'interposer au grand prêtre Imhotep revenant de sa tombe et semant la mort sur son passage. Ardeth garde une attitude calme, même si parfois il peut aussi être un peu brusque envers les autres, il ne s'embarrasse pas des subtilités sociales et il est toujours franc et honnête, très loyal également.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	13	+1	
<b>DEX</b> DEXTERTE	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	12	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1	

ATTAQUE Mod.

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

Arme

Dégâts

Sabre	1d8
poignard	1d4



PV

POINTS DE VIE

11

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

3

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des Voyages	Voie du corps à corps	Voie du danger
1	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.	<input type="checkbox"/> <b>Arts martiaux</b> DM mains nues d4. Rang 3 : d6, rang 5 : d8. +1 / rang DEF vs att et esquive.	<input type="checkbox"/> <b>Même pas peur</b> +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.
2	<input type="checkbox"/> <b>Par monts &amp; par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.	<input type="checkbox"/> <b>Arme de prédilection</b> +1 en att. Mod. de DEX possible en attaque.	<input type="checkbox"/> <b>Acrobate</b> +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.
3	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.	<input type="checkbox"/> <b>Enchaînement</b> au contact, après adversaire vaincu, att gratuite sur un autre.	<input type="checkbox"/> <b>Ignorer la douleur</b> 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.
4	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.	<input type="checkbox"/> <b>Double attaque (L)</b> deux attaques au contact, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	<input type="checkbox"/> <b>Seul contre tous</b> +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent.
5	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.	<input type="checkbox"/> <b>Maître d'arme</b> d12 en attaque au contact, +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> <b>Au pied du mur</b> ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV, action avant KO.

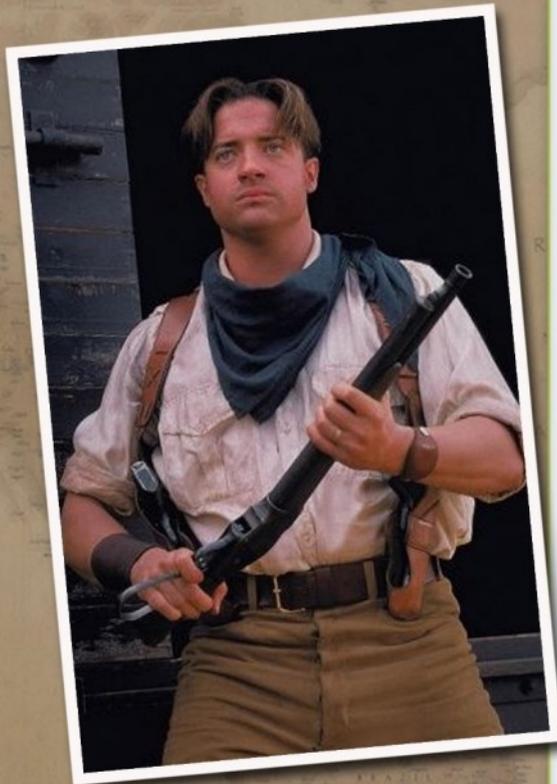
## ÉQUIPEMENT

tenue de bedouin	Argent : 40 ££
armes diverses	
cheval	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Rick O'Connell

PROFIL : Baroudeur, Aventurier



## Description

Sexe : masculin Âge : 25 ans

Taille : 1,90 m Poids : 85 kg

Langues parlées : anglais, français

Né à Chicago, la vie du jeune O'Connell a changé quand son père Jack O'Connell a quitté sa famille quand Rick avait dix ans. Plus âgé, O'Connell a connu des aventures aux côtés de son ami et complice Izzy Buttons, en commettant divers méfaits, comme le vol de banque par exemple. En 1923, Il s'engage dans la Légion Étrangère et il se retrouve lancé dans une expédition avec sa compagnie sous les ordres du Colonel Guizot à marcher vers une ancienne nécropole connue sous le nom Hamunaptra.

Rick O'Connell est un homme d'action qui pense à tirer d'abord et poser ensuite des questions, étant brusque et impétueux quand il le faut.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	12	+1	
<b>DEX</b> DEXTÉRIÉTÉ	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>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+3	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme	Dégâts
pistolet cal. 45	1d10
Fusil de chasse	1d10

<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 du danger	Voie des voyages
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>Même pas peur</b> +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
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>Acrobate</b> +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts &amp; par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
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>Ignorer la douleur</b> 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
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>Seul contre tous</b> +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent.	<input type="checkbox"/> <b>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Tireur d'élite</b> d12 en attaque à distance Ⓢ, +2d6 aux DM.	<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>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.

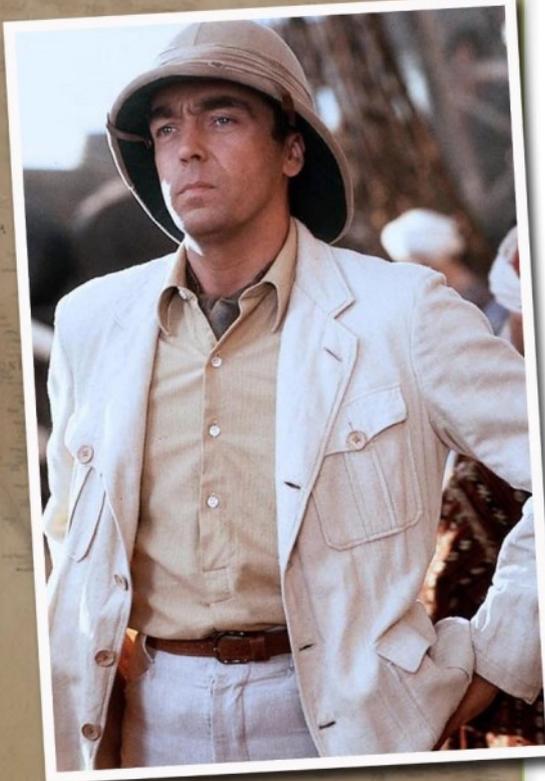
## ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 40 ££
tenue de randonnée	
holsters en cuir	
Sac en cuir contenant (un revolver, un colt 45, un fusil à pompe, une arbalète, un couteau, des cartouches, de la dynamite)	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Jonathan Carnahan

PROFIL : Egyptologue dilettante



## Description

Sexe : masculin Âge : 30 ans

Taille : 1,78 m Poids : 70kg

Langues parlées : anglais, égyptien égyptien ancien

Né à Londres dans une famille riche. Lui et sa sœur Evelyn se sont intéressés à l'exploration et Jonathan a adoré trouver des trésors. Voulant devenir un célèbre chasseur de trésors, mais il est trop incompetent pour y arriver et il en réduit à voler de véritables explorateurs. Jonathan est bien connu pour son peu de sérieux, il plaisanter chaque fois qu'il en ressent le besoin. Un peu naïf dans certains cas, Jonathan bien connu pour être un dilettante dans sa profession et en égyptologie. Cependant ses connaissances sur les trésors sont aussi avancés que possible.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	12	+1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	17	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	14	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+0	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+3	
Arme	Dégâts	
derringer	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	4	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie du discours	Voie de l'investigation	Voie de l'archéologie
1	<input type="checkbox"/> <b>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	<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 Egypte Ancienne..
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>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.
3	<input type="checkbox"/> <b>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	<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.
4	<input type="checkbox"/> <b>Manipulateur (L)</b> 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Vigilance</b> +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	<input type="checkbox"/> <b>Flair infallible</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.

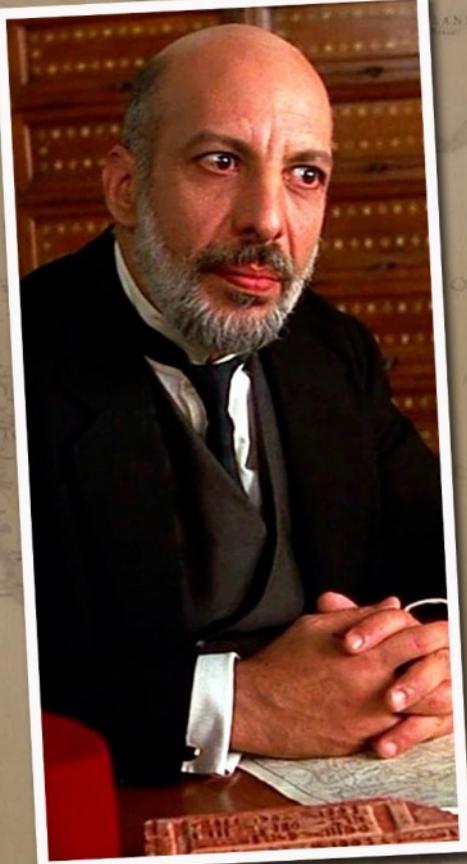
## ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	Argent : 40 ££
livre d'égyptologie	
tenu de randonnée	
derringer (2 coups)	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Terence Bey

PROFIL : Conservateur de Musée, Medjai



## Description

Sexe : masculin Âge : 51 ans  
Taille : 1,75m Poids : 80 kg

Langues parlées : anglais, égyptien

Le Dr Terence Bey est le conservateur du Musée des Antiquités du Caire. Il a un sens de la logique et de l'ordre dans n'importe quelle situation donnée. Avec rang élevé dans la société secrète Medjai, le conservateur garde assez bien les secrets de son poste et sait comment dissimuler au mieux ce qui peut lui causer des ennuis.

Bien que le Dr Bey soit prêt à tout pour garder sa mission intacte, allant même jusqu'à tuer des hommes, il n'est pas sans compassion et sympathie, affichant un pincement de tristesse en évoquant la mort des parents d'Evelyn Carnahan.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

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

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+0	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+3	

Arme	Dégâts
Sabre	1d8
poignard	1d4



PV

POINTS DE VIE

8

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 Corporations	Voie de l'investigation	Voie de l'Archéologie
1	<input type="checkbox"/> <b>Corporatisme</b> +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (medjai).	<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 Egyptologie.
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 Archéologie. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> <b>Langues anciennes</b> connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
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>Spéléologue</b> +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	<input type="checkbox"/> <b>Joker</b> / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire..	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Vigilance</b> +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Mandarin</b> +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> <b>Flair infallible</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.

## ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	Argent : 140 ££
sabre	
voiture	
Accès au Musée des Antiquités	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Evelyn Carnahan

PROFIL : Bibliothécaire, Egyptologue



## Description

Sexe : féminin Âge : 25 ans

Taille : 1,68 m Poids : 55 kg

Langues parlées : anglais, égyptien  
égyptien ancien

Jeune femme anglo-égyptienne. Elle a l'espoir d'atteindre de hautes connaissances en égyptologie, comme son père avant elle. Parfois facilement effrayée, elle est pourtant très confiante en elle dans certaines situations, Evelyn est aussi très sûre d'elle et ne dévie pas dans les objectifs qu'elle se fixe. C'est une femme séduisante avec les cheveux bruns et les yeux noisette, Evelyn dit avoir hérité ses yeux de sa mère. Bien que visiblement séduisante, capable de faire tourner les têtes sur son passage, elle ne se voit pas comme particulièrement attrayante

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	8	-1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	11	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	18	+4	
<b>PER</b> PERCEPTION	14	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	-1	
<b>MAGIQUE</b>	+4	

Arme

Dégâts




PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

9

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des corporations	Voie de l'investigation	Voie de l'archéologie
1	<input type="checkbox"/> <b>Corporatisme</b> +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (egyptologiques).	<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 Egypte Ancienne..
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 Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> <b>Langues anciennes</b> connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
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>Spéléologue</b> +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	<input type="checkbox"/> <b>Joker</b> 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Vigilance</b> +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Mandarin</b> +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> <b>Flair infallible</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).

## ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 40 ££
livre d'égyptologie	
tenue de randonnée	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Winston Havelock**

PROFIL : Pilote de la RAF (capitaine)



## Description

Sexe : masculin Âge : 50ans

Taille : 1,85 m Poids : 95kg

Langues parlées : anglais, allemand

Ancien pilote de chasse combattant pour la Grande-Bretagne dans la Grande Guerre, Winston attend et espère participer à encore un combat de la même manière que ses collègues pilotes. Winston Havelock est le dernier membre de la Royal Air Force encore stationné au Caire.

Il voudrait mourir au combat et être enterré dans les sables ou alors être transféré dans un meilleur endroit.

Comme il est le dernier de son régiment, Havelock passe la majeure partie de ses journées dans un aérodrome délabré, tombé en ruine depuis longtemps, et il pilote parfois un vieux biplan.

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
Revolver Webley	1d10

<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	Voie Pilotage
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/RAF).	<input type="checkbox"/> <b>Pilote émérite</b> +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un avion.
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>Manoeuvre d'évitement</b> +5 pour éviter accidents. +2 DEF Ⓢ véhicule et passagers.
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>Polyvalent</b> maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.
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>En un seul morceau</b> ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.
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>As des as</b> 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.

## ÉQUIPEMENT

Uniforme	Argent : 40 £ E
tenue de citoyen	
Revolver lourd	
Biplan	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE Eve "Evie" Tozer

PROFIL : Dilletante



## Description

Sexe : féminin Âge : 24 ans

Taille : 1,63m Poids : 50 kg

Langues parlées : anglais, allemand

Eve Tozer est une jeune et riche héritière anglaise.

Elle passe son temps à dépenser l'argent des rentes que son père Bradley Tozer lui octroie généreusement.

Elle tient à son train de vie luxueux, et à son indépendance. D'un caractère bien trempé, elle n'a pas l'intention de se laisser dicter ses choix.

Elle est également une pilote d'avion émérite grâce aux leçons de pilotage qu'elle a pu s'offrir.

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	13	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	12	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

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

<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	4	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie du pilotage	Voie de l'argent	Voie du discours
1	<input type="checkbox"/> <b>Pilote émérite</b> +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un avion.	<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>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.
2	<input type="checkbox"/> <b>Manoeuvre d'évitement</b> +5 pour éviter accidents. +2 DEF pour véhicule et passagers.	<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>Provocation (L)</b> test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerver ou attaque à -5.
3	<input type="checkbox"/> <b>Polyvalent</b> maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.	<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>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.
4	<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>Relations</b> 1 fois par aventure (accord du MJ) fait jouer ses relations pour avoir 1 avantage important	<input type="checkbox"/> <b>Manipulateur (L)</b> Idé min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.
5	<input type="checkbox"/> <b>As des As</b> 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.	<input type="checkbox"/> <b>Pied-à-terre</b> 1 logement de qualité dans toutes les grandes capitales.	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.

## ÉQUIPEMENT

<i>Vêtements et accessoires de luxe</i>	Argent : 200 \$
<i>Tenues à la mode</i>	<i>Voiture de luxe</i>
<i>Tenue de pilote</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE **Patrick O'Malley**

PROFIL : **Pilote d'avion**



## Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 30 ans  
**Taille :** 1,93m **Poids :** 82kg  
**Langues parlées :** anglais, allemand

Patrick O'Malley est un américain issu d'une famille modeste d'origine irlandaise. Né à Boston, ayant fait peu d'études, il s'engage très tôt dans l'armée et participe à la Première Guerre Mondiale dans une escadrille britannique. Puis rejoint les américains à leur entrée dans le conflit. A la fin de la guerre néanmoins il reste en Turquie pendant l'occupation de l'Empire Ottoman jusqu'en 1923. Traumaté par le conflit, et avec un penchant pour la boisson. Il vitote en tant que pilote privé pour riches oisifs.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

CARAC. Valeur Mod.

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

ATTAQUE Mod.

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

Arme

Dégâts

Colt 1878 Double Action	1d10
Mitrailleuse Lewis Gun	3d6



PV  
POINTS DE VIE

11

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC  
POINTS DE CHOC

3

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie du pilotage	Voie des voyages	Voie du danger
1	<input type="checkbox"/> <b>Pilote émérite</b> +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Inti. avec un avion.	<input type="checkbox"/> <b>Débrouillardise</b> +1 / rang négocié, hébergement. +5 coutumes locales.	<input type="checkbox"/> <b>Même pas peur</b> +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.
2	<input type="checkbox"/> <b>Manoeuvre d'évitement</b> +5 pour éviter accidents. +2 DEF pour véhicule et passagers.	<input type="checkbox"/> <b>Par monts &amp; par vaux</b> pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.	<input type="checkbox"/> <b>Acrobate</b> +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.
3	<input type="checkbox"/> <b>Polyvalent</b> maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.	<input type="checkbox"/> <b>Sens du danger</b> +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.	<input type="checkbox"/> <b>Ignorer la douleur</b> 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.
4	<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>Résistance</b> +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.	<input type="checkbox"/> <b>Seul contre tous</b> +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent.
5	<input type="checkbox"/> <b>As des As</b> 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.	<input type="checkbox"/> <b>Adaptation héroïque</b> +2 valeur de PER et de CON.	<input type="checkbox"/> <b>Au pied du mur</b> ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV action avant KO.

## ÉQUIPEMENT

<i>tenue de pilote</i>	Argent : 200 \$
<i>Flasque de whiskey</i>	
<i>deux avions biplan (Dorothy et Lilian)</i>	
<i>Cartes</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

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 citoyen</i>	<i>berline ordinaire</i>
<i>caisse à outils</i>	
<i>Biplan d'occasion</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

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

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

# CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

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> DEXTÉRIÉTÉ	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

<b>PV</b> POINTS DE VIE	9	
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 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 infallible 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 infallible</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 C'THULHU

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

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

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

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 médecin qui après le décès non élucidé 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

tenu de citoyen	Argent : 200 \$
tenu de médecin	berline ordinaire
trousse de secours	
livres d'anatomie	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

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> DEXTÉRIÉTÉ	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	
<b>Arme</b>		<b>Dégâts</b>
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 citadin	Argent : 200 \$
carte de presse	
carnet d'adresse	
appareil photo à soufflet	
derringer	

# CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

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 (armées)	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>tenu de citadin</b>	berline ordinaire
<b>pistolet cal 45</b>	Canne
<b>Fusil à répétition</b>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

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	
<b>Arme</b>		<b>Dégâts</b>
revolver moyen (cal 38)		1d8

<b>PV</b> POINTS DE VIE		
11		
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 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>Milieus 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

<i>tenue de randonnée</i>	Argent : 200 \$
<i>tenue de pilote</i>	hydravion rafistolé
<i>matériel de camping</i>	
<i>cartes diverses (cartes marines et autres)</i>	

# CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

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> DEXTERTE	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

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

<b>DÉFENSE</b>	10	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> 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>Milieus 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 C'THULHU

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> DEXTERTE	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 at1 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 infailible 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 infailible</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

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

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Luigi Bamfiro

PROFIL : Ouvrier (docker syndiqué)



## 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

<b>PV</b> POINTS DE VIE		
10		
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>		
10		
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> 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

tenue de citoyen	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> DEXTERITE	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 le 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

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

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Thomas Shelby**

PROFIL : **Chef de gang**



## Description

Sexe : Masculin Âge : 28 ans

Taille : 1,75m Poids : 75kg

Langues parlées : Anglais, gypsy

Thomas Michael Shelby est le chef du gang criminel de Birmingham, les Peaky Blinders. Tommy a servi pendant la Première Guerre mondiale avec le grade de sergent major et a été décoré pour son courage. Ses expériences lors de la Première Guerre mondiale l'ont laissé désillusionné et assailli par des cauchemars. Il est déterminé à faire vivre sa famille.

Thomas Shelby et ses frères et sœurs sont des gitans des deux côtés de leur famille. D'origine tziganes probablement.

Contrairement à ses frères et sœurs, Thomas est un homme très calme et observateur, qui fait preuve d'esprit et sait aussi être impitoyable envers tous ceux qui le menacent ou menacent sa famille.

Il est largement respecté par sa communauté et ses ennemis le considèrent comme dangereux.

Sous sa direction, les Peaky Blinders sont passés d'un gang de rue local de Birmingham à une entreprise nationale qui fait concurrence à la mafia de New York.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

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

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

Arme	Dégâts
Webley 455	1d10
fusil enfield	1d8

<b>PV</b> POINTS DE VIE	10	
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 du discours	Voie des armes à feu	Voie des corporations
1	<input type="checkbox"/> <b>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	<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 (crime organisé).
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>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).
3	<input type="checkbox"/> <b>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	<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.
4	<input type="checkbox"/> <b>Manipulateur (L)</b> 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	<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.
5	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	<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.

## ÉQUIPEMENT

tenu de citoyen	Argent : 200 £
revolver Webley cal 455	
fusil enfield	
voiture Sunbeam	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Phryne Fisher

PROFIL : Lady Détective



## Description

Sexe : Féminin Âge : 28 ans

Taille : 1,68m Poids : 55kg

Langues parlées : Anglais, Français, Russe, Chinois, Polonais, Italien

Phryne a grandi dans la pauvreté. Chapardant de la nourriture avec sa petite sœur Janey, et évitant les gifles de son père alcoolique. Lorsque la branche anglaise des Fisher disparaît à la fin de la 1ère guerre mondiale, la branche australienne devient propriétaire d'un manoir en Angleterre. Après quelques années Phryne en a assez de cette jeunesse pleine de conventions et devient ambulancière auprès de l'armée française. En 1928, bien qu'elle vive une vie luxueuse, Phryne n'oublie jamais d'où elle vient, et continue à traquer le ravisseur de sa jeune sœur. Son sens inné de justice sociale et d'égalité lui vient de son passé, et elle le prouve en ayant une maisonnée où son personnel est traité et vit de manière égalitaire. Irrésistiblement moderne, bravahe et sexy, et d'une élégance folle. Elle aime les hommes et sait en profiter. Le seul qui lui résiste (pour le moment) est le commissaire Jack Robinson ...

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

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

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+1	
<b>DISTANCE</b>	+1	
<b>MAGIQUE</b>	+1	
Arme	Dégâts	
revolver S&W 38	1d8	

<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 du discours	Voie de l'investigation	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> <b>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	<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>Provocation (L)</b> test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerve ou attaque à -5.	<input type="checkbox"/> <b>Expertise</b> +5 tests criminologie. 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>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	<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>Manipulateur (L)</b> 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	<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>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	<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> +2 valeur de PER et de CON.

## ÉQUIPEMENT

tenues de citoyen	Argent : 200 A£
revolver doré à crosse de nacre	
tenues à la mode	
voiture hispano-suiza	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

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> DEXTÉRIÉTÉ	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 Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Dorothy McCoy

PROFIL : Dilettante



## Description

Sexe : féminin Âge : 28 ans

Taille : 1,67m Poids : 55kg

Langues parlées : anglais, français

Fille d'un riche industriel qui a fait fortune dans le pétrole et le transport maritime. Dorothy a une vie assez facile qu'elle consacre à l'écriture et aux voyages. Jeune femme libre, elle ne se laisse commandé par personne. Son but dans la vie : rester indépendante et devenir un jour un écrivain célèbre et reconnu pour son talent plus que par l'argent de son père.

NOM DU JOUEUR

NIVEAU   
 DÉ DE VIE

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

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+0	<input type="text"/>
DISTANCE	+1	<input type="text"/>
MAGIQUE	+2	<input type="text"/>

Arme	Dégâts
pistolet de poche	1d6
<input type="text"/>	<input type="text"/>

**PV**  
POINTS DE VIE

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES

**DÉFENSE**

DEF = 10 + Mod. DEX

**PC**  
POINTS DE CHOC

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie de l'argent	Voie des arts	Voie du discours
1	<input type="checkbox"/> <b>Niveau de vie</b> Niveau Fortuné. Au rang 4 : Très Fortuné	<input type="checkbox"/> <b>Formation artistique</b> +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature..	<input type="checkbox"/> <b>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.
2	<input type="checkbox"/> <b>Influence</b> 1 pt de Fortune /Rang : bonus +5 Negotiation ou Charisme.	<input type="checkbox"/> <b>Inspiration</b> relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang.	<input type="checkbox"/> <b>Provocation (L)</b> test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerve ou attaque à -5.
3	<input type="checkbox"/> <b>Véhicule de luxe</b> 1/aventure : acquérir 1 véhicule de luxe. Bonus +2 Tests 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>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.
4	<input type="checkbox"/> <b>Relations</b> 1/aventure : faire jouer relations pour 1 avantage important (accord du MJ)	<input type="checkbox"/> <b>Riche</b> 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an.	<input type="checkbox"/> <b>Manipulateur (L)</b> 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.
5	<input type="checkbox"/> <b>Pied-à-terre</b> accès à un 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>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.

## ÉQUIPEMENT

vêtements et accessoires de luxe (montre, bijoux, etc.).	Argent : 1000 \$
Machine à écrire portable	
Carnets de note	
Nécessaire de maquillage	

# CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : James HAWKINS

PROFIL : Lieutenant de Police



## Description

**Sexe :** Masculin **Âge :** 37ans  
**Taille :** 1,82 m **Poids :** 75kg  
**Langues parlées :** anglais

*James descend d'une famille de policier. Enquêteur expérimenté, James a plus tendance à compter sur son sens de l'observation et sur ses poings que sur ses capacités de séduction. Il n'est pas plus intègre que ses collègues mais est au moins plus curieux, et ne s'arrête pas aux premières apparences.*

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

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

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+1	
<b>MAGIQUE</b>	+0	
Arme	Dégâts	
pistolet	1d10	



PV

POINTS DE VIE

9

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS

	Voie des armes à feu	Voie des corporations (loi)	Voie de l'investigation
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 (loi).	<input type="checkbox"/> <b>Esprit d'analyse</b> +1 / rang aux tests de recherche d'indices.
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>Expertise</b> +5 tests Criminologie. Rang 4 : seconde spécialité.
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>Recherche rapide</b> temps de recherche d'indices /2.
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>Mémoire eidétique</b> mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.
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>Flair infallible</b> 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".

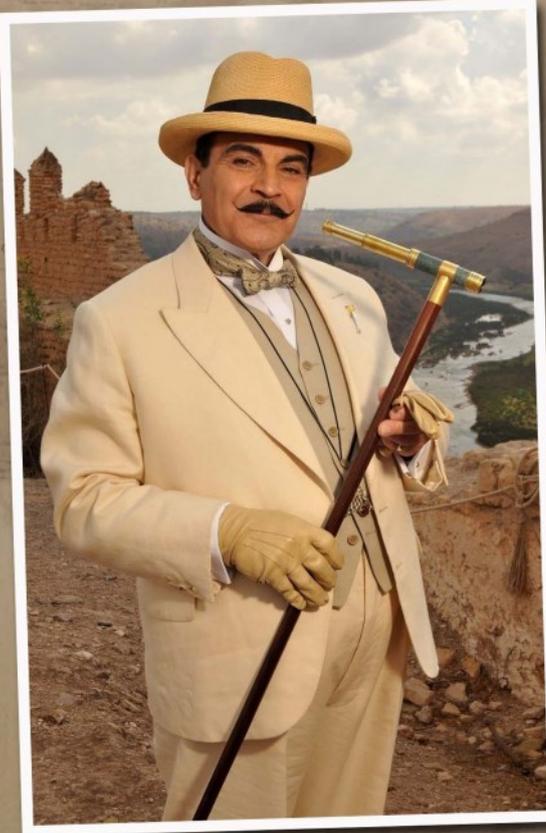
## ÉQUIPEMENT

vêtements de citoyen	Argent : 200\$
Pistolet lourd	
Plaque de police, menottes	

# CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Hercule Poirot**

PROFIL : **Détective Privé**



## Description

**Sexe :** Masculin **Âge :** 55 ans

**Taille :** 1,70m **Poids :** 95kg

**Langues parlées :** anglais, français

Né en Belgique, catholique, Hercule Poirot est retraité de la police belge, où il a occupé les fonctions de chef de la Sûreté à Bruxelles. Pendant la 1ère Guerre mondiale, son pays est occupé par les Allemands ; blessé à une jambe, il est évacué avec d'autres réfugiés dans la petite ville anglaise de Styles St Mary, où il résout la première énigme connue du grand public. Il s'installe ensuite à Londres où il occupe différents appartements et devient détective privé. Hercule Poirot ne vit désormais que de ses enquêtes d'abord difficilement, puis, la notoriété aidant, travaille pour de riches clients, les militaires ou le gouvernement britannique.

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	9	-1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	17	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	16	+3	
<b>CHA</b> CHARISME	14	+2	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+3	
Arme		Dégâts



PV

POINTS DE VIE

5

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 la psychologie	Voie des sciences
1	<input type="checkbox"/> <b>Esprit d'analyse</b> +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	<input type="checkbox"/> <b>À l'écoute</b> +2 / rang pour analyser émotions et tests CHA pour obtenir un aveu.	<input type="checkbox"/> <b>Formation scientifique</b> +1 / rang sciences. +2 / rang si paranormal.
2	<input type="checkbox"/> <b>Expertise</b> +5 tests Criminologie. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> <b>Analyse personnelle</b> +5 résister aux crises de folie. - 1 point de folie. -1 au rang 4.	<input type="checkbox"/> <b>Grosse tête</b> remplacer test physique partest d'INT.
3	<input type="checkbox"/> <b>Recherche rapide</b> temps de recherche d'indices /2.	<input type="checkbox"/> <b>Aide psychologique</b> soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié.	<input type="checkbox"/> <b>Tacticien</b> +son Mod. d'INT en Init. Relance un dé 1/ jour par rang.
4	<input type="checkbox"/> <b>Mémoire eidétique</b> mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> <b>Examen psychologique</b> deviner les émotions (1d6 mn), test opp de PER contre CHA.	<input type="checkbox"/> <b>Violon d'Ingres</b> choisir 1 capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie.
5	<input type="checkbox"/> <b>Flair infailible</b> 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	<input type="checkbox"/> <b>Intuition héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER.	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence héroïque</b> +2 valeur d'INT. 2d20 aux tests d'INT.

## ÉQUIPEMENT

vêtements citadins sur mesure	Argent : 200€
Canne (avec longue vue)	
Appartement à Londres	
Nécessaire d'entretien de sa moustache	