

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.

FOR FORCE	13	+1	
DEX DEXTERITÉ	11	+0	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	12	+1	
PER PERCEPTION	15	+2	
CHA CHARISME	13	+1	

ATTAQUE Mod.

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

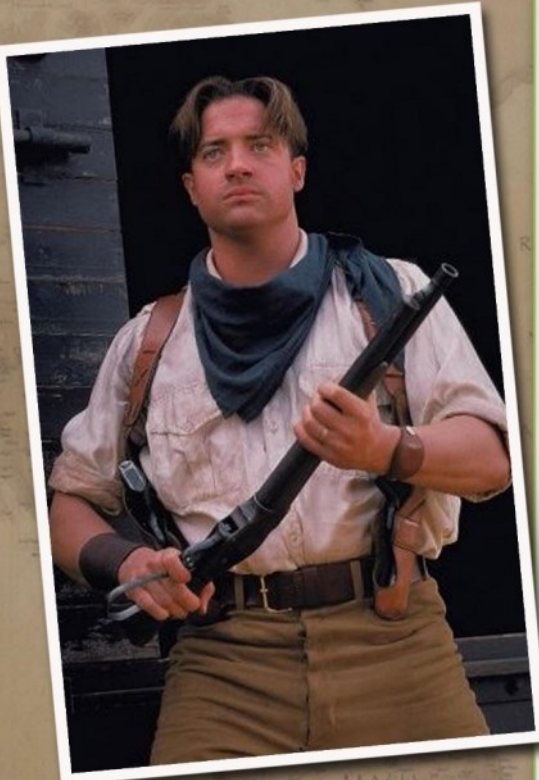
ÉQUIPEMENT

tenu 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.

FOR

12

+1

DEX

15

+2

CON

14

+2

INT

11

+0

PER

13

+1

CHA

10

+0

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+2



DISTANCE

+3



MAGIQUE

+0

Arme

Dégâts

pistolet cal. 45

1d10

Fusil de chasse

1d10



PV

12

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie des armes à feu	Voie du danger	Voie des voyages
1	☐ Ajuster +2 en attaque Ⓢ avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	☐ Même pas peur +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.	☐ Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	☐ Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	☐ Acrobate +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.	☐ Par monts & par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	☐ Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	☐ Ignorer la douleur 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.	☐ Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	☐ Tir rapide (L) 2 attaques Ⓢ avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	☐ Seul contre tous +2 en attaque et en DEF Ⓢ si plusieurs adversaires l'attaquent.	☐ Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	☐ Tireur d'élite d12 en attaque à distance Ⓢ, +2d6 aux DM.	☐ Au pied du mur ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV Ⓢ, action avant KO.	☐ Adaptation héroïque +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 GTHULHU

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.

FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTERITÉ	12	+1	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	17	+3	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	11	+0	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+0	
DISTANCE	+2	
MAGIQUE	+3	

Arme

Dégâts

derringer	1d6



PV

POINTS DE VIE

8

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie du discours	Voie de l'investigation	Voie de l'archéologie
1	☐ Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ Formation d'historien +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si Egypte Ancienne..
2	☐ Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible à s'énervé ou attaque à -5.	☐ Expertise +5 tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Langues anciennes connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
3	☐ Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Spéléologue +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	☐ Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	☐ Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Vigilance +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	☐ Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	☐ Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Savoirs interdits +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC ☹️ cause créatures. +2 DEF 🛡️.

EQUIPEMENT

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

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

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.

FOR

FORCE

10

+0

DEX

DEXTÉRITÉ

11

+0

CON

CONSTITUTION

10

+0

INT

INTELLIGENCE

15

+2

PER

PERCEPTION

12

+1

CHA

CHARISME

16

+3

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+0



DISTANCE

+0



MAGIQUE

+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	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (medjai).	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ Formation d'historien +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si Egyptologie.
2	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	☐ Expertise +5 tests Archéologie. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Langues anciennes connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
3	☐ 50/50 coût et temps pour matériel/2, obtenir matériel rare ou illégal.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Spéléologue +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	☐ Joker / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire..	☐ Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Vigilance +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	☐ Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Savoirs interdits +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC cause créatures. +2 DEF.

EQUIPEMENT

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

CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

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-egyptienne. 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.

FOR FORCE	9	-1	
DEX DEXTERITE	8	-1	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	18	+4	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	15	+2	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	-1	
DISTANCE	-1	
MAGIQUE	+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	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (egyptologiques).	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ Formation d'historien +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si Egypte Ancienne..
2	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ)..	☐ Expertise +5 tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Langues anciennes connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
3	☐ 50 / 50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Spéléologue +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	☐ Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	☐ Mémoire eidétique mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Vigilance +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	☐ Flair infailible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Savoirs interdits +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC (Ⓢ) cause créatures. +2 DEF (Ⓢ).

EQUIPEMENT

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

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

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.

FOR
FORCE

12

+1

DEX
DEXTERITÉ

15

+2

CON
CONSTITUTION

14

+2

INT
INTELLIGENCE

11

+0

PER
PERCEPTION

13

+1

CHA
CHARISME

10

+0

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+1



DISTANCE

+4



MAGIQUE

+0

Arme

Dégâts

Revolver Webley

1d10



PV
POINTS DE VIE

12

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC
POINTS DE CHOC

2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie des armes à feu	Voie des corporations	Voie Pilotage
1	☐ Ajuster +2 en attaque (⊕) avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (armée/RAF).	☐ Pilote émérite +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un avion.
2	☐ Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	☐ Manoeuvre d'évitement +5 pour éviter accidents. +2 DEF (⊕) véhicule et passagers.
3	☐ Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	☐ 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	☐ Polyvalent maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.
4	☐ Tir rapide (L) 2 attaques (⊕) avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	☐ Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	☐ En un seul morceau ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.
5	☐ Tireur d'élite d12 en attaque à distance (⊕), +2d6 aux DM.	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	☐ As des as 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.

ÉQUIPEMENT

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

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

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.

FOR

10

+0

DEX

15

+2

CON

10

+0

INT

13

+1

PER

12

+1

CHA

15

+2

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+2



DISTANCE

+2



MAGIQUE

+1

Arme

Dégâts



PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie du pilotage	Voie de l'argent	Voie du discours
1	☐ Pilote émérite +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un avion.	☐ Niveau de vie Niveau de vie fortuné. Au rang 4, le niveau de vie passe à Très fortuné	☐ Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.
2	☐ Manoeuvre d'évitement +5 pour éviter accidents. +2 DEF pour véhicule et passagers.	☐ Influence 1 Pt de fortune par rang. Chaque pt de fortune bonus +5 en Négociation ou Charisme.	☐ Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible à s'énervé ou attaque à -5.
3	☐ Polyvalent maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.	☐ Véhicule de luxe 1 fois par aventure acquiert 1 véhicule de son choix et bonus +2 à tous les tests de pilotage (DEX)	☐ Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.
4	☐ En un seul morceau ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.	☐ Relations 1 fois par aventure (accord du MJ) fait jouer ses relations pour avoir 1 avantage important	☐ Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.
5	☐ As des As 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.	☐ Pied-à-terre 1 logement de qualité dans toutes les grandes capitales.	☐ Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.

ÉQUIPEMENT

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

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

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. Traumatisé par le conflit, et avec un penchant pour la boisson. Il vit en tant que pilote privé pour riches oisifs.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

CARAC. Valeur Mod.

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

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+2	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+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	☐ Pilote émérite +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Inti. avec un avion.	☐ Débrouillardise +1 / rang négocié, hébergement. +5 coutumes locales.	☐ Même pas peur +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.
2	☐ Manoeuvre d'évitement +5 pour éviter accidents. +2 DEF pour véhicule et passagers.	☐ Par monts & par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.	☐ Acrobate +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.
3	☐ Polyvalent maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.	☐ Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.	☐ Ignorer la douleur 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.
4	☐ En un seul morceau ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.	☐ Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.	☐ Seul contre tous +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent.
5	☐ As des As 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.	☐ Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON.	☐ Au pied du mur ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV action avant KO.

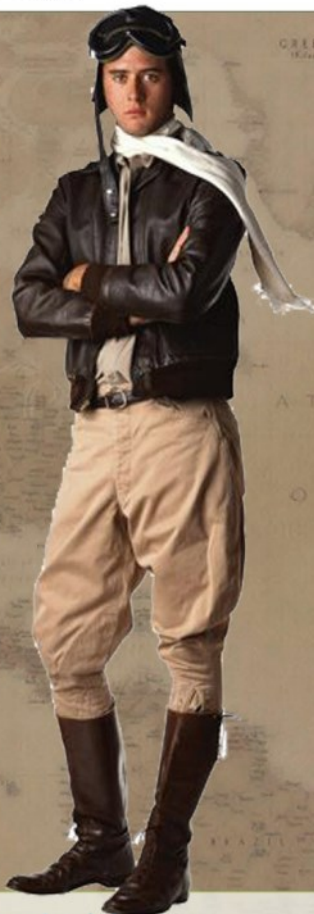
ÉQUIPEMENT

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

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.

FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTERITÉ	17	+3	
CON CONSTITUTION	13	+1	
INT INTELLIGENCE	12	+1	
PER PERCEPTION	10	+0	
CHA CHARISME	13	+1	

ATTAQUE Mod.



CONTACT

+1



DISTANCE

+4



MAGIQUE

+1

Arme

Dégâts



PV

POINTS DE VIE

11

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

13

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

3

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

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

ÉQUIPEMENT

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

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.

FOR
FORCE

9

-1

DEX
DEXTERITE

10

+0

CON
CONSTITUTION

11

+0

INT
INTELLIGENCE

18

+4

PER
PERCEPTION

13

+1

CHA
CHARISME

14

+2

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

-1



DISTANCE

+0



MAGIQUE

+4

Arme

Dégâts



PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

10

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

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

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

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+1	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+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	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ Formation d'historien +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si amérindiens.	☐ Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	☐ Expertise +5 tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Langues anciennes connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.	☐ Par monts et par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Spéléologue +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.	☐ Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	☐ Mémoire eidétique mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Vigilance +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.	☐ Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	☐ Flair infailible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Savoirs interdits +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC cause créatures. +2 DEF.	☐ Adaptation héroïque +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 **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.

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

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+0	
DISTANCE	+2	
MAGIQUE	+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	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (universités).	☐ Esprit d'analyse +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.	☐ Langues étrangères maîtriser une langue vivante / rang. +5 aux autres.
2	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	☐ Expertise +5 tests Histoire ancienne. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Histoire et culture +5 culture générale des pays si langue maîtrisée.
3	☐ 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Langues mortes maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel.
4	☐ Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	☐ Mémoire eidétique mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Oreille fantastique +5 entendre ou imiter. Empathie test PER opposé CHA cible.
5	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	☐ Flair infailible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Perception supérieure +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.

ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 200 \$
carnet de notes	voiture de base
loupe	
livres d'histoire	

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.	
FOR FORCE	8	-1	
DEX DEXTERITÉ	9	-1	
CON CONSTITUTION	10	+0	
INT INTELLIGENCE	17	+3	
PER PERCEPTION	18	+4	
CHA CHARISME	13	+1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	-1	
DISTANCE	-1	
MAGIQUE	+3	
Arme		Dégâts

PV POINTS DE VIE	6	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

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

CAPACITÉS

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

ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	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.

FOR FORCE	9	-1	
DEX DEXTERITÉ	15	+2	
CON CONSTITUTION	10	+0	
INT INTELLIGENCE	12	+1	
PER PERCEPTION	13	+1	
CHA CHARISME	16	+3	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	-1	
DISTANCE	+2	
MAGIQUE	+1	

Arme

Dégâts

derringer	1d6



PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

5

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

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

FOR FORCE	12	+1	
DEX DEXTERITÉ	15	+2	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	13	+1	
CHA CHARISME	10	+0	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+1	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	+0	

Arme

Dégâts

pistolet cal. 45	1d10
Fusil à répétition	1d8



PV
POINTS DE VIE

12

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



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

ÉQUIPEMENT

Uniforme	Argent : 200 \$
tenu de citadin	berline ordinaire
pistolet cal 45	Canne
Fusil à répétition	

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.

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

ATTAQUE Mod.

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

ÉQUIPEMENT

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

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

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+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	☐ Formation artistique +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature.	☐ Sportif accompli +1 / aux activités sportives (natation, course, lancer, saut, etc.).	☐ Ami de la nature +2 / rang survie en milieu naturel. 1 / rang Init en pleine nature.
2	☐ Inspiration relancer un dé (sauf test d'att) 1 / jour par rang.	☐ Spécialité spécialité sportive +5 à tous les tests et bonus selon Carac (voir règles).	☐ Endurant +1 période de marche par jour, charge transportée x2.
3	☐ Imprévisible +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM.	☐ Se dépasser sacrifier 1 PV , +5 test FOR, DEX ou CON. 1d4 PV , +5 après résultat.	☐ Milieus extrêmes +5 tests progression en milieux naturels extrêmes.
4	☐ Riche 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an.	☐ Le geste parfait 1 / jour, 20 naturel FOR, DEX ou CON. 1 / jour att contact ou distance.	☐ Guide +5 survie pour (3 + Mod. de CHA) alliés. Trouve chemin + court ou + sécurisé.
5	☐ Célèbre +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant.	☐ Entraînement de haut niveau +2 valeur Carac. de rang 2. 2d20 garde le meilleur résultat.	☐ Survivant 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.

FOR
FORCE

9

-1

DEX
DEXTERITE

14

+2

CON
CONSTITUTION

11

+0

INT
INTELLIGENCE

12

+1

PER
PERCEPTION

15

+2

CHA
CHARISME

14

+2

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+0



DISTANCE

+2



MAGIQUE

+1

Arme

Dégâts

pistolet léger

1d6

couteau

1d4



PV

POINTS DE VIE

8

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

6

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie de la furtivité	Voie de l'investigation	Voie des voyages
1	☐ Discrétion +2 / rang test de DEX pour passer inaperçu.	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	☐ Sens affûtés +1 / rang tests de PER destinés à simuler les sens.	☐ Expertise +5 tests cryptographie. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Par monts et par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	☐ Attaque déloyale +1d6 DM at1 de dos ou par surprise. +2d6 au rang 5.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	☐ Embuscade cacher tous ses compagnons. Adversaires surpris au 1er tour du combat.	☐ Mémoire eidétique mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	☐ Perception héroïque +2 valeur de PER. 2d20 aux tests de PER.	☐ Flair infailible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Adaptation héroïque +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 (doker 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.

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

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+4	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+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	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (dockers/syndicalistes).	☐ Sportif accompli +1 / aux activités sportives (natation, course, lancer, saut, etc.).	☐ Mécano +2 / rang aux tests pour réparer ou comprendre des mécanismes.
2	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	☐ Spécialité spécialité sportive +5 à tous les tests et bonus selon Carac (voir règles).	☐ Systèmes modernes +2 / rang électricité, radios, etc.
3	☐ 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	☐ Se dépasser sacrifier 1 PV, +5 test FOR, DEX ou CON. 1d4 PV, +5 après résultat.	☐ Dégoter du matos +5 pour trouver du matériel. 1 fois / aventure matériel lourd.
4	☐ Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	☐ Le geste parfait 1 / jour, 20 naturel FOR, DEX ou CON. 1 / jour att contact ou distance.	☐ Système D 1 fois / aventure, réparer sans rien. Pas de malus d'outillage et temps /2.
5	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	☐ Entraînement de haut niveau +2 valeur Carac. de rang 2. 2d20 garde le meilleur résultat.	☐ Customisation 1 fois / jour, en 1d6 x 10 minutes, bonus +2 sur 1 objet (1 semaine).

ÉQUIPEMENT

tenue 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.

FOR

10

+0

DEX

13

+1

CON

10

+0

INT

17

+3

PER

11

+0

CHA

14

+2

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+0



DISTANCE

+2



MAGIQUE

+0

Arme

Dégâts

Pistolet léger

1d6



PV

8

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

6

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

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

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.

FOR

10

+1

DEX

12

+1

CON

11

+0

INT

15

+2

PER

10

+0

CHA

15

+2

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+2



DISTANCE

+2



MAGIQUE

+2

Arme

Dégâts

Webley 455

1d10

fusil enfield

1d8



PV

POINTS DE VIE

10

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie du discours	Voie des armes à feu	Voie des corporations
1	☐ Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	☐ Ajuster +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (crime organisé).
2	☐ Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible se s'énervé ou attaque à -5.	☐ Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).
3	☐ Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	☐ Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	☐ 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.
4	☐ Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	☐ Tir rapide (L) 2 attaques ? avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	☐ Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.
5	☐ Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	☐ Tireur d'élite d12 en attaque à distance, +2d6 aux DM.	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT.

ÉQUIPEMENT

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

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

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.

FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTERITÉ	12	+1	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	11	+1	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	15	+2	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+1	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	+1	

Arme

Dégâts

revolver S&W 38	1d8



PV

POINTS DE VIE

8

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

6

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie du discours	Voie de l'investigation	Voie des voyages
1	☐ Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	☐ Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible à s'énervé ou attaque à -5.	☐ Expertise +5 tests criminologie. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Par monts et par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	☐ Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	☐ Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	☐ Mémoire eidétique mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	☐ Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	☐ Flair infailible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON.

ÉQUIPEMENT

tenu de citadin	Argent : 200 A£
revolver doré à crosse de nacre	
tenu 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.

FOR

15

+2

DEX

12

+1

CON

11

+0

INT

10

+0

PER

17

+3

CHA

10

+0

ATTAQUE

Mod.



CONTACT

+2



DISTANCE

+1



MAGIQUE

+0

Arme

Dégâts

fusil à éléphant

1d12

revolver lourd

1d10



PV

POINTS DE VIE

8

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

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

d6

CARAC. Valeur Mod.

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

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+0	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	+2	

Arme

Dégâts

pistolet de poche	1d6



PV
POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC
POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

Voie de l'argent	Voie des arts	Voie du discours
☐ Niveau de vie Niveau Fortuné. Au rang 4 : Très Fortuné	☐ Formation artistique +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature..	☐ Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.
☐ Influence 1 pt de Fortune / Rang : bonus +5 Négociation ou Charisme.	☐ Inspiration relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang.	☐ Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible à s'énervé ou attaque à -5.
☐ Véhicule de luxe 1/aventure : acquérir 1 véhicule de luxe. Bonus +2 Tests Pilotage (DEX)	☐ Imprévisible +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM.	☐ Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.
☐ Relations 1/aventure : faire jouer relations pour 1 avantage important (accord du MJ)	☐ Riche 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an.	☐ Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.
☐ Pied-à-terre accès à un logement de qualité dans toutes les grandes capitales	☐ Célèbre +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant.	☐ Charisme héroïque +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.

FOR FORCE	14	+2	
DEX DEXTERITÉ	13	+1	
CON CONSTITUTION	12	+1	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	10	+0	

ATTAQUE Mod.



CONTACT

+2



DISTANCE

+1



MAGIQUE

+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	☐ Ajuster +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	☐ Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (loi).	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.
2	☐ Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	☐ Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	☐ Expertise +5 tests Criminologie. Rang 4 : seconde spécialité.
3	☐ Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	☐ 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.
4	☐ Tir rapide (L) 2 attaques avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	☐ Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	☐ Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.
5	☐ Tireur d'élite d12 en attaque à distance, +2d6 aux DM.	☐ Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps.	☐ Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".

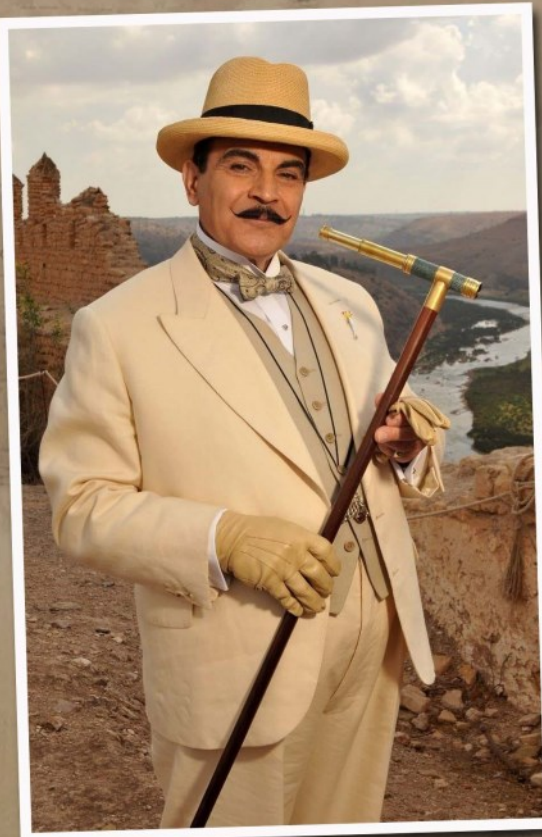
ÉQUIPEMENT

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.

FOR FORCE	9	-1	
DEX DEXTERITÉ	10	+0	
CON CONSTITUTION	9	-1	
INT INTELLIGENCE	17	+3	
PER PERCEPTION	16	+3	
CHA CHARISME	14	+2	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	-1	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+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	☐ Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	☐ À l'écoute +2 / rang pour analyser émotions et tests CHA pour obtenir un aveu.	☐ Formation scientifique +1 / rang sciences. +2 / rang si paranormal.
2	☐ Expertise +5 tests Criminologie. Rang 4 : seconde spécialité.	☐ Analyse personnelle +5 résister aux crises de folie. -1 point de folie. -1 au rang 4.	☐ Grosse tête remplacer test physique par test d'INT.
3	☐ Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	☐ Aide psychologique soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié.	☐ Tacticien +son Mod. d'INT en Init. Relance un dé 1/ jour par rang.
4	☐ Mémoire eidétique mémoire infailible et +5 aux tests de culture générale.	☐ Examen psychologique deviner les émotions (1d6 mn), test opp de PER contre CHA.	☐ Violon d'Ingres choisir 1 capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie.
5	☐ Flair infailible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	☐ Intuition héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER.	☐ Intelligence héroïque +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	