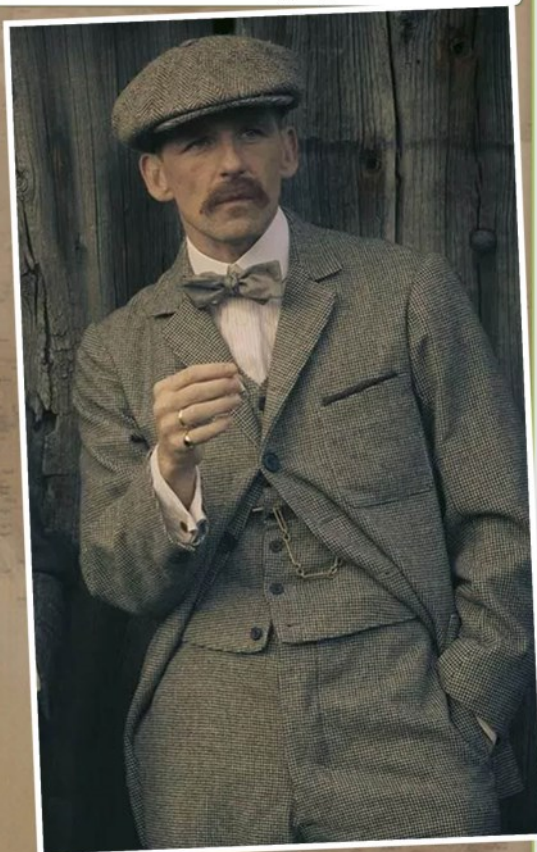


CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Arthur Shelby Jr.

PROFIL : Membre d'un gang



Description

Sexe : Masculin Âge : 32 ans

Taille : 1,77m Poids : 75kg

Langues parlées : Anglais, gypsy

Bien qu'étant l'aîné des Shelby, Arthur n'est pas le leader des Peaky Blinders, mais le bras droit de Thomas. Il a combattu pendant la Première Guerre Mondiale avec ce dernier. Il souffre de nombreux traumatismes liés aux obus et de stress post-traumatique liés à son expérience de la guerre. Il est sujet de violents accès de colère et de sautes d'humeur qui s'expriment parfois par des tentatives de suicide.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d10

| CARAC. | Valeur | Mod. | |
|----------------------------|--------|------|--|
| FOR FORCE | 15 | +2 | |
| DEX DEXTERITÉ | 14 | +2 | |
| CON CONSTITUTION | 15 | +2 | |
| INT INTELLIGENCE | 9 | -1 | |
| PER PERCEPTION | 12 | +1 | |
| CHA CHARISME | 11 | +0 | |

ATTAQUE Mod.



CONTACT +3



DISTANCE +3



MAGIQUE -1

Arme

Dégâts

Webley RIC calibre .442 1d8

fusil enfield 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 du danger | Voie des armes à feu | Voie des corporations |
|---|--|---|--|
| 1 | <input type="checkbox"/> Même pas peur +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc. | <input type="checkbox"/> Ajuster +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme. | <input type="checkbox"/> Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (crime organisé). |
| 2 | <input type="checkbox"/> Acrobate +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.. | <input type="checkbox"/> Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps. | <input type="checkbox"/> Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ). |
| 3 | <input type="checkbox"/> Ignorer la douleur 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat. | <input type="checkbox"/> Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2. | <input type="checkbox"/> 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal. |
| 4 | <input type="checkbox"/> Seul contre tous +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent. | <input type="checkbox"/> Tir rapide (L) 2 attaques ? avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde. | <input type="checkbox"/> Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire. |
| 5 | <input type="checkbox"/> Au pied du mur ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV, action avant KO. | <input type="checkbox"/> Tireur d'élite d12 en attaque à distance, +2d6 aux DM. | <input type="checkbox"/> Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. |

ÉQUIPEMENT

| | |
|-----------------------------|----------------|
| tenués de citadin | Argent : 200 £ |
| revolver Webley RIC cal 422 | |
| fusil enfield | |
| | |
| | |

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : **Emily Paddington**

PROFIL : **Medecin**



Description

Sexe : féminin Âge : 35 ans

Taille : 1,67m Poids : 57 kg

Langues parlées : anglais, français,

Infirmière volontaire durant la première Guerre Mondiale, Emily a poursuivi des études de médecine à Boston.

Se portant volontaire dès qu'il s'agit de découvrir de nouvelles méthodes de soin, Emily est toujours très curieuse. Emily est une femme élégante qui est passionnée par son métier mais sait également laisser de côté son stéthoscope pour se mêler à la bonne société de Boston pour y recueillir de soutiens pour les bonnes oeuvres dont elle s'occupe.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

CARAC. Valeur Mod.

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

ATTAQUE Mod.

| | | |
|-----------------|----|--|
| CONTACT | +0 | |
| DISTANCE | +0 | |
| MAGIQUE | +2 | |

Arme

Dégâts

| | |
|--|--|
| | |
| | |



PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

10

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

3

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

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

ÉQUIPEMENT

| | |
|--------------------|-----------------|
| tenue de medecin | Argent : 200 \$ |
| tenue de citadine | |
| trousse de secours | |
| automobile | |

CHRONIQUES OUBLIÉES CITHULHU

NOM DU PERSONNAGE : Rowan Dawson

PROFIL : Journaliste



Description

Sexe : Masculin Âge : 28 ans

Taille : 1,87m Poids : 81kg

Langues parlées :

Né à New-York dans une famille d'artistes, Rowan a baigné très jeune dans la culture artistique et a beaucoup voyagé.

Ayant un bon sens de l'observation et des facilités pour apprendre les langues, le jeune homme est devenu journaliste.

Sérieux, mais aimant s'habiller avec gout, Rowan est un charmeur, parfois un peu dandy.

Il sait néanmoins s'adapter à ses interlocuteurs et peut se rendre très discret quand il le faut.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d8

| CARAC. | Valeur | Mod. | |
|----------------------------|--------|------|--|
| FOR FORCE | 11 | +0 | |
| DEX DEXTERITÉ | 10 | +0 | |
| CON CONSTITUTION | 13 | +1 | |
| INT INTELLIGENCE | 14 | +2 | |
| PER PERCEPTION | 13 | +1 | |
| CHA CHARISME | 14 | +2 | |

| ATTAQUE | Mod. | |
|-----------------|------|--|
| CONTACT | +1 | |
| DISTANCE | +0 | |
| MAGIQUE | +2 | |

| Arme | Dégâts |
|------------------|--------|
| pistolet cal. 32 | 1d6 |
| | |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| PV POINTS DE VIE | 9 | |
| POINTS DE VIE RESTANTS | | |
| BLESSURES GRAVES | | |

| | | |
|-----------------------------|-------------|--|
| DÉFENSE | 10 | |
| 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 | <input type="checkbox"/> Beau Parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.. | <input type="checkbox"/> Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.. | <input type="checkbox"/> Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales. |
| 2 | <input type="checkbox"/> Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible s'énerve ou attaque à -5. | <input type="checkbox"/> Expertise +5 tests Photographie. Rang 4 : seconde spécialité. | <input type="checkbox"/> Par monts et par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal. |
| 3 | <input type="checkbox"/> Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation. | <input type="checkbox"/> Recherche rapide temps de recherche d'indices/2. | <input type="checkbox"/> Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.. |
| 4 | <input type="checkbox"/> Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible. | <input type="checkbox"/> Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale. | <input type="checkbox"/> Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2. |
| 5 | <input type="checkbox"/> Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA. | <input type="checkbox"/> Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche". | <input type="checkbox"/> Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON. |

ÉQUIPEMENT

| | |
|------------------|-----------------|
| lampe-torche | Argent : 200 \$ |
| loupe | pistolet cal 32 |
| cartes de visite | |
| appareil photo | |

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : "Jack" Robinson

PROFIL : Inspecteur-détective



Description

Sexe : Masculin Âge : 35 ans

Taille : 1,80m Poids : 78kg

Langues parlées : Anglais, Allemand

Le commissaire Jack Robinson est revenu de la guerre en homme changé - une situation compliquée qui l'éloigne peu à peu de sa femme.

Il reste concentré sur son travail de policier où sa boussole morale le guide, sans faille, dans le respect de la loi. Admirateur de l'intelligence et de la débrouillardise, il ne supporte pas longtemps les imbéciles.

Jack a grandi dans la classe ouvrière de Richmond. Il a rejoint les forces de police avant la guerre et a atteint le rang de Senior Constable avant que l'appel du devoir ne le voit s'engager dans l'armée.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

| CARAC. | Valeur | Mod. | |
|----------------------------|--------|------|--|
| FOR FORCE | 11 | +0 | |
| DEX DEXTERITÉ | 14 | +2 | |
| CON CONSTITUTION | 13 | +1 | |
| INT INTELLIGENCE | 12 | +1 | |
| PER PERCEPTION | 13 | +1 | |
| CHA CHARISME | 12 | +1 | |

| ATTAQUE | Mod. | |
|-----------------|------|--|
| CONTACT | +0 | |
| DISTANCE | +3 | |
| MAGIQUE | +1 | |

| Arme | Dégâts |
|-----------------|--------|
| Revolver Webley | 1d10 |
| fusil enfield | 1d8 |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| PV POINTS DE VIE | 9 | |
| POINTS DE VIE RESTANTS | | |
| BLESSURES GRAVES | | |

| | | |
|-----------------------------|-------------|--|
| DÉFENSE | 12 | |
| DEF = 10 + Mod. DEX | | |
| PC POINTS DE CHOC | 3 | |
| POINTS DE FOLIE | PC RESTANTS | |

CAPACITÉS

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

ÉQUIPEMENT

| | |
|----------------------|----------------|
| tenués de citadin | Argent : 200 £ |
| revolver Webley .455 | |
| Plaque de police | |
| | |

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Lloyd Jones

PROFIL : Ecrivain, artiste



Description

Sexe : masculin Âge : 28 ans

Taille : 1,85 m Poids : 73kg

Langues parlées : anglais, espagnol, latin,

Britannique d'origine, Lloyd voyage depuis son adolescence, après un parcours de musicien rock, puis de photographe et de peintre, Lloyd se consacre désormais à l'écriture. Grand voyageur et observateur de ses contemporains, Lloyd fait preuve d'une grande curiosité et cherche toujours à en savoir plus.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

| CARAC. | Valeur | Mod. | |
|----------------------------|--------|------|--|
| FOR FORCE | 11 | +0 | |
| DEX DEXTERITÉ | 12 | +1 | |
| CON CONSTITUTION | 13 | +1 | |
| INT INTELLIGENCE | 14 | +2 | |
| PER PERCEPTION | 11 | +0 | |
| CHA CHARISME | 14 | +2 | |

| ATTAQUE | Mod. | |
|-----------------|------|--------|
| CONTACT | +0 | |
| DISTANCE | +1 | |
| MAGIQUE | +2 | |
| Arme | | Dégâts |
| | | |
| | | |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| PV POINTS DE VIE | 7 | |
| 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 langues | Voie des arts | Voie des voyages |
|---|---|--|---|
| 1 | <input type="checkbox"/> Langues étrangères maîtriser une langue vivante /rang. +5 aux autres. | <input type="checkbox"/> Formation artistique +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature. | <input type="checkbox"/> Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales. |
| 2 | <input type="checkbox"/> Histoire et culture +5 culture générale des pays si langue maîtrisée. | <input type="checkbox"/> Inspiration relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang. | <input type="checkbox"/> Par monts et par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal. |
| 3 | <input type="checkbox"/> Langues mortes maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel. | <input type="checkbox"/> Imprévisible +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM. | <input type="checkbox"/> Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12. |
| 4 | <input type="checkbox"/> Oreille fantastique +5 entendre ou imiter. Empathie test PER opposé CHA cible. | <input type="checkbox"/> Riche 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an. | <input type="checkbox"/> Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2. |
| 5 | <input type="checkbox"/> Perception supérieure +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir. | <input type="checkbox"/> Célèbre +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant. | <input type="checkbox"/> Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON. |

ÉQUIPEMENT

| | |
|--|-----------------|
| une Harley-Davidson d'occas' | Argent : 200 \$ |
| Un carnet de notes | |
| tenue décontractée | |
| nombreux romans en langues étrangères | |
| cartes routières et cartes de nombreux pays et villes. | |
| tenues décontractées. | |

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Jaynie Jay

PROFIL : Artiste



Description

Sexe : féminin Âge : 25 ans

Taille : 1,60 m Poids : 55 kg

Langues parlées : anglais, espagnol,

Née dans une famille très traditionaliste du Texas.

La mort de son grand frère au Vietnam l'a profondément marquée.

Jaynie a rejoint une communauté hippie à l'âge de 16 ans tout juste.

Mais a quand même tenu à poursuivre des études supérieures d'art

Désormais elle va de ville en ville de communautés en communautés vivant de ses dessins et tableaux qui ont un certain succès. Ses œuvres très psychédélices servent souvent d'illustrations pour des groupes rock.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d6

| CARAC. | Valeur | Mod. | |
|----------------------------|--------|------|--|
| FOR FORCE | 10 | +0 | |
| DEX DEXTERITE | 11 | +0 | |
| CON CONSTITUTION | 10 | +0 | |
| INT INTELLIGENCE | 15 | +2 | |
| PER PERCEPTION | 14 | +2 | |
| CHA CHARISME | 15 | +2 | |

ATTAQUE Mod.



CONTACT +0



DISTANCE +0



MAGIQUE +2

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 du discours | Voie de la psychologie |
|---|--|--|--|
| 1 | <input type="checkbox"/> Formation artistique +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature. | <input type="checkbox"/> Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir. | <input type="checkbox"/> À l'écoute +2 / rang pour analyser émotions et tests CHA pour obtenir un aveu. |
| 2 | <input type="checkbox"/> Inspiration relancer un dé (sauf test d'att) 1 / jour par rang. | <input type="checkbox"/> Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible se s'énervé ou attaque à -5. | <input type="checkbox"/> Analyse personnelle +5 résister aux crises de folie. -1 point de folie. -1 au rang 4. |
| 3 | <input type="checkbox"/> Imprévisible +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM. | <input type="checkbox"/> Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation. | <input type="checkbox"/> Aide psychologique soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié. |
| 4 | <input type="checkbox"/> Riche 10 000 \$ / an pendant 10 ans. rang 5 : 20 000 \$ par an. | <input type="checkbox"/> Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible. | <input type="checkbox"/> Examen psychologique deviner les émotions (1d6 mn), test opp de PER contre CHA. |
| 5 | <input type="checkbox"/> Célèbre +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant. | <input type="checkbox"/> Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA. | <input type="checkbox"/> Intuition héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER. |

ÉQUIPEMENT

| | |
|---|-----------------|
| Une voiture (coccinelle colorée) | Argent : 200 \$ |
| livres sur les sciences humaines (ethnologie histoire, psychologie, linguistique) | |
| Nécessaires de maquillage, couture et coiffure | |
| Bloc de dessin | |
| Tenue colorée et pratique | |

CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : **Hernie Flow**

PROFIL : **Linguiste**



Description

Sexe : masculin Âge : 55 ans

Taille : 1,80 m Poids : 70kg

Langues parlées : anglais, allemand, latin, grec ancien

Né à New-York dans une famille aisée d'universitaires, Hernie a fait de brillantes études. Il a rejoint l'armée durant la seconde guerre mondiale et y a exercé en tant que traducteur-interprète.

La guerre de Corée puis celle du Vietnam le dégoûte et il rejoint les mouvements pacifistes et non-violent au début des années 60.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

| CARAC. | Valeur | Mod. | |
|----------------------------|--------|------|--|
| FOR FORCE | 10 | +0 | |
| DEX DEXTÉRITÉ | 13 | +1 | |
| CON CONSTITUTION | 8 | -1 | |
| INT INTELLIGENCE | 19 | +4 | |
| PER PERCEPTION | 12 | +1 | |
| CHA CHARISME | 13 | +1 | |

| ATTAQUE | Mod. | |
|-----------------|------|--------|
| CONTACT | +0 | |
| DISTANCE | +1 | |
| MAGIQUE | +4 | |
| Arme | | Dégâts |
| | | |
| | | |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| PV POINTS DE VIE | 5 | |
| 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 langues | Voie du discours | Voie des voyages |
|---|---|--|---|
| 1 | <input type="checkbox"/> Langues étrangères maîtriser une langue vivante /rang. +5 aux autres. | <input type="checkbox"/> Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir. | <input type="checkbox"/> Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales. |
| 2 | <input type="checkbox"/> Histoire et culture +5 culture générale des pays si langue maîtrisée. | <input type="checkbox"/> Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerver ou attaque à -5. | <input type="checkbox"/> Par monts et par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal. |
| 3 | <input type="checkbox"/> Langues mortes maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel. | <input type="checkbox"/> Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation. | <input type="checkbox"/> Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12. |
| 4 | <input type="checkbox"/> Oreille fantastique +5 entendre ou imiter. Empathie test PER opposé CHA cible. | <input type="checkbox"/> Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible. | <input type="checkbox"/> Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2. |
| 5 | <input type="checkbox"/> Perception supérieure +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir. | <input type="checkbox"/> Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA. | <input type="checkbox"/> Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON. |

ÉQUIPEMENT

| | |
|--|-----------------|
| Un van VW | Argent : 200 \$ |
| nombreux romans en langues étrangères | |
| cartes routières et cartes de nombreux pays et villes. | |
| tenu décontractée. | |
| | |
| | |

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Arthur Hastings**

PROFIL : **Capitaine à la retraite**



Description

Sexe : masculin Âge : 38 ans

Taille : 1,83m Poids : 80kg

Langues parlées : anglais, français,

Arthur Hastings est un capitaine de l'Armée britannique à la retraite. Ami proche d'Hercule Poirot il l'assiste dans la plupart de ses enquêtes. Pierre enquêteur lui-même, et faisant preuve parfois d'une grande naïveté.

Gentleman britannique par excellence, Hastings est un homme d'un grand courage, n'ayant pas peur du danger et ayant souvent fait face à la mort.

Hastings est également passionné de sport automobile et aime les voitures rapides. Hastings est un homme charmant, de bonne compagnie, un ami loyal et fidèle, mais un vrai cœur d'artichaut parfois.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d10

CARAC. Valeur Mod.

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

ATTAQUE Mod.

| | | |
|-----------------|----|--|
| CONTACT | +2 | |
| DISTANCE | +4 | |
| MAGIQUE | +0 | |

Arme

Dégâts

| | |
|-----------------|------|
| Revolver Webley | 1d10 |
| | |



PV

POINTS DE VIE

11

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

ÉQUIPEMENT

| | |
|-----------------------------|-----------------|
| <i>Uniforme (capitaine)</i> | Argent : 200 \$ |
| <i>tenue de citadin</i> | |
| <i>revolver Webley</i> | |
| <i>automobile</i> | |

CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Felicity Lemon**

PROFIL : **Secrétaire**



Description

Sexe : féminin Âge : 40 ans

Taille : 1,56m Poids : 47 kg

Langues parlées : anglais, français,

Secrétaire particulière elle a grand sens de l'ordre et elle est très pointilleuse sur l'orthographe. Sans vie sentimentale, sa seule passion est de passer tout son temps libre à rechercher un nouveau système de classement pour faciliter la vie des secrétaires. Précise et efficace, elle est experte dans presque.

Miss Lemon a également montré à plusieurs reprises son intention de se plonger dans les arts occultes tels que la divination avec le I Ching, lire des cartes de tarot, pratiquer l'hypnotisme et utiliser une planchette pour communiquer avec le monde des esprits.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d6

CARAC. Valeur Mod.

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

ATTAQUE Mod.

| | | |
|-----------------|----|--|
| CONTACT | -1 | |
| DISTANCE | +1 | |
| MAGIQUE | +1 | |

Arme

Dégâts

| | |
|--|--|
| | |
| | |



PV

POINTS DE VIE

7

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 corps (université) | Voie de l'investigation | Voie de la Divination |
|---|--|--|--|
| 1 | <input type="checkbox"/> Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (université). | <input type="checkbox"/> Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices. | <input type="checkbox"/> 6ème Sens +2 en DEF, Initiative et tests pour surprise. |
| 2 | <input type="checkbox"/> Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ). | <input type="checkbox"/> Expertise +5 tests criminologie. Rang 4 : seconde spécialité. | <input type="checkbox"/> Détection de l'Invisible(L) Détection des créatures invisibles pendant [5+Mod INT] tours |
| 3 | <input type="checkbox"/> 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal. | <input type="checkbox"/> Recherche rapide temps de recherche d'indices /2. | <input type="checkbox"/> Clairvoyance (L) voir et entendre à distance. |
| 4 | <input type="checkbox"/> Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire. | <input type="checkbox"/> Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale. | <input type="checkbox"/> Prescience Vision du futur possible 1 fois/combat. Bonus +10 en DEF et initiative |
| 5 | <input type="checkbox"/> Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. | <input type="checkbox"/> Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche". | <input type="checkbox"/> Vision vraie (L) Pendant [5+Mod INT] tours, voir à travers les illusions et les déguisements. |

ÉQUIPEMENT

| | |
|--------------------|-----------------|
| tenue de citadine | Argent : 200 \$ |
| machine à écrire | |
| stylo et bloc note | |
| Cartes de tarot | |