

L'Appel de THULHU

COMPÉTENCES

☐ Anthropologie (01%)	1		☐ Écouter (20%)	45	22	9	☐ Occultisme (05%)	10	5	2
☐ Archéologie (01%)	1		☐ Électricité (10%)				☐ Orientation (10%)			
☐ <u>Comédie</u> (05%) <i>Arts et métiers</i>	40	20	8	☐ Équitation (05%)			☐ Persuasion (10%)	55	27	11
☐ <u>Chant (opérette)</u>	35	17	7	☐ Esquive (DEX/2)	37	18	7	☐ Pickpocket (10%)		
☐ Baratin (05%)	5			☐ Estimation (05%)				☐ _____ (01%) <i>Pilotage</i>		
☐ Bibliothèque (20%)	35	17	7	☐ Grimper (20%)	20	10	4	☐ Pister (10%)		
☐ Charme (15%)	45	22	9	☐ Histoire (05%)	20	10	4	☐ Premiers soins (30%)	30	15
☐ Combat à distance (Armes de poing) (20%)	20	10	4	☐ Imposture (05%)	30	15	6	☐ Psychanalyse (01%)		
☐ Combat à distance (Fusils) (25%)				☐ Intimidation (15%)				☐ Psychologie (10%)	35	17
☐ _____ <i>Combat à distance</i>				☐ Lancer (20%)	20	10	4	☐ Sauter (20%)	20	10
☐ Combat rapproché (Corps à corps) (25%)	25	12	5	☐ <u>Français</u> (ÉDU) <i>Langue maternelle</i>	60	30	12	☐ _____ (01%) <i>Sciences</i>		
☐ _____ <i>Combat rapproché</i>				☐ _____ (01%) <i>Langues</i>				☐ _____		
☐ _____				☐ _____				☐ _____		
☐ Comptabilité (05%)	20	10	4	☐ _____				☐ _____ (10%) <i>Survie</i>		
☐ Conduite (20%)	30	15	6	☐ Mécanique (01%)				☐ Trouver Objet Caché (25%)	50	25
Crédit (00%)	25	12	5	☐ Médecine (01%)				☐ _____		
☐ Crochetage (01%)				Mythe de Cthulhu (00%)				☐ _____		
☐ Discrétion (20%)	20	10	4	☐ Nager (20%)	20	10	4	☐ _____		
☐ Droit (05%)				☐ Naturalisme (10%)				☐ _____		

COMBAT

[illegible]

MON HISTOIRE

Née à Lyon le 30 septembre 1900, dans une famille modeste.

Mon père travaille aux douanes, ma mère est couturière de théâtre.

Enfance marquée par les tissus, les loges, les voix projetées.

Très tôt, j'imité les actrices et joue pour mes poupées.

Je perd mon père en 1919, victime de la grippe espagnole.

À 19 ans, je quitte Lyon seule pour Paris.

Je m'installe dans une chambre modeste près de la République.

Je vis de petits boulots : serveuse, modèle, figurante.

Je fréquente théâtres, cabarets, ateliers de costumiers.

J'apprend sur le tas à jouer, danser, parler comme une autre.

Pose sous pseudonyme pour des photographes et des artistes.

Me fait remarquer pour son port de tête et sa prestance.

Participe à mes premiers concours d'élégance vers 1923.

Ainsi je commence à me faire appeler "Lucette Desmoulins".

PROFIL

Description jeune femme brune aux traits fins et
et au regard intense, souvent coiffée à la
garçonne, élégante sans ostentation, avec une
allure qui mêle discrétion, assurance et mystère.

Ideologie et croyances le monde n'est pas plus
rationnel que les hommes qui le dirigent.
Ne croit pas vraiment aux fantômes, mais...
Elle a vu des choses étranges. Elle aime le mystère

Personnes importantes _____

Lieux significatifs _____

Biens précieux Album photo dissimulé dans un
double-fond de sa valise à compartiments

Traits Jeune, fine et gracieuse

Séquelles et cicatrices _____

Phobies et manies _____

Ouvrages occultes et sortilèges _____

Rencontres avec des entités étranges _____

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Petit sac en cuir noir Garde-robe élégante

Stylo-plume Collection de chapeaux

Appareil photo Kodak Bibliothèque personnelle

Gants noirs en cuir souple vélo Peugeot dames

FORTUNE

Dépenses courantes 164 Fr

Espèces 822 Fr

Capital 20 550 Fr

AMIS INVESTIGATEURS

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____



Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

AIDE-MÉMOIRE

Tests de compétence ou de caractéristique

Niveau de réussite :	Maladresse 100/96+	Échec > %	Ordinaire ≤ %	Majeure ½ %	Extrême ¼ %	Critique 01
----------------------	-----------------------	--------------	------------------	----------------	----------------	----------------

Redoubler un test : justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale

Blessures et soins

Premiers soins : soigne 1 PV Médecine : soigne 103 PV

Blessure grave : perte ≥ à ½ des PV max. en une attaque

Tombe à 0 PV sans blessure grave = inconscient

Tombe à 0 PV avec blessure grave = mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine nécessaire

Guérison naturelle (sans blessure grave) : récupère 1 PV par jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test par semaine

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.