Chroniques Oubliées Cthulhu

Clovis Lhérisson

Avocat de l'étrange



Nom du joueur

NIVEAU	5
DÉ DE VIE	d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	13	+1	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	16	+3	
PER Perception	9	-1	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+1	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+5	

Arme	Dégâts
Canne-épée	1d6+1

PV Points de vie	15	
DÉFENSE	10	

DEF = 10 + Mod. DEX

PC Points de choc	5	

Points de vie restants

Blessures graves

Points de folie	PC restants
2	

Description

Sexe : masculin **Âge :** 50 ans

Taille : 1m78 **Poids :** 75kg

Langues parlées : Créole haïtien, Français, Anglais

Né à Haïti, il a été le témoin de scènes d'injustice contre son peuple durant son enfance qui l'ont poussé à travailler dur pour devenir avocat. En parallèle, il n'a rien renié de ses racines, cultivant l'art du Lodyans et du Vaudou. Militant pour l'indépendance et contre l'occupation américaine, il est en exil à cause de ses convictions politiques. Un temps réfugié en France, il a rejoint les Etats-Unis pour y poursuivre son combat.

Bel homme, doté d'une prestance et d'une classe naturelle, Clovis possède un charme envoûtant et étrange qu'il met en valeur par des costumes impeccables et quelques accessoires exotiques.

CAPACITÉS

	Voie des corporations (loi)	Voies du discours
1	☑ **Corporatisme** +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (lois).	☑ **Beau parleur** +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.
2	☑ **Appel à un ami** 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	☑ **Provocation (L)** Test opposé de CHA contre INT, la cible s'énerve ou attaque à -5.
3	☑ **50/50** Coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	☑ **Usurpateur** +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.
4	☐ **Joker** 1 / aventure, intervention inattendue Inventer une histoire.	☐ **Manipulateur (L)** 1d6 min, test opposé CHA modifie l'état émotionnel de la cible.
5	☐ **Mandarin** +2 valeur de CHA et d'INT.	☐ **Charisme héroïque** +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

CAPACITÉS

	Voie du vaudou		
1	☑ **Connaissance du vaudou** +2 / rang connaissance vaudou, et +1 / rang connaissances occultes. + 1 point de folie et +1 au rang 3.		
2	☑ **Résistance occulte** +5 aux tests de choc. 1 PC pour annuler une blessure grave 10 minutes. Sur un compagnon au rang 4.		
3	☑ **Rituel de chance** Relancer un dé une fois par jour. Jusqu'à la nouvelle lune ou 7 fois.		
4	☐ **Rituel de protection** +5 vs pouvoirs surnaturels et tests de CON pendant [1d6 + Mod. de CHA] jours. Soi-même ou un compagnon.		
5	☐ **Rituel de douleur (L)** 1/jour. Test opposé Att. magique. Cible *affaiblie* (d12 aux actions) pendant [1d6 + Mod. de d'INT] tours.		

INTRODUCTION

Le 14 Septembre 1920, Clovis avait rendez-vous avec un compagnon expatrié à Wall Street pour financer le mouvement. Le mauvais endroit au mauvais moment. Un attentat étrange qui devait changer son destin. L'explosion l'a fauché et il s'est réveillé dans la douleur à l'hôpital Saint-James.

Gravement blessé, tu gardes un terrible souvenir de ta longue convalescence à l'hôpital. D'horribles cauchemars t'ont poursuivi chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que quelque chose rampait et se déformait juste sous ton lit à chaque fois que tu fermais les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque tu es sorti de l'établissement, tu étais déboussolé.

ÉQUIPEMENT

- Une sacoche porte-document à la main.
- Costume chic.
- Chapeau haut de forme.
- Quelques accessoires occultes et gris-gris.
- Une canne dont le pommeau cache une sorte d'épée courte.

Argent: 200 $

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

Klaus Knopffer

Pilote au long court



Description

Sexe : masculin **Âge :** 32 ans

Taille : 1m82 **Poids :** 85 kg

Langues parlées : Allemand, Anglais

Klaus a très tôt aimé parcourir le monde et il s'est illustré en tant que pilote sous le drapeau Allemand. Impliqué depuis toujours dans l'industrie automobile, il a prouvé son courage en pilotant un tank durant la grande guerre. Aujourd'hui, il cherche des moyens financiers pour monter une expédition transcontinentale en Afrique afin de battre ces satanés Français à leur propre jeu.

Grand, la mâchoire carrée, Klaus pourrait être bel homme, mais sa réserve naturelle et son regard dur dissuadent la plupart des gens de lui adresser la parole.

Nom du joueur

NIVEAU	5
DÉ DE VIE	d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	15	+2	
DEX Dextérité	14	+2	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	11	+0	
CHA Charisme	10	+0	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	

Arme	Dégâts
Couteau	1d4+2
Pistolet moyen (20m)	1d8

PV Points de vie	22	

Points de vie restants

Blessures graves

DÉFENSE	12	

DEF = 10 + Mod. DEX

PC Points de choc	4	

Points de folie: 2

PC restants

CAPACITÉS

	Voie de la mécanique	Voie du pilotage
1	☑ **Mécano** +2 / rang aux tests pour réparer ou comprendre des mécanismes.	☑ **Pilote émérite** +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un véhicule terrestre.
2	☑ **Systèmes modernes** +2 / rang électricité, radios, etc.	☑ **Manoeuvre d'évitement** +5 pour éviter accidents. +2 DEF aux véhicule et passagers.
3	☐ **Dégoter du matos** +5 pour trouver du matériel. 1 fois / aventure matériel lourd.	☑ **Polyvalent** Maîtrise les voiliers. Maîtrise un 3ème type de véhicule au rang 5.
4	☐ **Système D** 1 fois/ aventure, réparer sans rien. Pas de malus d'outillage et temps /2.	☐ **En un seul morceau** ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.
5	☐ **Customisation** 1 fois / jour, en 1d6 x 10 minutes, bonus +2 sur 1 objet (1 semaine).	☐ **As des as** 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

CAPACITÉS

	Voie des voyages		
1	☑ **Débrouillardise** +1 / rang négocier, hébergement. +5 coutumes locales.		
2	☑ **Par monts et par vaux** Pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.		
3	☑ **Sens du danger** +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger: PER 12.		
4	☐ **Résistance** +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.		
5	☐ **Adaptation héroïque** +2 valeur de PER et de CON.		

INTRODUCTION

Le 14 Septembre 1920, Klaus conduisait un riche homme d'affaires et son garde du corps à Wall Street. Le mauvais endroit au mauvais moment. Un attentat qui devait changer son destin. L'explosion a retourné la voiture et tué son patron. Il s'est réveillé dans la douleur à l'hôpital Saint-James en compagnie du garde du corps lui aussi gravement blessé.

Gravement blessé, tu gardes un terrible souvenir de ta longue convalescence à l'hôpital. D'horribles cauchemars t'ont poursuivi chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que quelque chose rampait et se déformait juste sous ton lit à chaque fois que tu fermais les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque tu es sorti de l'établissement, tu étais déboussolé.

ÉQUIPEMENT

- Chapeau colonial
- chemise et pantalon de toile épaisse
- blouson d'aviateur
- bottes
- jumelles
- gants de conduite
- gourde
- foulard-chèche

Argent: 200 $

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

Shisao Shuwen

Maître d'arts martiaux



Description

Sexe : féminin **Âge :** 26 ans

Taille : 1m59 **Poids :** 45kg

Langues parlées : Chinois, Anglais

Shisao est une experte en art martiaux et en philosophie zen. Fille d'un grand maître d'arts martiaux particulièrement sévère, elle a embarqué avec une troupe itinérante pour fuir la pression familiale. Elle a ainsi visité l'Europe puis les Etats-Unis.

Cette petite femme, vêtue d'un costume qui mélange modernité occidentale et tradition de son pays semble bien frêle de prime abord. Mais dès qu'elle esquisse un mouvement, l'œil averti distingue dans chacun de ses pas la grâce de la danseuse et l'agilité du félin.

Nom du joueur

NIVEAU	5
DÉ DE VIE	d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	11	+0	
DEX Dextérité	18	+4	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	12	+1	
CHA Charisme	13	+1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4/+8	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	+0	

Arme	Dégâts
Mains nues ou bâton	1d6

PV Points de vie	23	
DÉFENSE	15 (19)	

DEF = 10 + Mod. DEX

PC Points de choc	3	

Points de vie restants

Blessures graves

Points de folie: 2

PC restants

CAPACITÉS

	Voie du corps à corps	Voie des exploits physiques
1	☑ **Arts martiaux** DM mains nues d4. Rang 3 : d6, rang 5 : d8. +1 / rang DEF vs Att. au contact et en esquive.	☑ **Sportif accompli** +1 / aux activités sportives (natation, course, lancer, saut, etc.).
2	☑ **Arme de prédilection** +1 en att. Mod. de DEX possible en attaque.	☑ **Spécialité** +5 aux tests d'acrobaties et +1 en DEF (DEX).
3	☑ **Enchaînement** Au contact, après adversaire vaincu, Att contact gratuite sur un autre.	☐ **Se dépasser** Sacrifier 1 PV, +5 test FOR, DEX ou CON. 1d4 PV, +5 après résultat.
4	☑ **Maître d'arme** D12 en attaque au contact, +2d6 aux DM.	☐ **Le geste parfait** 1 / jour, 20 naturel FOR, DEX ou CON. 1 / jour att contact ou distance.
5	☐ **Customisation** 1 fois / jour, en 1d6 x 10 minutes, bonus +2 sur 1 objet (1 semaine).	☐ **Entraînement de haut niveau** +2 valeur Carac. de rang 2. 2d20 garde le meilleur résultat.

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

CAPACITÉS

	Voie de la psychologie (zen)		
1	☑ **À l'écoute** +2 / rang pour analyser émotions et aux tests CHA pour obtenir un aveu.		
2	☑ **Analyse personnelle** +5 résister aux crises de folie. - 1 point de folie. -1 au rang 4.		
3	☐ **Aide psychologique** Soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié.		
4	☐ **Examen psychologique** Deviner les émotions (1d6 mn), test opposé de PER contre CHA.		
5	☐ **Intuition héroïque** +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER.		

INTRODUCTION

Le 14 Septembre 1920, Shisao et deux autres membres de sa troupe distribuaient des invitations pour le spectacle du soir tout en esquissant des démonstrations pour attirer l'attention des spectateurs potentiels. Le mauvais endroit au mauvais moment. L'explosion les a fauchés tous les trois et Shisao s'est réveillée dans la douleur à l'hôpital Saint-James, pour apprendre la mort de ses deux compagnons de route.

Gravement blessée, tu gardes un terrible souvenir de ta longue convalescence à l'hôpital. D'horribles cauchemars t'ont poursuivie chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que quelque chose rampait et se déformait juste sous ton lit à chaque fois que tu fermais les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque tu es sortie de l'établissement, tu étais déboussolée.

ÉQUIPEMENT

- Veste blanche
- pantalon noir ample
- chausses noires
- bâton de kung-fu
- chignon (en réalité une natte avec un bijou lesté au bout une fois détachée

Argent: 200 $

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

Fawzah Shabaan

Artiste intrigante



Description

Sexe : féminin **Âge :** 33 ans

Taille : 1m66 **Poids :** 68 kg

Langues parlées : Arabe, Anglais.

De nationalité égyptienne, Fawzah a toujours eu le goût des intrigues, des secrets et de la séduction. Fille d'un riche négociant d'antiquités, ce qui lui a permis d'être bien plus libre que beaucoup de femmes, elle a choisi le chant et une carrière de cantatrice afin de voyager et de s'enivrer des saveurs du monde.

Le regard sombre et immense, Fawzah est une beauté orientale sensuelle et épanouie. Mais son principal atout de séduction se trouve ailleurs, dès qu'elle prend la parole, toutes les têtes se tournent dans sa direction tant le charme suave de sa voix capture l'attention.

Nom du joueur

NIVEAU	5
DÉ DE VIE	d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	9	-1	
DEX Dextérité	13	+1	
CON Constitution	10	+0	
INT Intelligence	12	+1	
PER Perception	13	+1	
CHA Charisme	18	+4	

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

Arme	Dégâts
Pistolet léger (10m)	1d6

PV Points de vie	12	
DÉFENSE	11	

DEF = 10 + Mod. DEX

Points de vie restants

PC Points de choc	6	

Blessures graves

Points de folie	PC restants
2	

CAPACITÉS

	Voie de l'archéologie	Voie des arts
1	☑ **Formation d'historien** +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si Égypte.	☑ **Formation artistique** +1 / rang connaissance de l'art. +5 en littérature.
2	☑ **Langues anciennes** Connaît égyptien ancien, grec, latin. +5 pour les autres.	☑ **Inspiration** Relancer un dé (sauf test d'att) 1/ jour par rang.
3	☑ **Spéléologue** +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigu.	☑ **Imprévisible** +Mod. de CHA en Init et inspiration sur tests d'att et DM.
4	☐ **Vigilance** +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.	☑ **Riche** 10 000 $ / an pendant 10 ans. Rang 5 : 20 000 $ par an.
5	☐ **Savoirs interdits** +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC à cause de créatures. +2 DEF.	☐ **Célèbre** +5 à tous ses tests de CHA. 1 / aventure, l'intervention d'un PNJ puissant.

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

CAPACITÉS

	Voie de l'investigation		
1	☑ **Esprit d'analyse** +1 / rang aux tests de recherche d'indices.		
2	☑ **Expertise** +5 aux tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.		
3	☐ **Recherche rapide** Temps de recherche d'indices /2.		
4	☐ **Mémoire eidétique** Mémoire infaillible et +5 aux tests de culture générale.		
5	☐ **Flair infaillible** 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".		

INTRODUCTION

Le 14 Septembre 1920, Fawzah se rendait au théâtre où elle devait chanter pour la première fois à New-York le soir même. Le mauvais endroit au mauvais moment. L'attentat a mis un terme à ses ambitions. Elle s'est réveillée dans la douleur à l'hôpital Saint-James.

Gravement blessée, tu gardes un terrible souvenir de ta longue convalescence à l'hôpital. D'horribles cauchemars t'ont poursuivie chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que quelque chose rampait et se déformait juste sous ton lit à chaque fois que tu fermais les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque tu es sortie de l'établissement, tu étais déboussolée.

ÉQUIPEMENT

Vêtements de luxe : robes de soirée, grandes boucles d'oreille.

Broche scarabée vert et or (bijou antique de grande valeur).

Argent : 1 000 $

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

Geneviève de Montcalmet

Gentleman cambrioleuse



Nom du joueur

Niveau	5
Dé de vie	d8

Carac.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	15	+2	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	15	+2	
CHA Charisme	10	+0	

Attaque	Mod.	
Contact	+2	
Distance	+3	
Magique	+0	

Arme	Dégâts
Stylet	1d3+2
Stylet lancé	1d3
Pistolet léger (10m)	1d6

PV Points de vie	22	
Défense	13	

DEF = 10 + Mod. DEX

PC Points de choc	4	

Points de vie restants

Blessures graves

Points de folie: 2

PC restants

Description

Sexe : féminin **Âge :** 25 ans

Taille : 1m68 **Poids :** 52kg

Langues parlées : Français, Anglais, Javanais.

De son vrai nom Geneviève Humbert, la jeune Parisienne est une ancienne apache (bande de voyous parisiens) qui a dû fuir la capitale après un cambriolage qui a mal tourné. Direction le nouveau monde sans un sou en poche.

Avec ses cheveux coiffés à la garçonne, sa casquette et sa veste, Geneviève a tout du titi parisien et une attitude digne des gangs de New-York qui signifie "qui s'y frotte s'y pique". Elle a pour habitude de jouer avec ce qui pourrait ressembler à une lime à ongle, en réalité un stylet acéré.

Capacités

	Voie du danger	Voie de l'intrusion
1	☑ **Même pas peur** +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et aux tests de choc.	☑ **Crocheter** +2/rang aux tests pour crocheter une porte.
2	☑ **Acrobate** +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.	☑ **Détection des pièges** +5 pour détecter les pièges et les éviter. DM des pièges /2
3	☐ **Ignorer la douleur** 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. Les PV sont perdus à la fin du combat.	☑ **Houdini** Pas de malus dans espaces étroits. +2/rang pour se faufiler ou se détacher. +1 en DEF.
4	☐ **Seul contre tous** +2 en attaque et en DEF si plusieurs adversaires l'attaquent.	☐ **Observateur** +5 pour détecter passages secrets, objets cachés. Test secret de PER 10 pour être alerté
5	☐ **Au pied du mur** Ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV, une action avant KO.	☐ **Perception héroïque** +2 valeur de PER. 2d20 aux tests de PER.

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

CAPACITÉS

	Voie de la furtivité		
1	☑ **Discrétion** +2 / rang aux tests de DEX pour passer inaperçu.		
2	☑ **Sens affûtés** +1 / rang aux tests de PER destinés à simuler les sens.		
3	☑ **Attaque déloyale** +1d6 DM att de dos ou par surprise. +2d6 au rang 5.		
4	☐ **Embuscade** Cacher tous ses compagnons. Adversaires surpris au 1er tour du combat.		
5	☐ **Dextérité héroïque** +2 valeur de DEX. 2d20 aux tests de DEX.		

INTRODUCTION

Le 14 Septembre 1920, Geneviève trainait dans Wall Streets à la recherche d'un petit boulot ou d'une opportunité plus ou moins légale de gagner sa croûte lorsque la voiture piégée a explosé. Le mauvais endroit au mauvais moment. Une anarchiste fauchée par un attentat anarchiste, ironie du destin... Elle s'est réveillée dans la douleur à l'hôpital Saint-James.

Gravement blessée, tu gardes un terrible souvenir de ta longue convalescence à l'hôpital. D'horribles cauchemars t'ont poursuivie chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que quelque chose rampait et se déformait juste sous ton lit à chaque fois que tu fermais les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque tu es sortie de l'établissement, tu étais déboussolée.

ÉQUIPEMENT

5 stylets cachés un peu partout.
Le stylet inflige 1d3 DM mais permet d'ajouter le Mod. de DEX aux DM
(cette technique particulière est réservée à Geneviève).
Un grand sac qui renferme tous ses biens,
c'est-à-dire quelques vêtements et 3 romans d'Arsène Lupin, son modèle.

Argent: 10$

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées Cthulhu

Alan Morgan

Médecin de guerre



Description

Sexe : masculin **Âge :** 35 ans

Taille : 1m88 **Poids :** 92kg

Langues parlées : Anglais, Allemand.

Alan Morgan est un ancien médecin militaire et un baroudeur qui a déjà vu son lot d'action et de champs de bataille. Après la grande guerre, le retour à la vie ordinaire a été difficile, il a réalisé qu'il avait besoin du frisson et d'un enjeu vital pour se sentir encore vivant.

Très grand et costaud, rouquin à la barbe fournie, le visage marqué par la vie au grand air et quelques cicatrices, Alan dégage une impression de force tranquille. Il possède une voix étonnamment douce pour son gabarit.

Nom du joueur

NIVEAU	5
DÉ DE VIE	d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	13	+1	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	10	+0	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	

Arme	Dégâts
Mains nues	1d3+3
Pistolet moyen (20m)	1d8

PV Points de vie	23	
DÉFENSE	10	
PC Points de choc	4	

DEF = 10 + Mod. DEX

Points de vie restants

Blessures graves

Points de folie: 2

PC restants

CAPACITÉS

	Voies des armes à feu	Voie de la médecine
1	☑ **Ajuster** +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	☑ **Secouriste** +1d4 PV à un PJ à 0 PV en 5 mn. +5 aux tests de CON du patient.
2	☑ **Joli coup!** Pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	☑ **Médecin** +2 / rang médecine, biologie, anatomie. Après repos, Dé de vie du patient x 2.
3	☑ **Tir de précision** Si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	☑ **Chirurgien** Test de DEX 15 (1h), annule effets une seule blessure grave.
4	☐ **Tir rapide (L)** 2 attaques avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	☐ **Frappe chirurgicale** Critique en att contact ou distance sur 18 à 20 et +1d6 DM des critiques.
5	☐ **Tireur d'élite** D12 en attaque à distance, +2d6 aux DM.	☐ **Expert** +5 précision manuelle. +2 valeur d'INT. 2d20 tests médecine, chirurgie.

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

CAPACITÉS

	Voie de la survie		
1	☑ **Ami de la nature** +2 / rang survie en milieu naturel. +1 / rang Init en pleine nature.		
2	☑ **Endurant** + 1 période de marche par jour, charge transportée x2.		
3	☐ **Milieux extrêmes** +5 tests progression en milieux naturels extrêmes.		
4	☐ **Guide** +5 en survie pour [3 + Mod. de CHA] alliés. Trouve chemin + court ou + sécurisé.		
5	☐ **Survivant** 2d20 tests CON. Ignore blessure grave sur test Carac. +Mod de CON tests Choc.		

INTRODUCTION

Le 14 Septembre 1920, Alan servait de garde du corps à un riche homme d'affaires et son chauffeur. Le mauvais endroit au mauvais moment. Il n'a rien pu faire. L'explosion a tué son patron et gravement blessé le chauffeur. Ce n'est pas la première fois qu'il échappe de justesse à la mort. Il s'est réveillé dans la douleur à l'hôpital Saint-James.

Gravement blessé, tu gardes un terrible souvenir de ta longue convalescence à l'hôpital. D'horribles cauchemars t'ont poursuivi chaque nuit, de plus en plus terrifiants. Quelque chose d'innommable qui se nourrissait de la peur, de la douleur et de la mort. Le sentiment intime que quelque chose rampait et se déformait juste sous ton lit à chaque fois que tu fermais les yeux. Vous étiez plusieurs dans cette chambre à subir les mêmes visions. Pourtant, le docteur Stemfield, qui supervisait vos soins, ne vous a pas pris au sérieux lorsque vous avez relaté vos cauchemars. Lorsque tu es sorti de l'établissement, tu étais déboussolé.

ÉQUIPEMENT

Tenue d'explorateur et sacoche de médecin.

Pistolet moyen.

Une grande corde, un sac à dos avec couverture et rations.

Argent: 200 $

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2021. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.