

# CHRONIQUES OUBLIÉES C THULHU

## MARYSE BOUCHER

Pilote



### Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 27 ans

**Taille :** 1m65 **Poids :** 52 kg

**Langues parlées :** anglais, français, allemand

Issue d'une famille modeste qui a quitté l'Alsace pour rester française, Maryse rêvait d'aviation et de records en admirant les appareils militaires en vol. Sans diplôme et sans argent, elle a financé son brevet de pilote en devenant mécanicienne.

Dans sa combinaison de vol, les cheveux généralement noués sous une casquette ou parfois sous un casque, il est facile de confondre Maryse avec un homme. De près, son joli minois met fin à l'illusion mais son regard déterminé et sa démarche volontaire confirment un caractère impétueux.

NOM DU JOUEUR

**NIVEAU** 1 2 3 4  
**DÉ DE VIE** d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	17	+3	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+1	
<b>DISTANCE</b>	+4	
<b>MAGIQUE</b>	+1	

Arme

Dégâts

**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 DE PILOTE

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

### ÉQUIPEMENT

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

# CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

## LORD DUNCAN BLIGHT

Militaire



### Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 42 ans

**Taille :** 1m81 **Poids :** 82 kg

**Langues parlées :** anglais

Ancien colonel de l'armée britannique, Duncan est issu d'une riche famille aristocratique. Grand amateur de rugby et de boxe, malgré des états de services irréprochables, il a quitté l'armée pour acheter une salle de boxe à New-York.

Duncan est un homme de haute stature, à la mise soignée et aux manières distinguées, mais son visage porte les stigmates de la guerre. L'élégance de ses costumes peine à dissimuler une nature plus brutale 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** 1 2 3 4  
**DÉ DE VIE** d10

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

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+3	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme	Dégâts
Pistolet lourd (cal.45)	1d10
Fusil à répétition	1d8

**PV**  
POINTS DE VIE 12

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES

**DÉFENSE** 11

DEF = 10 + Mod. DEX

**PC**  
POINTS DE CHOC 2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

### CAPACITÉS DE MILITAIRE

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

### ÉQUIPEMENT

uniforme	Argent : 200 \$
tenue de citadin	berline ordinaire
canne	
pistolet lourd	
fusil à répétition	

# CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

## FRANCESCA PETRINI Archéologue



### Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 31 ans

**Taille :** 1m67 **Poids :** 57 kg

**Langues parlées :** anglais, italien

À la mort de son père, cette jeune italienne 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, elle s'est installée à New-York afin de mener ce projet à bien et de profiter de la large communauté italienne qui y réside.

Francesca est une jeune femme élégante mais timide, qui cache son embarras sous un chapeau à large bord. 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** 1 2 3 4  
**DÉ DE VIE** d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	10	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0	

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

Arme	Dégâts

<b>PV</b> POINTS DE VIE	9	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	10	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	4	
POINTS DE FOLIE	PC RESTANTS	

### CAPACITÉS D'ARCHÉOLOGUE

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

### ÉQUIPEMENT

tenue de randonnée	Argent : 200 \$
tenue de citadin	
matériel de fouille	
cartes de sites archéologiques	

# CHRONIQUES OUBLIÉES C THULHU

## JOHN PRENTISS Aventurier



### Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 29 ans

**Taille :** 1m74 **Poids :** 70 kg

**Langues parlées :** anglais

Fils d'un riche industriel américain, John a été élevé par une nourrice noire. Il 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.

La mâchoire carrée, le regard franc et la parole facile, John est un jeune homme athlétique qui semble partout à son aise. Chemise entrouverte, chapeau de cuir, il soigne son allure de baroudeur et ne se sépare jamais d'un carnet dans lequel il prend note de ses exploits, réels ou imaginaires.

NOM DU JOUEUR

**NIVEAU** 1 2 3 4  
**DÉ DE VIE** d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	13	+1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+0	

Arme	Dégâts
Pistolet moyen (cal.38)	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 D'AVENTURIER

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

### ÉQUIPEMENT

tenue de randonnée	Argent : 200 \$
tenue de citadin	pistolet moyen
matériel de camping et d'alpinisme	
voilier	
carnet de notes	

# CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

**ILIA**  
**DROUDJI**  
Journaliste



## Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 23 ans

**Taille :** 1m63 **Poids :** 49 kg

**Langues parlées :** anglais, turc, hébreux

Née à Constantinople, d'une famille israélienne de l'Empire Ottoman, Ilia et sa famille ont émigré à New-York peu de temps avant la dissolution de l'empire. Douée pour les langues, la jeune femme déracinée y est devenue journaliste.

Avec sa longue chevelure noire, sa démarche souple et son regard d'orientale, Ilia possède un charme explosif. Elle arbore toutefois des tenues plutôt discrètes, dans des tons de verts et de bruns. Elle possède l'étonnante capacité de savoir à la fois disparaître dans les ombres en un clin d'œil et de briller de mille feux en société.

NOM DU JOUEUR

**NIVEAU** 1 2 3 4  
**DÉ DE VIE** d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3	

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

Arme	Dégâts
Mini-pistolet (Derringer)	1d6

<b>PV</b> POINTS DE VIE	6	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

<b>DÉFENSE</b>	12	
DEF = 10 + Mod. DEX		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	5	
POINTS DE FOLIE	PC RESTANTS	

## CAPACITÉS DE JOURNALISTE

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

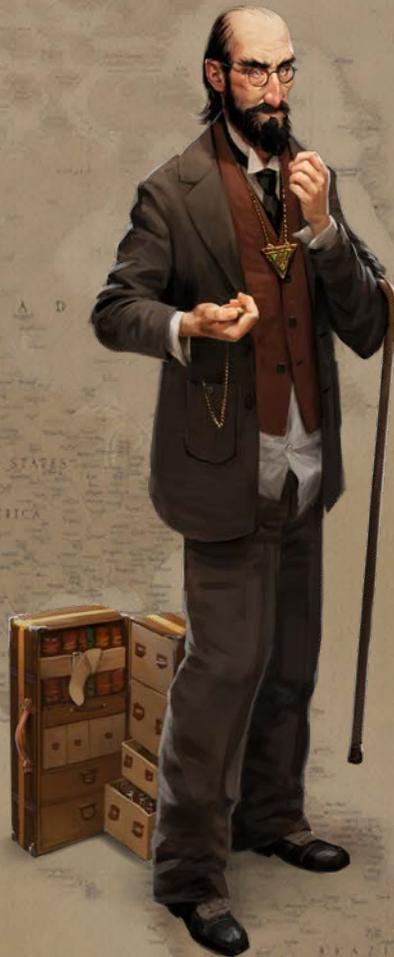
## ÉQUIPEMENT

2 tenues de citadin	Argent : 200 \$
carte de presse	
carnet d'adresse	
appareil photo à soufflet	
mini-pistolet	

# CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

## PROFESSEUR JOHAN KERENSKI

Thérapeute



### Description

**Sexe :** masculin **Âge :** 47 ans

**Taille :** 1m86 **Poids :** 71 kg

**Langues parlées :** anglais, russe

Passionné de paranormal et de métaphysique, le jeune Johan s'est intéressé très tôt aux théories modernes de psychologie. Il tente désormais de créer sa propre méthode thérapeutique en travaillant plus particulièrement sur les maladies mentales dans les civilisations préindustrielles.

Grand et maigre, le sourcil broussailleux, le professeur Kerenski semble en permanence absorbé par des détails auxquels lui seul est sensible. Son costume gris, austère et chiffonné, suggère qu'il n'a pas dormi depuis longtemps ou alors tout habillé, tandis que son regard est habité d'une flamme d'une rare intensité.

NOM DU JOUEUR

**NIVEAU** 1 2 3 4  
**DÉ DE VIE** d6

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

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

Arme

Dégâts

**PV**  
POINTS DE VIE 6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES

**DÉFENSE** 11

DEF = 10 + Mod. DEX

**PC**  
POINTS DE CHOC 2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

### CAPACITÉS DE THÉRAPEUTE

	Voie de la médecine	Voie de la psychologie	Voie des sciences
1	<input type="checkbox"/> <b>Secouriste</b> +1d4 PV (♥) à un PJ à 0 PV (♥) en 5 mn. +5 tests de CON du patient.	<input type="checkbox"/> <b>À l'écoute</b> +2 / rang pour analyser émotions et tests CHA pour obtenir un aveu.	<input type="checkbox"/> <b>Formation scientifique</b> +1 / rang sciences. +2 / rang si paranormal.
2	<input type="checkbox"/> <b>Médecin</b> +2 / rang médecine, biologie, anatomie. Après repos, Dé de vie du patient x 2.	<input type="checkbox"/> <b>Analyse personnelle</b> +5 résister aux crises de folie. -1 point de folie. -1 au rang 4.	<input type="checkbox"/> <b>Grosse tête</b> remplacer test physique par test d'INT.
3	<input type="checkbox"/> <b>Chirurgien</b> test de DEX 15 (1h), annule effets une seule blessure grave.	<input type="checkbox"/> <b>Aide psychologique</b> soigner folie passagère, CHA (10+PF). Aider un allié.	<input type="checkbox"/> <b>Tacticien</b> + son Mod. d'INT en Init. Relance un dé 1/ jour par rang.
4	<input type="checkbox"/> <b>Frappe chirurgicale</b> critique en att (👊) ou (👊) sur 18 à 20 et +1d6 DM des crit.	<input type="checkbox"/> <b>Examen psychologique</b> deviner les émotions (1d6 mn), test opp de PER contre CHA.	<input type="checkbox"/> <b>Violon d'Ingres</b> choisir 1 capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie.
5	<input type="checkbox"/> <b>Expert</b> +5 précision manuelle. +2 valeur d'INT. 2d20 tests médecine, chirurgie.	<input type="checkbox"/> <b>Intuition héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 test de PER.	<input type="checkbox"/> <b>Intelligence héroïque</b> +2 valeur d'INT. 2d20 aux tests d'INT.

### ÉQUIPEMENT

tenu de médecin	Argent : 200 \$
tenu de citadin	
trousse de secours	
automobile de base	

# .CRAGPORT-VILLAGE.

**CRAGPORT'S FISH CANNERY**  
Premium Lobsters & Sea food  
**SINCE 1872**

---

MISSIONARY BAPTIST CHURCH  
Pastor Fishburn  
Sunday 9:30am  
Morning Worship: 11:00am



LANDE SÈCHE

CRAGPORT

BAYE DE LOBSTER

ARRIVÉE

**Lobster Bay's FISH & CHIPS**

---

**DR. DUNSTAG**  
Old & new medicines

---

**RUDOLPH'S GENERAL STORE**  
Dry Goods, Fishing Supplies, And More!  
Open Daily. Come visit!

---

Compass rose with N, S, E, W directions and an anchor icon. Below the compass is a scale bar with the number 100.

# CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU



MARYSE BOUCHER



DUNCAN BLIGHT



FRANCESCA PETRINI



JOHN PRENTISS



TLIA DROUDJI



JOHAN KERENSKI

## MARYSE BOUCHER

Pilote

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	17	+3	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	13	+1	

NIVEAU	2	3	4
<b>DÉ DE VIE</b>	d10		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	11		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	3		
<b>DÉFENSE</b>	13		

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+1	
<b>DISTANCE</b>	+4	
<b>MAGIQUE</b>	+1	

## DUNCAN BLIGHT

Militaire

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

NIVEAU	2	3	4
<b>DÉ DE VIE</b>	d10		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	12		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	2		
<b>DÉFENSE</b>	11		

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+3	
<b>MAGIQUE</b>	+0	
Pistolet lourd (cal.45)	d10	
Fusil à répétition	d8	

## FRANCESCA PETRINI

Archéologue

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	10	+0	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	10	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3	
<b>PER</b> PERCEPTION	15	+2	
<b>CHA</b> CHARISME	11	+0	

NIVEAU	2	3	4
<b>DÉ DE VIE</b>	d8		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	9		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	4		
<b>DÉFENSE</b>	10		

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

## JOHN PRENTISS

Aventurier

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	13	+1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	11	+0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	16	+3	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	10	+0	
<b>PER</b> PERCEPTION	10	+0	
<b>CHA</b> CHARISME	15	+2	

NIVEAU	2	3	4
<b>DÉ DE VIE</b>	d8		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	11		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	6		
<b>DÉFENSE</b>	10		

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	+2	
<b>DISTANCE</b>	+0	
<b>MAGIQUE</b>	+0	
Pistolet moyen (cal.38)	d8	

## TLIA DROUDJI

Journaliste

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3	

NIVEAU	2	3	4
<b>DÉ DE VIE</b>	d6		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	6		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	5		
<b>DÉFENSE</b>	12		

ATTAQUE	Mod.	
<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+1	
Mini-pistolet (Derringer)	d6	

## JOHAN KERENSKI

Thérapeute

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

NIVEAU	2	3	4
<b>DÉ DE VIE</b>	d6		
<b>PV</b> POINTS DE VIE	6		
<b>PC</b> POINTS DE CHOC	2		
<b>DÉFENSE</b>	11		

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