

L'Appel de
CTHULHUTM

LE SERPENT À DEUX TÊTES

INVESTIGATEURS PRÉTIRÉS



Paul Fricker, Scott Dorward
et Matthew Sanderson

EDGE
S T U D I O



LE SERPENT À DEUX TÊTES

UNE CAMPAGNE D'ACTION ÉPIQUE À L'ÉCHELLE
MONDIALE POUR *PULP CTHULHU*™

Écrit et révisé par : Scott Dorward, Paul Fricker et Matthew Sanderson

Illustration de couverture : Pinturero

Illustrations intérieures : Antonio Maínez, Paco Dana, David Ardila, Caleb Cleveland, Lee Simpson,
Wayne Miller, Jonathan Wyke, Stephanie Böhm, Aljosa Mujabasic, Loïc Muzy

Cartographie : Dean Engelhardt

Développement et révision : Mike Mason

Maquette et direction artistique : Nicholas Nacario

Conception de l'ouvrage : Michal E. Cross

Responsable des licences Chaosium : Daria Pilarczyk

Direction de la gamme *L'Appel de Cthulhu* : Mike Mason

Version française par Edge Studio

Traduction : Justine Niogret

Relecture : Mathieu Tortuyaux et Romuald « Romgam » Liné

Mise en page et design additionnel : Edge Studio, Mar de Cote

Responsables de localisation : Elodie Nelow et Jean-Pascal Molus

Responsables de publication : Curro Marin et Luis E. Sánchez

Responsable éditorial : Croc

Coordinateur du studio : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	7	Chapitre 5 : Islande.....	127
L'organisation de ce livre.....	7	Historique.....	127
Le cadre de la campagne.....	8	Introduction pour les joueuses.....	128
La fondation Caducée.....	9	Contexte.....	129
La Nuit intérieure.....	11	Personnages.....	131
Tyranissh.....	12	Scène d'ouverture.....	133
Créer des héros pour la campagne.....	15	Conclusion.....	148
		Récompenses.....	150
		Profils des personnages et monstres.....	150
Chapitre 1 : Bolivie.....	19	Chapitre 6 : Congo belge.....	153
Historique.....	19	Introduction pour les joueuses.....	153
Introduction pour les joueuses.....	20	Historique.....	154
Contexte.....	20	Contexte.....	156
Personnages.....	21	Personnages.....	158
Scène d'ouverture.....	24	Scène d'ouverture.....	161
Conclusion.....	40	Conclusion.....	180
Récompenses.....	40	Récompenses.....	180
Profils des personnages et monstres.....	40	Profils des personnages et monstres.....	181
Chapitre 2 : New York.....	45	Chapitre 7 : Calcutta.....	185
Note à l'intention du Gardien.....	45	Historique.....	185
Personnages.....	46	Introduction pour les joueuses.....	187
Contexte.....	46	Contexte.....	189
Le Domaine Meadham, Connecticut.....	57	Personnages.....	190
Le rituel d'initiation.....	58	Scène d'ouverture optionnelle : Délit de fuite.....	191
Le contexte mafieux à New York.....	59	Scène d'ouverture : Poursuivre Vikmatji.....	192
Personnages : La mafia.....	61	Conclusion.....	202
Conclusion.....	72	Récompenses.....	202
Récompenses.....	74	Profils des personnages et monstres.....	202
Profils des personnages et monstres.....	74	Chapitre 8 : L'Île aux Serpents.....	205
Chapitre 3 : Bornéo du Nord.....	77	Historique.....	205
Historique.....	77	Personnages.....	206
Introduction pour les joueuses.....	78	Contexte.....	207
Contexte.....	80	Scène d'ouverture.....	208
Personnages.....	81	Conclusion.....	216
Scène d'ouverture.....	86	Récompenses.....	216
Conclusion.....	98	Profils des personnages et monstres.....	216
Récompenses.....	98	Chapitre 9 : Mu.....	219
Profils des personnages et monstres.....	99	Introduction pour les joueuses.....	219
Chapitre 4 : Oklahoma.....	105	Contexte.....	219
Historique.....	105	Conclusion.....	233
Introduction pour les joueuses.....	105	Récompenses.....	233
Contexte.....	107	Profils des personnages et monstres.....	234
Personnages.....	108	Appendice A : PNJ et monstres récurrents.	
Scène d'ouverture.....	114	héros prêtirés.....	236
Conclusion.....	123	Caducée.....	237
Récompenses.....	123	La Nuit intérieure.....	241
Profils des personnages et monstres.....	124		

Tyranissh.....	242
Monstres.....	244
Héros prêtirés.....	245

Appendice B : Nouveaux artefacts, technologies, tomes du Mythe et sortilèges..... 248

Artefacts.....	248
Technologies.....	251
Tomes du Mythe.....	253
Sortilèges.....	256

Appendice C : Hybridation..... 258

Appendice D : Indices..... 260

Calendrier de 1933..... 273

Index..... 275

Biographie des auteurs..... 280

Remerciements

Les auteurs souhaitent remercier Elina Gouliou pour avoir partagé ses longues notes de parties test, Pedro Ziviani pour ses conseils inestimables sur le chapitre en Islande, et David Smith pour toutes ses recherches sur le New York World Building, qui a inspiré le Meadham Building.

Un grand merci à nos relecteurs Keary Birch, Dan Kramer et Tony Parry, de nous avoir épargné beaucoup de tests de Santé Mentale. Merci au personnel du Buskers Coffee Shop à Wolverton, où cette campagne est née et s'est développée.

Enfin, merci à tous nos bêta-testeurs John Adams, Glenn Blythe, Mark Flynn, Elina Gouliou, Richard Gravestock, Neal Latham, Jef Lay, Simon Lee, Mike Mason, Matt Nott, Robin "Richard" Poole, Tom Richardson, John Ruddy, Alan Watson, Paul Watts et Lynn Yin.

Ce supplément est conçu pour être utilisé avec *Pulp Cthulhu* pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7^e Édition*, tous deux disponibles séparément. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. *The Two-Headed Serpent* © 2017 Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* © 2016 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu, *Le Serpent à Deux Têtes* et *Pulp Cthulhu* sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimée par PBTisk en République Tchèque.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

Les voormis (version de Carter) et les *Tablettes de Zanthu* © 2023 the Estate of Lin Carter. Utilisés avec autorisation.

Le Manuscrit du Sussex (section de Derleth) © 2023 the Estate of August Derleth. Utilisé avec autorisation.

Eibon, Tsathoggua et les voormis (version de Smith) © 2023 the Estate of Clark Ashton Smith. Utilisés avec autorisation.

Les lloigors (race) © 2023 the Estate of Colin Wilson. Utilisés avec autorisation.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : edge-studio.net

Note pour la version française

Afin de prendre au mieux en compte le traitement des genres et de nous assurer que les textes s'adressent de façon égale à toutes et tous, nos ouvrages sont rédigés selon les modalités suivantes :

- ☉ La meneuse ou le meneur de jeu est désigné-e au **masculin employé en tant que neutre**, à savoir « le Gardien ».
- ☉ Les joueuses et joueurs sont désignés au **féminin employé de façon générique**, à savoir « les joueuses ».
- ☉ Les personnages sont désignés au **masculin employé de façon générique**, à savoir « les héros ».
- ☉ Lorsque le texte d'origine ne genre pas un personnage, nous respectons le travail de l'auteur et avons recours à **l'écriture inclusive** (sous forme de point médian) dans les passages concernés.

Nous sommes à la fois sensibles à ce sujet sociétal et résolu à ne pas dénaturer les textes tels qu'ils ont été écrits par l'auteur et/ou l'éditeur d'origine. La ligne de conduite expliquée ci-dessus nous permet d'y veiller tout en préservant le plus de lisibilité possible, et elle s'applique à l'ensemble de nos parutions pour *L'Appel de Cthulhu*.

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse mythos@chaosium.com.

Ceci est une œuvre de fiction. Des noms de personnes, des toponymes et des événements peuvent apparaître, mais toute ressemblance de lieux et d'individus apparaissant dans les scénarios et le jeu avec des lieux ou des personnes vivantes ou mortes n'est que pure coïncidence. Tout le matériau inclus relève d'une fiction décrite par le filtre du Mythe de Cthulhu, et aucun outrage à des personnes vivantes ou mortes n'est voulu.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteur. Toute reproduction de ce travail par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., hormis celle de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie des fiches de personnage et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

Les photographies d'époque ont été acquises auprès de la bibliothèque du Congrès (Library of Congress) et sont issues du domaine public.

ISBN : 8435407629509

Code produit : ESCTH08FR

Première impression : Avril 2023

HÉROS PULP !

Nom Christine Mei
 Joueuse _____
 Occupation Docteur en médecine
 Sexe _____ Âge 36
 Archétype Érudite
 Résidence _____
 Lieu de naissance _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25 10	DEX	45	22 9	POU	65	32 13
CON	80	40 16	APP	55	27 11	ÉDU Conn	95	47 19
TAI	65	32 13	INT Idée	70	35 14	MVT	7	+1 -1

P



U

POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	29	07	08	09	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	35	36	37
	38	39	40					

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **65** Max. **99**

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	
PM max.	13	21	22	23	24	25

Pas de chance

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

3D6 x 5

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	22%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Explosifs (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Mitraillettes) (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mandarin	95%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anthropologie	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologie	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
Corps à corps	25	12	5	1D3	—	1	—	—
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	22	11 4

PROFIL

Description Cheveux longs et bruns, visage anguleux. Porte des robes et des chapeaux classiques.

Traits Joyeuse, souvent souriante, en quête de connaissances.

Idéologie et croyances Appréhende le monde à travers l'analyse et l'étude.

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS HÉROS

TALENTS

Nom

Nom

Nom

Joueuse

Joueuse

Joueuse

Nom

Nom

Nom

Joueuse

Joueuse

Joueuse

Nom

Nom

Nom

Joueuse

Joueuse

Joueuse

Moi

Lecture accélérée : le temps requis pour lire n'importe quel ouvrage est réduit de moitié.

Chanceuse : gagne +1D10 points de Chance lors de la récupération de la Chance en fin de partie.

NOTES

Spécial - Athée (du Mythe de Cthulhu) : ne perd aucun point de SAN en lisant des tomes (tant qu'ell e n'a pas constaté de ses yeux l'existence du Mythe).

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux 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.

UTILISATION DE LA CHANCE

Ajuster un test (1 point pour 1) ;
Ignorer les maladreses et les pannes d'armes (10 points) ;
Réduire de moitié une perte de SAN (perte d'origine X2 points) ;
Demeurer conscient (1 point, doublé à chaque round suivant) ;
Éviter de mourir (tous les points ; minimum 30).

SOINS

Guérison naturelle : +2 PV / jour
Premiers soins : +1D4 PV
Médecine : +1D4 PV

HÉROS PULP !

Nom Derrick Jameson
 Joueuse _____
 Occupation Détective privé
 Sexe _____ Âge 35
 Archétype Dur à cuire
 Résidence _____
 Lieu de naissance _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25 10	DEX	70	35 14	POU	80	40 16
CON	90	45 18	APP	50	25 10	ÉDU Conn	60	30 12
TAI	65	32 13	INT Idée	55	27 11	MVT	8	+1 -1

P



U

POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	<u>31</u>	07	08	09	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	<u>31</u>						
	32	33	34	35	36	37	38	39
	40							

Folie temp.	<input type="checkbox"/>	Folie persist.	<input type="checkbox"/>
Folie 01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	

SANTÉ MENTALE

Initiale 80 Max. 99

POINTS DE MAGIE

PM max.	<u>16</u>	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
	<u>16</u>	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
<u>80</u>	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

3D6 x 5

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<u>20</u>	<u>8</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	30%	<u>15</u>	<u>6</u>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Photographie	20%	<u>10</u>	<u>4</u>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	<u>20</u>	<u>8</u>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	45%	<u>22</u>	<u>9</u>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	<u>25</u>	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Explosifs (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	50%	<u>25</u>	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	45%	<u>22</u>	<u>9</u>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Mitraillettes) (15%)	25%	<u>12</u>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	50%	<u>25</u>	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	<u>25</u>	<u>10</u>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	40%	<u>20</u>	<u>8</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	60%	<u>30</u>	<u>12</u>	<input type="checkbox"/> Anglais	60%	<u>30</u>	<u>12</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	<u>20</u>	<u>8</u>	<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	50%	<u>25</u>	<u>10</u>
Crédit (00%)	20%	<u>10</u>	<u>4</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	21%	<u>10</u>	<u>4</u>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	30%	<u>15</u>	<u>6</u>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Droit (05%)	25%	<u>12</u>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
Corps à corps	60	30	12	1D3+Imp	—	1	—	—
Automatique calibre 38	50	25	10	1D10	15 m	1(3)	6	99
.....
.....

COMBAT

Impact	<u>0</u>
Carrure	<u>0</u>
Esquive	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>

PROFIL

Description Vêtu d'un grand imperméable noir, d'un Borsalino et d'un costume noir.

Traits Combat le mal par le mal.

Idéologie et croyances Utilise tous les outils à sa disposition pour arriver à ses fins, et tant pis s'il faut briser quelques crânes au passage.

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS HÉROS

TALENTS

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Esprit vif : dé bonus aux

test d'INT.

Pistolero : +50 DEX en combat

(l'arme à feu n'a pas besoin d'être
« prête à tirer »).

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux 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.

UTILISATION DE LA CHANCE

Ajuster un test (1 point pour 1) ;
Ignorer les maladreses et les pannes d'armes (10 points) ;
Réduire de moitié une perte de SAN (perte d'origine X2 points) ;
Demeurer conscient (1 point, doublé à chaque round suivant) ;
Éviter de mourir (tous les points ; minimum 30).

SOINS

Guérison naturelle : +2 PV / jour
Premiers soins : +1D4 PV
Médecine : +1D4 PV

HÉROS PULP !

Nom Jamie Moore
 Joueuse _____
 Occupation Archéologue
 Sexe _____ Âge 34
 Archétype Aventurière
 Résidence _____
 Lieu de naissance _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR 45 22 9 **DEX** 95 47 19 **POU** 65 32 13
CON 70 35 14 **APP** 65 32 13 **ÉDU** 80 40 16
TAI 45 22 9 **INT** 65 32 13 **MVT** 8 +1 -1

P



U

POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	<u>23</u>	07	08	09	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21
	<u>23</u>	24	25	26	27	28	29	30
	32	33	34	35	36	37	38	39
	40							

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 65 Max. 99

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	<u>65</u>	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	<u>13</u>	14	15	
	16	17	18	19	20	
PM max.	<u>13</u>	21	22	23	24	25

Pas de chance

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

3D6 x 5

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	70 %	<u>35</u> <u>14</u>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%) %	<u> </u> <u> </u>
Arts et métiers (05%)			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	50 %	<u>25</u> <u>10</u>
<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	45 %	<u>22</u> <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%) %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	47 %	<u>23</u> <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%) %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	45 %	<u>22</u> <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	60 %	<u>30</u> <u>12</u>	Pilotage (01%)		
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50 %	<u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Explosifs (01%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Avions	30 %	<u>15</u> <u>6</u>
<input type="checkbox"/> Charme (15%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40 %	<u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Pister (10%) %	<u> </u> <u> </u>
Combat à distance			<input type="checkbox"/> Histoire (05%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Plongée (01%) %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	40 %	<u>20</u> <u>8</u>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Informatique (00%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%) %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> (Mitraillettes) (15%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%) %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%) %	<u> </u> <u> </u>
Combat rapproché			Langue maternelle (ÉDU)			Sciences (01%)		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	65 %	<u>32</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Anglais	80 %	<u>40</u> <u>16</u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Épée (moyenne)	40 %	<u>20</u> <u>8</u>	Langues (01%)			<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Hindi	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Latin	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	Survie (10%)		
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	20 %	<u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	60 %	<u>30</u> <u>12</u>
Crédit (00%)	40 %	<u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%) %	<u> </u> <u> </u>	Mythe de Cthulhu (00%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40 %	<u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	30 %	<u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>
<input type="checkbox"/> Droit (05%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%) %	<u> </u> <u> </u>	<input type="checkbox"/> %	<u> </u> <u> </u>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
Corps à corps	65	32	12	1D3	—	1	—	—
Épée (moyenne)	40	20	8	1D6+1	—	1	—	—
Revolver calibre 32	30	15	6	1D10	15 m	1(3)	6	99
.....
.....

COMBAT

Impact	<u>0</u>
Carrure	<u>0</u>
Esquive	<u>47</u> <u>23</u> <u>9</u>

PROFIL

Description Porte une chemise de lin et une veste en cuir patiné, cheveux bruns ondulés.

Traits Tête brûlée, parfois un peu trop pour son bien.

Idéologie et croyances Le monde est vaste, alors sors t'y faire une place.

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS HÉROS

TALENTS

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Leste : ne perd pas d'action en « plongeant à couvert ».

Résiliente : peut dépenser des points de Chance pour réduire une perte de Santé Mentale (à raison de 1 pour 1).

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux 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.

UTILISATION DE LA CHANCE

- Ajuster un test (1 point pour 1) ;
- Ignorer les maladreses et les pannes d'armes (10 points) ;
- Réduire de moitié une perte de SAN (perte d'origine X2 points) ;
- Demeurer conscient (1 point, doublé à chaque round suivant) ;
- Éviter de mourir (tous les points ; minimum 30).

SOINS

- Guérison naturelle : +2 PV / jour
- Premiers soins : +1D4 PV
- Médecine : +1D4 PV

HÉROS PULP !

Nom Jayaprakash Singh
 Joueuse _____
 Occupation Scientifique
 Sexe _____ Âge 56
 Archétype Intello
 Résidence _____
 Lieu de naissance _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR 40

20	8
----	---

DEX 50

25	10
----	----

POU 65

32	13
----	----

CON 70

35	14
----	----

APP 50

25	10
----	----

ÉDU 90

45	18
----	----

TAI 60

30	12
----	----

INT 85

42	17
----	----

MVT 7

+1	-1
----	----

P



U

POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	26	07	08	09	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	35	36	37
	38	39	40					

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **65** Max. **99**

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	
PM max.	13	21	22	23	24	25

Pas de chance

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

3D6 x 5

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
Arts et métiers (05%)			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	40%	<table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
20	8													
<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	<table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12
30	12													
<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	45%	<table border="1"><tr><td>22</td><td>9</td></tr></table>	22	9	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
22	9													
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	15%	<table border="1"><tr><td>7</td><td>3</td></tr></table>	7	3	Pilotage (01%)				
7	3													
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	<table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> Explosifs (01%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
25	10													
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
Combat à distance			<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Plongée (01%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	30%	<table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	<table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10
15	6													
25	10													
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Informatique (00%)	30%	<table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
15	6													
<input type="checkbox"/> (Mitraillettes) (15%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	40%	<table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
20	8													
Combat rapproché			Langue maternelle (ÉDU)			Sciences (01%)								
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	35%	<table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7	<input type="checkbox"/> Bengali	90%	<table border="1"><tr><td>45</td><td>18</td></tr></table>	45	18	<input type="checkbox"/> Chimie	81%	<table border="1"><tr><td>40</td><td>16</td></tr></table>	40	16
17	7													
45	18													
40	16													
<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Langues (01%)			<input type="checkbox"/> Géologie	31%	<table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6		
15	6													
<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Anglais	60%	<table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> Physique	61%	<table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12
30	12													
30	12													
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Survie (10%)				
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)	30%	<table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	40%	<table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	<table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7
15	6													
20	8													
17	7													
Crédit (00%)	40%	<table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	11%	<table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
20	8													
5	2													
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Mythe de Cthulhu (00%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Nager (20%)	30%	<table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6	<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
15	6													
<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	50%	<table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/>%	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
25	10													

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
Corps à corps	35	17	7	1D3	—	1	—	—
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
Carrure	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
Esquive	<table border="1"><tr><td>45</td><td>22</td><td>9</td></tr></table>	45	22	9
45	22	9		

PROFIL

Description Barbe touffue, lunettes rondes, vêtu d'un costume trois-pièces beige en tweed avec un noeud papillon rouge et un turban assorti.

Idéologie et croyances Le savoir est un trésor et une joie ! Une énigme à résoudre.

Personnes importantes

Lieux significatifs

Biens précieux

Traits Bricoleur, n'a pas peur de se salir les mains. Peut se concentrer sur un sujet au point de ne plus faire attention à ce qui l'entoure.

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS HÉROS

TALENTS

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____



Machines infernales: peut construire et réparer des machines infernales.

Débrouillard : peut dépenser 10 points de Chance pour trouver ce qu'il cherche.

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux 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.

UTILISATION DE LA CHANCE

- Ajuster un test (1 point pour 1) ;
- Ignorer les maladreses et les pannes d'armes (10 points) ;
- Réduire de moitié une perte de SAN (perte d'origine X2 points) ;
- Demeurer conscient (1 point, doublé à chaque round suivant) ;
- Éviter de mourir (tous les points ; minimum 30).

SOINS

- Guérison naturelle : +2 PV / jour
- Premiers soins : +1D4 PV
- Médecine : +1D4 PV

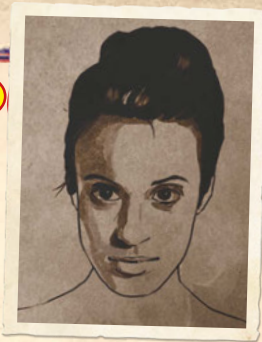
HÉROS PULP !

Nom Karina Montoya
 Joueuse _____
 Occupation Frangine
 Sexe _____ Âge 28
 Archétype Femme Fatale
 Résidence _____
 Lieu de naissance _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR 40 20/8 **DEX** 80 40/16 **POU** 55 27/11
CON 65 32/13 **APP** 90 45/18 **ÉDU** 70 35/14
TAI 45 22/9 **INT** 80 40/16 **MVT** 8 +1/-1

P



U

POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	<u>22</u>	07	08	09	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	35	36	37
	38	39	40					

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 55 Max. 99

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	
PM max.	<u>11</u>	21	22	23	24	25

Pas de chance

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

3D6 x 5

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	45. %	<u>22</u> / <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	30. %	<u>15</u> / <u>6</u>
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comédie	45. %	<u>22</u> / <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	20. %	<u>10</u> / <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Explosifs (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	70. %	<u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	
Combat à distance			<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01%)%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	60. %	<u>30</u> / <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	75. %	<u>37</u> / <u>15</u>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (Mitraillettes) (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	25. %	<u>12</u> / <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	25. %	<u>12</u> / <u>5</u>	
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20. %	<u>10</u> / <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	30. %	<u>15</u> / <u>6</u>	
Combat rapproché			Langue maternelle (ÉDU)			Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45. %	<u>22</u> / <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Espagnol	70. %	<u>35</u> / <u>14</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Cran d'arrêt	45. %	<u>22</u> / <u>9</u>	Langues (01%)			<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	50. %	<u>25</u> / <u>10</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	
Crédit (00%)	30. %	<u>15</u> / <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40. %	<u>20</u> / <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
Corps à corps	45	22	9	1D3	—	1	—	—
cran d'arrêt	45	22	9	1D4	—	1	—	—
Automatique calibre 32	60	30	12	1D8	15 m	1(3)	8	99
.....
.....

COMBAT

Impact	<u>0</u>
Carrure	<u>0</u>
Esquive	<u>40</u> / <u>20</u> / <u>8</u>

PROFIL

Description Porte une robe sombre style Empire, des bas et des talons. Ses cheveux sont tirés en arrière en chignon.

Idéologie et croyances Sa beauté extérieure dissimule une vision très égocentrique de la vie.

Personnes importantes

Lieux significatifs

Biens précieux

Traits Use de son charme pour manipuler les autres. Courageuse et rusée.

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS HÉROS

TALENTS

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Nom

Joueuse

Moi

Volonté de fer : dé bonus aux tests de POU.

Mille visages : peut dépenser 10 points de

Chance pour obtenir un dé bonus aux tests

d'Imposture ou d'Arts et métiers (Comédie),

y compris pour le ventriloquisme.

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux 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.

UTILISATION DE LA CHANCE

Ajuster un test (1 point pour 1) ;

Ignorer les maladreses et les pannes d'armes (10 points) ;

Réduire de moitié une perte de SAN (perte d'origine X2 points) ;

Demeurer conscient (1 point, doublé à chaque round suivant) ;

Éviter de mourir (tous les points ; minimum 30).

SOINS

Guérison naturelle : +2 PV / jour

Premiers soins : +1D4 PV

Médecine : +1D4 PV

HÉROS PULP !

Nom Randall Savage
 Joueuse _____
 Occupation Explorateur
 Sexe _____ Âge 61
 Archétype Chasseur
 Résidence _____
 Lieu de naissance _____

CARACTÉRISTIQUES

FOR	75	37 15	DEX	70	35 14	POU	60	30 12
CON	90	45 18	APP	50	25 10	ÉDU Conn	70	35 14
TAI	60	30 12	INT Idée	65	32 13	MVT	9	+1 -1

P

U



POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	30	07	08	09	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	35	36	37
	38	39	40					

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 60 Max. 99

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	
PM max.	12	21	22	23	24	25

Pas de chance

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

3D6 x 5

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	60. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	60. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	65. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Explosifs (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	35. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance				<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	30. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	40. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	40. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	60. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Mitraillettes) (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	40. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	20. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	30. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché				<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/> Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	50. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <u>Anglais</u>	70. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <u>Français</u>	20. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <u>Jungle</u>	40. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	20. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	40. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	55. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	45. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	40. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	50. %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
Corps à corps	50	25	10	1D3+1D4	—	1	—	—
Revolver calibre 45	40	20	8	1D10+2	15 m	1(3)	6	100
Fusil calibre 30-06	60	30	12	2D6+4	110 m	1	5	100

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	35 17 7

PROFIL

Description Archétype du chasseur colonial avec ses vêtements de brousse, ses bottes en cuir et son casque anglais. Des cheveux blancs, une grosse moustache gominée (relevée aux extrémités) et un monocle.

Idéologie et croyances Cherche le frisson de la chasse et la gloire du succès. Pulsions innées de maîtriser son environnement.

Personnes importantes

Lieux significatifs

Biens précieux

Traits Calme, calculateur et sans pitié.

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS HÉROS

TALENTS

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Furtif : dé bonus aux tests de Discrétion ; effectuée 2 attaques-surprises.

Oeil de lynx : aucun dé malus lorsqu'il vise de petites cibles ou tire dans un combat de mêlée.

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux 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.

UTILISATION DE LA CHANCE

Ajuster un test (1 point pour 1) ;
Ignorer les maladreses et les pannes d'armes (10 points) ;
Réduire de moitié une perte de SAN (perte d'origine X2 points) ;
Demeurer conscient (1 point, doublé à chaque round suivant) ;
Éviter de mourir (tous les points ; minimum 30).

SOINS

Guérison naturelle : +2 PV / jour
Premiers soins : +1D4 PV
Médecine : +1D4 PV

L'Appel de
CTHULHU™

LE SERPENT À DEUX TÊTES

UNE CAMPAGNE D'ACTION ÉPIQUE À L'ÉCHELLE MONDIALE POUR PULP CTHULHU™

Le monde a besoin de héros, maintenant plus que jamais.

Le Serpent à Deux Têtes est un tour du monde épique, explosif et débordant de péripéties qui se déroule dans le Pulp Cthulhu des années 1930. Les héros sont confrontés aux sinistres manigances d'une ancienne race de monstres décidée à régner sur un monde qui était autrefois le sien.

Travaillant pour Caducée, une organisation caritative et médicale, les héros pilleront un temple perdu dans les forêts de Bolivie, affronteront la mafia à New York, feront face à une épidémie mortelle dans les jungles de Bornéo du Nord, découvriront les manigances d'un étrange culte pendant le Dust Bowl en Oklahoma, infiltreront le territoire ennemi dans un volcan en train de se réveiller en Islande, combattront le résultat de hideuses expériences menées au Congo, partiront en quête d'un puissant et ancien artefact dans les rues de Calcutta, braveront les périls mortels de l'île aux Serpents et voyageront jusqu'au continent perdu de Mu pour une bataille désespérée afin de sauver l'humanité de l'esclavage et de l'annihilation !

Découvrez neuf aventures bourrées d'adrénaline, des conseils pour le Gardien, de magnifiques plans en couleurs et tous les indices à destination des joueuses.

Ce supplément est destiné à être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7e Édition* et/ou avec la version *Pulp Cthulhu*, tous deux disponibles séparément. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

EDGE
STUDIO



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. The Two-Headed Serpent © 2017 Chaosium Inc. Pulp Cthulhu © 2016 Chaosium Inc. Tous droits réservés. L'Appel de Cthulhu, Le Serpent à Deux Têtes et Pulp Cthulhu sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. © 2023 Edge Studio, Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

EDGE-STUDIO.NET

LE SERPENT À DEUX TÊTES
SKU : ECSTH08FR - 2023-1
ISBN : 8435407629509
PRIX : 44,99 €

