

# HÉROS PULP !

Nom \_\_\_\_\_  
 Joueuse \_\_\_\_\_  
 Occupation \_\_\_\_\_  
 Sexe \_\_\_\_\_ Âge \_\_\_\_\_  
 Archétype \_\_\_\_\_  
 Résidence \_\_\_\_\_  
 Lieu de naissance \_\_\_\_\_

## CARACTÉRISTIQUES

FOR	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	POU	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	APP	<input type="text"/>	ÉDU Conn	<input type="text"/>
TAI	<input type="text"/>	INT Idée	<input type="text"/>	MVT	<input type="text"/> +1 <input type="text"/> -1

# PULP CTHULHU

### POINTS DE VIE

Mourant	—	00	01	02	03	04	05	06
PV max.	<input type="text"/>	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

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Initiale	<input type="text"/>																		
Max.	<input type="text"/>																		

### 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.	<input type="text"/>	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

## COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

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

## ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

## COMBAT

Impact

Carrure

Esquive

# PROFIL

Description \_\_\_\_\_

Traits \_\_\_\_\_

Idéologie et croyances \_\_\_\_\_

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

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_

Joueuse \_\_\_\_\_

## TALENTS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## NOTES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## AIDE-MÉMOIRE

### TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

- Niveaux de réussite :
- Maladresse ..... 100/96+
  - Échec ..... > %
  - Ordinaire ..... ≤ %
  - Majeure ..... ½ %
  - Extrême ..... ⅓ %
  - 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 maladresses 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