Nom	FOR DU	THULH 7° éditi
Joueur		Période
Occupation	DEX IAI	Classique
Âge Sexe	POLL INT	
Résidence	CON	1+11
	MVI L	<u>ii</u>
Lieu de naissance	AFF	
Blessure grave PV n		olie persist Initial Max
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 1	7 10 10 00	Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13
	14 13 10 17 10 17 20	21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 3: 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 5
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04	FO FO (0 (1 (2 (2 (4	65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 7 ⁶
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 2		87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 10
CHANCE Pas de chance 01 02 0	03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14	4 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 2
		51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 6 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
	76 77 78 79 80 81 82 83 84 83 86	8/ 88 87 70 71 72 73 74 73 76 7/ 78 77 10
ouething content of		Heel (t) co (t) (t)
A WAND	Compétences de l'Il vect	Washing WANNAN WAN
A VANDO	Compétences de l'Invest	igateur of which is a second of the second o
Anthropologie (01 %) %	O Discrétion (20 %) %	Orientation (10 %) %
Archéologie (01 %)	O Droit (05 %) %	O Persuasion (10 %) %
Arts et métiers (05 %) %	Écouter (20 %) %	O Pickpocket (10 %) %
) % <u> </u>	Ó Électricité (10 %) %	O Pilotage (01 %) %
) % <u> </u>	Équitation (05 %) %	O%
) Baratin (05 %)	☐ Esquive (DEX/2) % ☐ Estimation (05 %) %	○ Pister (10 %) % ○ Plongée (01 %) %
Bibliothèque (20 %)	Grimper (20 %) %	Premiers soins (30 %) %
Charme (15 %) %	Histoire (05 %)	Psychanalyse (01 %)
Combat à distance	☐ Imposture (05 %) %	Psychologie (10 %) %
(armes de poing) (20 %) %	☐ Intimidation (15 %) %	Sauter (20 %) %
(fusils) (25 %) %	C Lancer (20 %) %	O Sciences (01 %) %
%	Langue maternelle (ÉDU) %	<u> </u>
····· % L_	Langues (01 %)	O%
Combat rapproché	\(\) \(\)	O
(corps à corps) (25 %) %		Survie (10 %) %
)%	○ Mécanique (10 %) %	Trouver Objet Caché (25 %) %
Comptabilité (05 %) %	○ Médecine (01 %) %	O
Conduite (20 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %) %	%
Conduite engin lourd (01 %) %	O Nager (20 %) %	O%
Crédit (00 %) %	Naturalisme (10 %)	0%
Crochetage (01 %) %	Occultisme (05 %) %	
que (Berrang houn)		
e/all the	TO STATE OF THE ST	
A CIM	Armes \sim	© Combat ©
ARME ORD. MAJ. EXT.	A TAME Y A	CAR DANNE
	1d3 + Imp 1	IMPACT
		CARRORL

S Pro	
Description	Traits
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
Personnes importantes	Phobies et manies
Lieux significatifs	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Biens précieux	Rencontres avec des entités étranges
∽ Équipement et possessions ~	Richesse 📀
	Dépenses courantes
	Espèces
	Capital
	∾ Notes ∾
NOM	
Joueur : Scénario :	
NOM	
Joueur : Scénario :	
NOM	
Joueur : Scénario :	
NOM	
Joueur : Scénario :	
ouerplas J cante 17	Attended to the parties of the state of the
Aide-m	némoire 🔊 📈
TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE	BLESSURES ET SOINS
Niveaux de réussite : Maladresse	Premiers soins : soigne PV Médecine : soigne : ID3 PV
Échec > %	Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Ordinaire ≤ % Majeur I/2 %	Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Extrême	Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
C :::-	Mourant: Premiers soins pour stabiliser puis Médecine

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant Mourant: Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave): | PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave): I test / semaine

Redoubler un test:

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

Critique 01

État civil		Cara	ctéris	stiques	L'Appel de	HULH	7 ^e éditio
Nom	***************************************	FOR		ÉDU		DÉ	BIODE
Joueur				TAI		SEATON TO SERVICE STREET	RIODE
Occupation						MOI	DERNE
Âge Sex	e	POU		INT		- 4	
Résidence		CON		+	П	1 1	
Lieu de naissance				MVT -		N.	1
Lieu de naissance	4						
Blessure grave POINTS DE VIE Moural 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12	nt / Inconscient 0	0 01 02 SA	olie temp. NTÉ MEN	TALE Fol		Initial4 05 06 07 08 09 3 27 28 29 30 31	9 10 11 12 13
	PM max	17				3 49 50 51 52 53	
POINTS DE MAGIE 0 08 09 10 11 12 13 14 15 16	00 01 02 03 04 0	5 06 07 58) 71 72 73 74 75 92 93 94 95 96	
CHANCE Pas de cho 29 30 31 32 33 34 35 3 65 66 67 68 69 70 71 7	36 37 38 39 40	41 42 43 44	45 46 47	48 49 50 51	52 53 54 55		61 62 63 64
05 05 07 05 07 70 71 7		77 70 77 00	0. 02 03		Vier-		77 76 77 100
				1 mile		THE	
	Com	pétences	de 1'	Investi	gateur		
Anthropologie (01 %)	%	\bigcirc Discrétion	(20 %)	%	☐ Natur	alisme (10 %)	%
Archéologie (01 %)	%	O Droit (05 %	6)	%	☐ Occul	tisme (05 %)	%
Arts et métiers (05 %)	%	◯ Écouter (20	0 %)	%	Orien	tation (10 %)	%
)	%	○ Électricité ((10 %)	%	☐ Persua	asion (10 %)	%
	%	○ Électroniqu		%		ocket (10 %)	%
	%	Ó Équitation (` '	%	☐ Pilotag		%
	%	C Esquive (DI		%			%
	%	Estimation	,	%	Pister		%
	%	○ Grimper (2		%		ee (01 %)	%
Combat à distance	a, 🗀	O Histoire (0		%		ers soins (30 %)	%
(armes de poing) (20 %)		○ Imposture	` '	%		nnalyse (01 %)	%
	%	○ Informatiqu		%		ologie (10 %)	%
	%	O Intimidation		%	☐ ○ Sauter		%
	%	○ Lancer (20○ Langue mat		%		es (01 %)	%
Combat rapproché (corps à corps) (25 %)	%	Langue mat	•	') /6			%
	%			%			%
	% %	0		%	Survie		%
	% %	0		%			%
	%	○ Mécanique		%		er Objet Caché (25 %)	
Conduite engin lourd (01 %)		○ Médecine (
	%		Cthulhu (00 %				%
	%	O Nager (20 S		, %	T 0		%
		- 0 (<u>'</u>				
		Armes				Co	ombat
ARME ORD. MA	J. EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP. PA	NNE MARAG	
Corps à corps						IMPAC	.1
							JRE
		•••••		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	ESQUI	VE
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		•••••	•••••				
							1000

nter,qu 'afair adi,C

Pro	fil
Description	Traits
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
Personnes importantes	Phobies et manies
Lieux significatifs	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Biens précieux	Rencontres avec des entités étranges
Équipement et possessions	Richesse
	Dépenses courantes
	Capital
Amis investigateurs	Notes
NOM	
Joueur : Scénario :	
NOM	lacia de la
Joueur : Scénario :	
NOM	
Joueur : Scénario :	
NOM	
Joueur : Scénario :	
Aide-m	émoire
TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE	BLESSURES ET SOINS
Niveaux de réussite : Maladresse	Premiers soins : soigne PV Médecine : soigne : ID3 PV
Échec	Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Majeur 1/2 %	Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Extrême	Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave): | PV / jour

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

Critique

Redoubler un test :Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

Etat civil	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	les Æ
Nom	FOR ÉDU	THULH!
Joueur	DEX TAI	
Occupation		
Âge Sexe	POU H INT	
Résidence	CON	
Lieu de naissance	MVI	-1
Lieu de Haissairee	All	
POINTS DE VIE Mourant / Inconscie 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 PM POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE 14 15 16 17 18 19 20 16 36 37 38 39 40 41 42 17 18 19 20 18 19 20 19 36 37 38 39 40 41 42 19 4 05 06 07 21 22 23 24 19 80 81 82 83 84 85 8	Folie persist Initial Max Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 0 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 2 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 4 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 66 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 3	9 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 5	14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 6 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
The same of the same		
	Compétences de l'Inves	stigsteur & AGAC
Anthropologie (01 %) %	O Discrétion (20 %)	
Archéologie (01 %) %	O Droit (05 %) 9	
Arts et métiers (05 %) %	☐ Écouter (20 %) 5	
)%		
)% <u> </u>	☐ Equitation (03 %)	
Baratin (05 %)	○ Estimation (05 %)	
Bibliothèque (20 %)	Grimper (20 %)	
Charme (15 %) %	O Histoire (05 %)	
Combat à distance	O Imposture (05 %) 5	
(armes de poing) (20 %) %	OIntimidation (15 %)	
(fusils) (25 %) %	◯ Lancer (20 %) 5	% Sciences (01 %) %
O %	Langue maternelle (ÉDU) 5	
O % L	Langues (01 %)	O %
Combat rapproché		
(corps à corps) (25 %) %	0	` '
	O	
Comptabilité (05 %) %	✓ Mécanique (10 %)✓ Médecine (01 %)	
Conduite (20 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %)	
Conduite engin lourd (01 %) %	○ Nager (20 %) 5	
Crédit (00 %) %	○ Naturalisme (10 %) 5	
Crochetage (01 %)	Occultisme (05 %)	%
12012		
ARME ORD. MAJ. EX		IMPACT
Corps à corps	1d3 + Imp. 1	
		ESQUIVE





	Profil	-
1	roill	16

Description				
Idéologie et croyances	•••••		s et cicatrices	
Personnes importantes	•••••		et manies	
Lieux significatifs	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		s occultes, sorts et artefacts	
Biens précieux		Renconti	res avec des entités étranges	
Équipement et possession	ns &		→ Richesse	
		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Dépenses courantes	
		• • • • • • •	Espèces	
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • •	Capital	
Amis investigateurs NOM		3	Notes N	
Joueur :				
NOM				
NOM				
Joueur: Scénario:	13			<u>A</u>
NOM				
- A	•1 _	, .		

Aide mémoire 🔊

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

 Maladresse
 100 / 96+

 Échec
 > %

 Ordinaire
 ≤ %

 Majeur
 1/2 %

 Extrême
 1/5 %

 Critique
 01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins: soigne | PV | Médecine: soigne: ID3 PV Blessure grave: perte de la moitié des PV en une attaque Tomber à 0 PV sans blessure grave: inconscient Tomber à 0 PV avec blessure grave: mourant Mourant: Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine Guérison naturelle (sans blessure grave): | PV / jour Guérison naturelle (avec blessure grave): | test / semaine



nodus hice fe la

L'attaquant doit effectuer un nouveau test d'attaque pour chaque salve de tirs (ou rafale courte) ou chaque fois qu'il sélectionne une nouvelle cible.

Toutes les cibles doivent être situées dans un arc de feu raisonnable (environ soixante degrés). Des munitions supplémentaires sont dépensées à chaque déplacement d'une cible à une autre (une balle par mètre). Ces balles sont perdues et ne peuvent donc pas être prises en compte dans la taille de la salve, les tests d'attaque ou la quantité de coups pouvant être tirés avant que des dés malus ne soient infligés.

Résoudre chaque test d'attaque :

- Si le test d'attaque est réussi : la moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible. Faites des jets de dégâts pour ceux-là, en soustrayant une éventuelle protection à chaque coup.
- Si l'attaque obtient une réussite extrême : tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale. Soustrayez l'armure à chaque coup. Comme pour toutes les attaques par arme à distance, si le niveau de difficulté était extrême, un empalement ne se produit que sur un critique, pas sur une réussite extrême.

Pannes

Les armes à feu ont tendance à s'enrayer ou à faire long feu. Pour tout jet lié à l'attaque dont le résultat est supérieur ou égal au seuil de panne de l'arme (cf. Table XVII: Armes, pages 401-405), le tireur ne se contente pas d'échouer. Son arme ne tire tout simplement pas. Si l'arme est un revolver, un fusil de chasse à bascule ou un fusil à verrou, le problème est lié à la balle ou à la cartouche. Si le mécanisme est à levier, il s'agit d'un enrayement. Réparer un enrayement demande 1D6 rounds de combat plus un test réussi de Mécanique ou de Combat à distance. L'utilisateur peut tenter une fois par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le test est également une maladresse, le gardien peut choisir si l'arme connaît une panne ou si quelque chose de pire advient (par exemple toucher un allié ou se blesser soi-même).

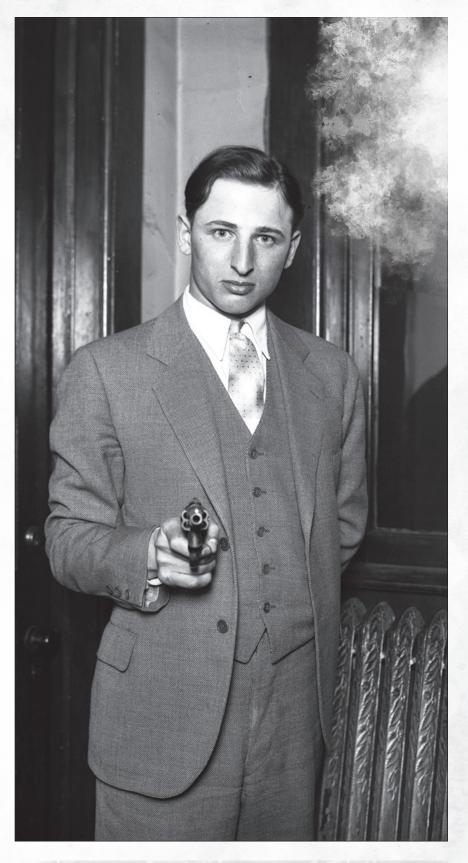
Un tireur avec une compétence de 63 % se lance dans un tir automatique (avec plusieurs salves) contre une cible à portée normale. Il effectue un test d'attaque pour chaque salve de six coups. La première salve nécessite un succès ordinaire. La deuxième salve (coups 7-12) reçoit un dé malus, et la troisième (coups 13-18) subit quant à elle deux dés malus.

Si le tireur avait annoncé tirer une quatrième

salve, celle-ci n'aurait reçu que deux dés malus, mais le niveau de difficulté (pour les coups 19-24) serait passé à majeur.

D'un autre côté, si le même tireur n'avait tiré que douze coups, les divisant équitablement entre trois cibles (soit quatre coups chacune) à portée normale, le premier test d'attaque aurait été pour les quatre coups sur la première cible. La

seconde cible et les quatre coups suivants auraient nécessité un deuxième test d'attaque avec un dé malus, et la troisième cible et les quatre derniers coups auraient demandé deux dés malus. Dans ce cas, l'attaquant aurait choisi de trier ces trois salves partielles de quatre coups (plutôt que les six coups du mode automatique complet) pour économiser les balles.





© Cp Les

Options de Combat rapproché :

Les ghasts disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde.

 Combat rapproché 45 % (22/9), ID6 points de dégâts + impact

• Esquive 35 % (17/7)

Protection: aucune

Compétences: Discrétion 70 %. Perte de Santé Mentale: 0/108

Goules

Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc.

— H. P. Lovecraft, Le Modèle de Pickman

Êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, les goules possèdent certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Ces ignobles créatures vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités, centrés sur les cimetières et les anciennes catacombes. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et certains individus à la recherche de plaisirs indicibles. Toutefois, elles ont plutôt tendance à attaquer les humains qui les rencontrent par hasard.

Des écrits occultes suggèrent que des humains se transforment parfois en goules au terme d'une longue métamorphose.



Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Une goule a 15 % de chances

de connaître ID10 sorts.

Goules, Carnassiers moqueurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy.: 13 Impact moy.: +1D4 Carrure moy.: 1

Points de magie moy.: 13

Mouvement: 9

Combat

Attaques par round: 3

Options de Combat rapproché :

Les goules disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. De plus, leurs griffes sont crasseuses et tranchantes comme des rasoirs. Ces protubérances osseuses pénètrent la chair humaine sans difficulté. Les blessures s'infectent si elles ne sont pas correctement traitées.

Mordre et serrer (manœuvre): Quand une goule parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche à lui de toute la force de ses crocs plutôt que d'attaquer avec ses griffes. La morsure inflige alors ID4 points de dégâts automatiquement, chaque round. Un test opposé de FOR est nécessaire pour se débarrasser de la goule et mettre un terme aux dégâts de la morsure.

- Combat rapproché 40 % (20/8), ID6 points de dégâts + impact
- Mordre et serrer (manœuvre), ID4 points de dégâts par round
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : Les armes à feu et les projectiles ne leur infligent que la moitié de leurs dégâts ordinaires (arrondie à l'entier inférieur).

Compétences: Discrétion 70 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Sauter 75 %, Trouver Obiet Caché 50 %

Perte de Santé Mentale: 0/1D6

Les goules sont peut-être à l'origine du mythe des changelins, les choses sauvages que les fées laissent en remplacement des bébés humains qu'elles kidnappent. S'ils paraissent d'abord normaux, ces enfants deviennent de plus en plus étranges en grandissant. Un beau jour, généralement à la fin de l'adolescence, ils finissent par disparaître

Table des demis et des cinquièmes

			E : VALEUR E	E : VALEUR ENTIÈRE 1/2 : DEMI-VALEUR		1/5 : CINQUIÈN					
E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13	1		38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	- 11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20