

LES DEMEURES L'ÉPOUVANTE DE

MYSTÈRES À HUIS CLOS

Ce fichier contient 6 investigateurs prêts à jouer que vous pourrez utiliser dans les scénarios du supplément **Les Demeures de l'Épouvante**. Nous recommandons vivement au Gardien de donner aux joueuses 70 points de compétence supplémentaires chacune, pour personnaliser leur investigateur.

EDGE
S T U D I O

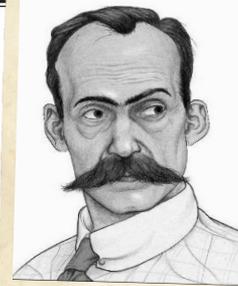


ANNEES 1920

Nom **Professeur Atef Farid al-Tajir**
 Joueur
 Occupation **Professeur de mathématiques et de physique**
 Genre **Homme** Âge **46**
 Résidence **Boston, MA**
 Lieu de naissance **Alep, Syrie**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30/12	DEX	60	30/12	POU	55	27/11
CON	70	35/14	APP	65	32/13	ÉDU	90	45/18
TAI	75	37/15	INT	85	45/17	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04	Folie temp.	<input type="checkbox"/>	Folie persist.	<input type="checkbox"/>	SANTÉ MENTALE										Initiale	55	Max.	99							
Mourant	05	06	07	08		Folie				01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15						
Blessure grave	09	10	11	12						16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
PV max.	14	13	14	15	16					37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
		17	18	19	20					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

PM max.	11	00	01	02	03	04	05	Pas de chance	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15						
		06	07	08	09	10			16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
		11	12	13	14	15			37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
		16	17	18	19	20			58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
		21	22	23	24	25			79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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"/> Persuasion (10%)	60.0%	<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"/> Pickpocket (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"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30.0%	<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"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	70.0%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	60.0%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Astronomie	40.0%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arabe	90.0%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Chimie	40.0%	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ingénierie	40.0%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anglais	50.0%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Turque	50.0%	<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"/>	Trouver Objet Caché (25%)	65.0%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (mathématiques)	70.0%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (physique)	70.0%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (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"/>
Crédit (00%)	45.0%	<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"/> Crochetage (01%)%	<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"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues				1D3+Imp	-	1	-	-
.....			
.....			
.....			
.....			

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	+1
Esquive	30/15/6

⇌ PROFIL ⇌

Description **Grand, moustachu, il porte chemise et cravate en permanence. Il peut aussi revêtir un fez rouge dans les grandes occasions.**

Idéologie et croyances **Musulman sunnite.**

Personnes importantes

Lieux significatifs **Istanbul, en particulier les bâtiments de l'université impériale.**

Biens précieux

Traits **Légèrement nerveux et toujours aux aguets. Il cherche une explication à tout.**

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Carnet, crayon, règle à calcul.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes \$ 10
Espèces \$ 90
Capital \$ 2,250

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

Nom
Joueur

⇌ 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.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV **Médecine :** soigne 1D3 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) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Atef Farid al-Tajir est né dans la ville d'Alep qui, à l'époque, faisait encore partie de l'Empire Ottoman. Bien que sa famille soit devenue riche grâce au commerce (Alep se trouve au bout de la Route de la soie), Atef s'est toujours intéressé à la science. Tandis que l'entreprise commerciale familiale déclinait, principalement à cause de l'ouverture du canal de Suez, son père l'encouragea à réaliser ses rêves. Pour ce faire, il est devenu étudiant en mathématiques et en physique à l'université impériale d'Istanbul.

Grâce à ses talents innés, Atef est devenu maître de conférences, puis professeur à l'université d'Istanbul. Il a donc évité de prendre part à la Première Guerre mondiale tandis que ses élèves partaient combattre aux côtés de l'Axe. Il a ensuite assisté aux événements politiques qui ont conduit au déclin de l'Empire Ottoman.

Après avoir reçu une proposition du collège d'ingénierie de l'université de Bagdad, Atef a accepté un poste à l'institut de technologie du Massachusetts (MIT). Bien que la politique de l'institut soit un peu trop « terre à terre » à son goût, il ne regrette pas sa décision de quitter sa terre natale surtout au vu du chaos engendré par la situation politique à la fin de la Grande Guerre.

→ ANNEÉS 1920 ←

Nom Idella Brown
 Joueur
 Occupation Pilote d'avion
 Genre Femme Âge 26
 Résidence Partout et nulle part à la fois
 Lieu de naissance Chicago, Illinois

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	65	32/13	DEX	80	40/16	POU	65	32/13
CON	60	30/12	APP	60	30/12	ÉDU Conn.	65	32/13
TAI	50	25/10	INT Idée	75	37/15	MVT	9	+1/-1



→ POINTS DE VIE ←

Inconscient	J	00	01	02	03	04
Mourant			05	06	07	08
Blessure grave	□		09	10	11	12
PV max.	11		17	18	19	20

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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93

→ POINTS DE MAGIE ←

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

→ CHANCE ←

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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	65.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	30.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (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"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	50.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Avions	65.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	65.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	45.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<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"/> Anglais	65.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<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"/> (Corps à corps) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français	50.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	30.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<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"/> Conduite d'engin lourd (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"/>
Crédit (00%)	30.%	<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"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	30.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<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
<u>À mains nues</u>				<u>1D3+Imp</u>	<u>-</u>	<u>1</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
<u>Fusil calibre 22</u>	<u>45</u>	<u>22</u>	<u>9</u>	<u>1D6+1</u>	<u>30 yds</u>	<u>1</u>	<u>6</u>	<u>99</u>
.....
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	<u>none</u>
Carrure	<u>0</u>
Esquive	<u>50</u> <u>25</u> / <u>10</u>

⇌ PROFIL ⇌

Description Petite, Idella porte généralement un pantalon d'équitation, des bottes en cuir, une cravate et une chemise blanche. Ses cheveux sont coupés au carré, ce qui leur permet de tenir facilement dans son casque.

Traits Sans peur, enjoué et flamboyante.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Son frère cadet John. Il est bricoleur, sensible et elle a beaucoup d'affection pour lui.

Phobies et manies

Lieux significatifs Paris, où elle a appris à piloter.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Fusil calibre 22, lampe-torche.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes \$ 10

Espèces \$ 60

Capital \$ 1,500

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

Nom.....
Joueur.....

MOI

⇌ 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.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 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) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

La plus âgée de faux jumeaux, Idella Brown ne permet que très rarement à son « plus jeune » frère John d'oublier qu'elle est sa grande sœur. Comme lui, Idella a toujours été fascinée par les voitures et les avions mais, par manque d'argent, seul John a été envoyé à l'école pour apprendre la mécanique. Elle est donc restée à la maison. Mais John s'est efforcé de partager ses connaissances avec elle, autant par culpabilité que par générosité.

La famille des jumeaux a déménagé à Robbins dans l'Illinois fin 1918 pour échapper aux problèmes de plus en plus fréquents provoqués par la Prohibition. Cela ne leur a pas vraiment plu et ils sont revenus tous les deux à Chicago lorsque que John a obtenu son diplôme. Idella travaillait avec son frère en tant que mécanicienne au garage d'une compagnie de taxis aussi souvent qu'elle le pouvait, et comme serveuse le reste du temps.

Mais autant elle aimait mettre les mains dans le cambouis, autant son rêve était de piloter. Inspirée par la carrière de Neta Snook, elle cherchait un moyen d'y parvenir, en vain. Elle se résigna à voler pour le compte des trafiquants d'alcool malgré les risques. Au moment où Bessie Coleman entra dans sa vie, Idella sut ce qu'elle devait faire : économiser pour partir en France obtenir sa licence de pilote. Ce qu'elle fit, avec le fidèle John dans ses bagages.

Toujours accompagnée de son frère, Idella suit désormais les pas de son héroïne en tant que pilote d'un spectacle d'acrobaties aériennes itinérant.

→ ANNEES 1920 ←

Nom **John Brown**
 Joueur
 Occupation **Mécanicien**
 Genre **Homme** Âge **26**
 Résidence **Partout et nulle part à la fois**
 Lieu de naissance **Chicago, Illinois**

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	70	35/14	DEX	70	35/14	POU	70	35/14
CON	60	30/12	APP	60	30/12	ÉDU	70	35/14
TAI	55	27/11	INT	65	32/13	MVT	9	+1/-1



→ POINTS DE VIE ←

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	11	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale **70** 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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93

→ POINTS DE MAGIE ←

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

Pas de chance

→ 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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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"/> Persuasion (10%)	60.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	60.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Soudure	50.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)			
<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	40.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	70.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	50.%	<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"/>%	<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"/> Trouver Objet Caché (25%)	55.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	30.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	60.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40.%	<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"/> Conduite d'engin lourd (01%)	20.%	<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"/>
Crédit (00%)	30.%	<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"/> Crochetage (01%)%	<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"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<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
À mains nues	50	25	10	1D3+Imp	-	1	-	-
Clé à molette	50	25	10	1D8+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	+1D4
Carrure	+1
Esquive	35/17/7

⇌ **PROFIL** ⇌

Description De taille moyenne, comme sa sœur jumelle Idella, John s'habille élégamment lorsqu'il ne porte pas son bleu de travail. En revanche, il porte pratiquement tout le temps sa casquette fétiche, un souvenir de son passage sur le Vieux Continent.

Traits **Bricoleur, sensé et patient.**

Idéologie et croyances..... Séquelles et cicatrices.....

Personnes importantes **Sa sœur jumelle Idella. O.K., elle est certes autoritaire, voire téméraire, mais elle a un cœur en or.**..... Phobies et manies.....

Lieux significatifs..... Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux **Sa casquette fétiche.**..... Rencontres avec entités étranges.....

⇌ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ⇌

Outils de mécanicien,.....
bleu de travail,.....
lampe-torche.....

⇌ **FORTUNE** ⇌

Dépenses courantes \$ 10.....
Espèces \$ 60.....
Capital \$ 1,500.....

⇌ **AMIS INVESTIGATEURS** ⇌

Nom..... Nom..... Nom.....
Joueur..... Joueur..... Joueur.....

Nom..... Nom.....
Joueur..... Joueur.....

Nom..... Nom..... Nom.....
Joueur..... Joueur..... Joueur.....

⇌ **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.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 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) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

John Brown est un jeune homme patient, ce qui tombe bien vu la nature exubérante de sa « grande sœur ». Non pas qu'elle soit vraiment plus âgée (15 minutes), mais il toujours été considéré comme le petit dernier de la famille à cause de cela. Habile de ses mains, John a toujours eu une appétence pour la mécanique et a été très heureux, bien qu'un peu coupable, lorsque sa famille a économisé assez d'argent pour l'envoyer au lycée. C'est la première fois qu'il s'est séparé d'Idella, et il a trouvé cela bizarre.

Il a compris que la famille souhaite déménager de Chicago à cause des problèmes locaux, mais il a trouvé que la vie à Robbins était bien trop calme, et l'ambiance de la grande ville lui manquait. Idella et lui sont retournés dans le quartier de leur enfance, ont travaillé durs, et ont gardé la tête basse quand l'ambiance s'assombrissait. Lui ayant tout appris de ce qu'il savait sur les moteurs, John a trouvé amusant de travailler avec sa sœur lorsque son patron avait le dos tourné.

Jusqu'à ce qu'Idella se mette en tête de partir en France apprendre à piloter. Se sentant toujours un peu coupable d'avoir eu accès au lycée et pas elle, et convaincu que si quelqu'un pouvait y arriver c'était bien elle, il l'aida à économiser pour acheter les billets pour la traversée. Malheureux à l'idée de se séparer d'elle, il la laissa le convaincre de partir ensemble.

Il déteste se l'avouer mais il sait qu'il a pris la bonne décision de quitter Chicago au moment où il l'a fait. Et il a visité beaucoup d'endroits intéressants en tant que mécanicien pour sa sœur, même s'il se fait toujours du souci lorsqu'elle effectue ses acrobaties aériennes. Mais il est surtout fier de ce qu'elle est devenue, et de l'équipe qu'ils forment.

ANNEES 1920

Nom **Daphne Lexington**
 Joueur
 Occupation **Dilettante**
 Genre **Femme** Âge **49**
 Résidence **Los Angeles, Californie**
 Lieu de naissance **San Francisco, Californie**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30/12	DEX	60	30/12	POU	55	27/11
CON	65	32/13	APP	75	37/15	ÉDU	65	32/13
TAI	65	32/13	INT	65	32/13	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant	05	06	07	08	
Blessure grave	09	10	11	12	
PV max.	13	14	15	16	17

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	
PM max.	11	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

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						

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	.30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<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"/> Pickpocket (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"/>	Pilotage (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	.50%	<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"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	.45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	.75%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	.30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	.65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)		<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"/> Anglais65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché		<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"/> (Corps à corps) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sanskrit30%	<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"/> Trouver Objet Caché (25%)	.55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	.40%	<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"/> Conduite d'engin lourd (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"/>
Crédit (00%)	.90%	<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"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	.30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	.25%	<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
À mains nues				1D3+Imp	-	1	-	-
Révolver Fitz Special calibre .38	65	32	13	1D10	15 yds	1 (3)	6	100
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	+1
Esquive	50/25/10

⇌ PROFIL ⇌

Description Jolie femme, Daphné porte des boucles rousses parfaitement coiffées à la dernière mode. Elle s'habille avec élégance de vêtements coûteux avec un talent pour les accessoires coordonnés.

Traits Généreuse et enjouée. Refuse de vieillir.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Son plus jeune fils, Peter Lexington : la seule chose positive qui lui soit arrivée lors de son mariage (à part l'argent évidemment). Ainsi que sa fiancée, Nakane Yuna.

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux La première pépite (prétendument) trouvée par son grand-père mineur qui a fondé la fortune de la famille Desmond.

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Étui à cigarettes en or et briquet assorti, révolver à canon court Fitz Special calibre 38, roadster Stutz.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes \$ 250

Espèces \$ 1,800

Capital \$ 180,000

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

MOI

Nom
Joueur

⇌ 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.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV **Médecine :** soigne 1D3 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) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Daphné Lexington (née Desmond) a toujours vécu comme une privilégiée. Son grand-père adoré, Montague Desmond, a fait fortune comme prospecteur durant la ruée vers l'or de Californie. Homme malin et travailleur, ses investissements ont assuré à sa descendance un futur sans nuage.

Le vieux Monty a pourri gâté la plus jeune de ses petites filles. Heureusement, il est mort avant de la voir se marier avec Walter Lexington, propriétaire de la Lexington Petroleum Company, de trente ans son aîné. Elle s'est mariée par romantisme et pour l'aventure, mais a été très déçue de découvrir que son mari n'était intéressé par ni l'un, ni l'autre une fois qu'il avait pris dans ses filets une femme riche qui allait lui donner un héritier.

Son premier fils, Walter Junior, est une copie conforme de son père mais, heureusement, son second fils, Peter, a l'esprit des Desmond : une détermination à profiter de la vie et de tout ce qu'elle peut apporter. Jeune veuve, mais assez riche pour l'assumer, Daphné est toujours en quête d'aventures palpitantes et de péripéties. Et si cela choque son fils aîné et la famille de feu son mari, c'est encore mieux !

ANNEES 1920

Nom **Peter Lexington**
 Joueur
 Occupation **Acteur en herbe**
 Genre **Homme** Âge **25**
 Résidence **Los Angeles, Californie**
 Lieu de naissance **Los Angeles, Californie**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	75	37/15	DEX	75	37/15	POU	45	22/9
CON	55	27/11	APP	80	40/16	ÉDU Conn.	65	32/13
TAI	80	40/16	INT Idée	70	32/14	MVT	7	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	13	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **45** 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.	9	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

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	50.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	40.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comédie	60.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)			
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	50.%	<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"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	55.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	70.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	55.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	60.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	65.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	55.%	<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"/>	<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"/> Trouver Objet Caché (25%)	55.%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40.%	<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"/> Conduite d'engin lourd (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"/>
Crédit (00%)	70.%	<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"/> Crochetage (01%)	20.%	<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"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<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
À mains nues	55	27	11	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	+1
Esquive	50/25/10

⇌ PROFIL ⇌

Description Cheveux brun foncé et yeux vert brillant.
Toujours vêtus d'impeccables et coûteux vêtements,
comme sa mère Daphné.

Traits Curieux, sûr de lui et ambitieux.

Idéologie et croyances Si tu ne crois pas en toi, comment
peux-tu en attendre autant des autres ?

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Sa mère Daphné et sa fiancée
Nakane Yuna.

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Pipe, briquet gravé
de ses initiales,
photo de Nakane Yuna.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes \$ 50

Espèces \$ 350

Capital \$ 35,000

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

Nom.....

 Joueur.....

MOI

⇌ 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.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV **Médecine :** soigne 1D3 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) : 1 PV / jour

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

Peter Lexington, fils du magnat du pétrole Walter Lexington et de Daphné Desmond, descendante des premiers chercheurs d'or a le physique d'une star de cinéma. Ce qui tombe bien puisqu'il compte bien devenir la prochaine coqueluche d'Hollywood.

Né dans le luxe et l'opulence, Peter est habitué aux meilleures choses de la vie, ce qui signifie qu'il a toujours du mal à imaginer que les autres soient moins riches que lui. Ses débuts dans le milieu cinématographique lui font progressivement ouvrir les yeux. Rencontrée lors d'une interview, sa fiancée Nakane Yuna y est aussi pour quelque chose.

Comme sa mère, Peter veut dévorer la vie à pleines dents et découvrir le plus de choses possibles, en grande partie parce qu'il pense que cela fera de lui un meilleur acteur, mais aussi parce qu'il a tendance à s'ennuyer facilement.

ANNEES 1920

Nom **Nakane Yuna**
 Joueur
 Occupation **Journaliste**
 Genre **Femme** Âge **21**
 Résidence **Los Angeles, Californie**
 Lieu de naissance **San Francisco, Californie**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30/12	DEX	60	30/12	POU	70	35/14
CON	80	40/16	APP	65	32/13	ÉDU	70	35/14
TAI	50	25/10	INT	70	35/14	MVT	9	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	13	13	14	15	16
		17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **70** 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
PM max.	14	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

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						

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

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

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues				1D3+Imp	-	1	-	-

COMBAT

Impact	none
Carrure	0
Esquive	30 15/6

⇌ PROFIL ⇌

Description Menue avec de longs cheveux noirs qu'elle porte en macarons. Habillée élégamment à la mode occidentale.

Traits Tenace, curieuse et courageuse.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Sa famille (père, mère et jeune sœur) et son fiancé Peter Lexington.

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux La bague de fiançailles offerte par Peter, apparemment un souvenir de famille créé à partir de l'or découvert par son grand-père en 1849.

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Bague de fiançailles, carnet, crayon, appareil photo et pellicules.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes \$ 10
 Espèces \$ 60
 Capital \$ 1,500

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

Nom
 Joueur

⇌ 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.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV **Médecine :** soigne 1D3 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) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Nakane Yuna est née en Californie après que son bureaucrate de père fut envoyé de Tokyo au consulat du Japon à San Francisco. En conséquence, Yuna et sa jeune sœur sont toutes deux des Nisei, nées aux USA de parents japonais même si, ni leur mère, ni leur père ne l'ont voulu ainsi.

Comme l'affectation de son père n'était pas censée durer, il est allé prêter main-forte à l'association des Japonais de Los Angeles pour enregistrer et authentifier les émigrants japonais suite à l'accord entre les gouvernements américains et japonais.

Grandir dans le Los Angeles des années 20 fut à la fois passionnant et terrifiant pour Yuna. La communauté japonaise s'est développée malgré la discrimination et la méfiance dont elle fut victime. Yuna, toujours intéressée par la vie des autres est parvenue au poste de journaliste débutante au journal anglais/japonais Rafu Shimo.

C'est pendant un reportage sur l'éclosion du marché du cinéma à Hollywood que Yuna rencontra et tomba amoureuse de Peter Lexington. Elle sait que ce tourbillon romantique est incongru de bien des façons, et pas seulement parce qu'ils ne sont pas du tout du même milieu. Heureusement, elle a le soutien inconditionnel de la mère de Peter, Daphné, ce qui est loin d'être le cas de ses propres parents.