

→ ANNEES 1920 ←

Nom Pierre LeBlanc
 Joueur
 Occupation Journaliste
 Genre Âge 41
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	40	<u>20</u> 8	DEX	75	<u>37</u> 15	POU	75	<u>37</u> 15
CON	50	<u>25</u> 10	APP	65	<u>32</u> 13	ÉDU	70	<u>35</u> 14
TAI	50	<u>25</u> 10	INT	80	<u>40</u> 16	MVT	7	<u>+1</u> -1



→ POINTS DE VIE ←

Inconscient	J	00	01	02	03	04
Mourant			05	06	07	08
Blessure grave	<input type="checkbox"/>	09	<u>10</u>	11	12	
PV max.	<u>10</u>	13	14	15	16	17
		18	19	20		

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale 63 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	<u>63</u>	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	<u>15</u>
PM max.	<u>15</u>	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"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	<u>30</u>%	<input type="checkbox"/> <u>15</u> <u>6</u>
Arts et métiers (05%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comédie	<u>60</u>%	<input type="checkbox"/> <u>30</u> <u>12</u>	<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)	<u>37</u>%	<input type="checkbox"/> <u>18</u> <u>7</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	<u>30</u>%	<input type="checkbox"/> <u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	<u>60</u>%	<input type="checkbox"/> <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	<u>35</u>%	<input type="checkbox"/> <u>17</u> <u>7</u>
Combat à distance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	<u>45</u>%	<input type="checkbox"/> <u>22</u> <u>9</u>	Langue maternelle (ÉDU)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français	<u>75</u>%	<input type="checkbox"/> <u>37</u> <u>15</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché		<input type="checkbox"/>	Langues (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	<u>55</u>%	<input type="checkbox"/> <u>27</u> <u>11</u>	<input type="checkbox"/> Allemand	<u>45</u>%	<input type="checkbox"/> <u>22</u> <u>9</u>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)	
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	<u>70</u>%	<input type="checkbox"/> <u>35</u> <u>14</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schwyzerdütsch	<u>55</u>%	<input type="checkbox"/> <u>27</u> <u>11</u>	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25%)	<u>40</u>%
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)	<u>7</u>%	<input type="checkbox"/> <u>3</u> <u>1</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	<u>27</u>%	<input type="checkbox"/> <u>13</u> <u>3</u>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<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	-	-
Lee Enfield	45	22	9	2D6+4	110 m	1	5	100
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	<input type="checkbox"/>							
Carrure	<input type="checkbox"/>							
Esquive	<u>37</u>	<u>18</u>	<u>7</u>	<input type="checkbox"/>				

⇌ PROFIL ⇌

Description... 1,77 m, avec des cheveux châtain et des yeux verts
derrière des lunettes cerclées de métal.

Traits... très obstiné, tenace et patient.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes... Alex, son meilleur ami et beau-frère ;
Audrey et Quentin, sa fille et son fils ; Marie, sa femme ; Ernest
Kedderidge, Service du renseignement de l'armée britannique.

Phobies et manies

Lieux significatifs... Montréal, au Canada, où il est né et a grandi
; Lausanne, en Suisse ; Ypres, en Belgique.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux... une montre à gousset suisse fabriquée à la main
par le grand-père de sa femme, un cadeau de mariage de ses
beaux-parents : le boîtier de la montre contient une photo de sa
femme et de ses enfants. Un couteau de l'armée suisse modèle 1890.

Rencontres avec entités étranges

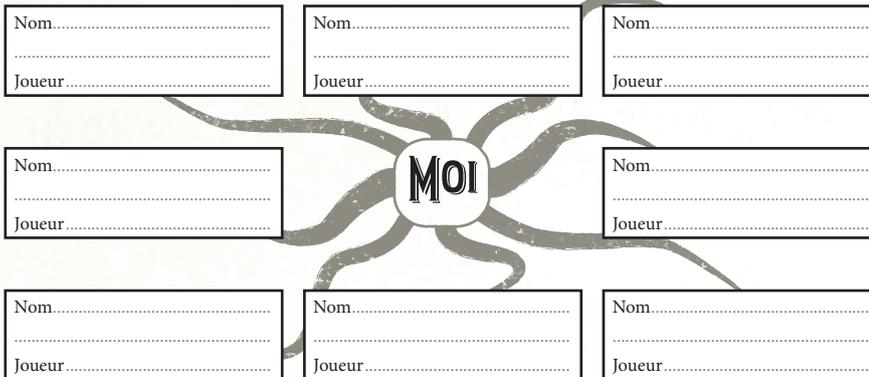
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....
.....
.....
.....
.....
.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital
.....
.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

PIERRE LEBLANC

- Les Compagnons de « Wipers » -

Né à Montréal, Pierre est québécois. Jeune homme, il a quitté le Canada pour travailler en Europe en tant que journaliste, passant son temps entre la France et la Suisse. Au cours de l'année 1903, Pierre a rencontré un homme qui allait devenir son meilleur ami, Alex Delacroix, un photojournaliste pionnier travaillant pour Le Journal de Genève. Alex a présenté Pierre à sa soeur, Marie. Tous deux tombèrent bientôt amoureux et finirent par se marier en 1906. Le couple s'installa à Lausanne, en Suisse. De cette union, Pierre et Marie eurent deux enfants : Audrey en 1909, et Quentin en 1913.

Puis vint la guerre. Même si la Suisse était neutre, Pierre ne pouvait rester les bras croisés tandis que d'autres se faisaient tuer sur le front. Au cours de l'année 1915, alors que la 1^{re} Division du Canada arrivait en France, Pierre a été recruté par les services secrets britanniques pour ses connaissances et compétences linguistiques locales lui permettant de se faire passer pour un journaliste suisse couvrant la partie allemande du conflit. En réalité, Pierre espionnait pour les Alliés.

En 1917, Pierre était en première ligne en Belgique. Après avoir acquis des documents détaillant une nouvelle arme secrète allemande, il organisa une rencontre avec les forces alliées à Ypres. Pris sous un feu nourri, Pierre et le groupe envoyé à sa rencontre trouvèrent refuge dans une cave. Ce fut Pierre qui, le premier, remarqua la porte de fer gravée de lettres et de symboles étranges, et les marches de pierre derrière la porte qui descendaient dans l'obscurité. En bas, dans ce charnier, la guerre s'évanouit pour être remplacée par une horreur encore plus grande.

ANNEES 1920

Nom Duane Haven
 Joueur
 Occupation Dompteur de lions
 Genre Âge 40.....
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30/12	DEX	65	32/13	POU	60	30/12
CON	75	37/15	APP	70	35/15	ÉDU	85	43/17
TAI	50	25/10	INT	75	37/15	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 56 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.	12	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						

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%)	35%	<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 checked="" type="checkbox"/> Comédie	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	50%	<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)	40%	<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%)	55%	<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%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	30%	<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"/>	<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"/> Français	85%	<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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Afrikaans	10%	<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"/> Anglais	60%	<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"/> Swahili	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	<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"/> Dressage (Lions)	80%	<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%)	24%	<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%)	45%	<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"/> 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	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	40	20/8

↔ PROFIL ↔

Description... un petit homme mince, avec des cheveux noirs.
 Ses yeux sombres lui donnent une impression de gravité,
 quoiqu'on y perçoive parfois une lueur de folie.

Traits... risque-tout et toujours à la recherche du danger,
 ne manque jamais de courage.

Iidéologie et croyances.....

Séquelles et cicatrices... de nombreuses cicatrices, conséquences
d'avoir trop joué avec les lions.

Personnes importantes... son père, qui le renia quand Haven
partit pour le cirque.

Phobies et manies.....

Lieux significatifs... La Nouvelle-Orléans et l'Afrique centrale.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux... une série de quatre statuettes africaines qui
lui ont été données par un étrange homme-médecine africain
rencontré dans sa jeunesse et dont il se souvient à peine.

Rencontres avec entités étranges.....

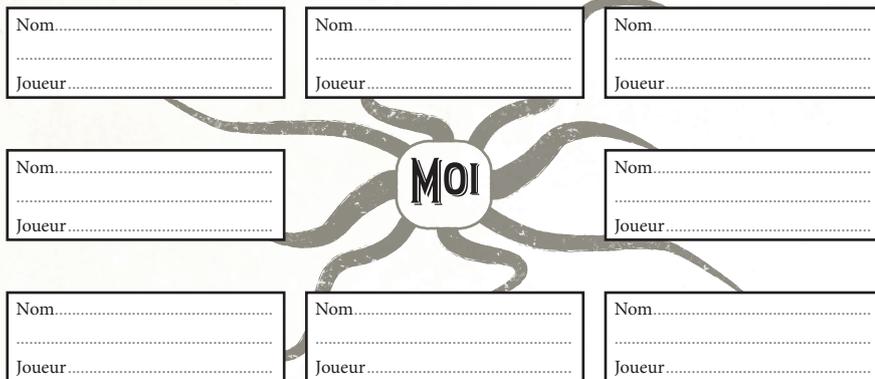
↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

.....

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔



↔ 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

DUANE HAVEN
- Le Cirque Wrath -

Dans sa jeunesse, Haven a vécu en Afrique avec sa famille, où il s'est pris de passion pour les animaux sauvages. Ce fut également pendant son séjour en Afrique que Haven a pris conscience de l'existence de cultes exécrables adorant des dieux immondes, quand un groupe de ce genre enleva sa soeur, Antin. Malheureusement, son père, en collaboration avec les autorités, ne put la sauver, mais ils réussirent à capturer les chefs de la secte et à les traduire devant la justice.

De retour en France, Haven, hanté par la perte de sa soeur, fuit une prometteuse carrière politique pour rejoindre un cirque ambulante et oublier son chagrin. Son affinité naturelle avec les animaux faisait de lui un candidat idéal pour devenir dompteur de lions.

Lors d'une tournée en Europe, Wilminster Hackentoth, d'écuyer de talents au service de Cecil Wrath, approcha Haven pour lui offrir un emploi et une mission. Rempli des rêves de l'Amérique, devant la chance d'avoir son nom sur l'affiche, et la possibilité de rechercher le genre de démons qui lui avaient pris sa soeur, Haven sauta sur l'occasion, il traversa l'Atlantique et rejoignit le cirque Wrath.

ANNEES 1920

Nom **Robert Andersson**
 Joueur
 Occupation **Journaliste**
 Genre Âge **44**.....
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	40	20/8	DEX	60	30/12	POU	60	30/12
CON	55	27/11	APP	55	27/11	ÉDU	80	40/16
TAI	65	32/13	INT	75	37/15	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.	12	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **58** 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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
	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.	10	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	31
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
	99															

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Droit (05%)%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%			<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	30%	15	6
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input checked="" type="checkbox"/> Littérature	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%			Pilotage (01%)			
<input type="checkbox"/> Photographie	25%	14	5	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%		
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	65%	32	13	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	60%	30	12
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/>%				Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/>%			
Combat rapproché				<input type="checkbox"/> Suédois	80%	40	16	<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	35%	17	7	Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/>%				<input type="checkbox"/> Anglais	60%	30	12	Survie (10%)			
<input type="checkbox"/>%				<input type="checkbox"/>%%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/>%				<input type="checkbox"/>%%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%		
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			Mythe de Cthulhu (00%)%			<input type="checkbox"/>%			
Crédit (00%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%			<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%			

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	35	17	7	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30/15/6

⇌ PROFIL ⇌

Description... d'allure mince, presque fragile, avec un front dégarni et des lunettes, un regard plein de gentillesse et un sourire chaleureux.

Traits... esprit vif, avec une imagination fertile, et une capacité très utile à se faire un ami de presque tout le monde.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux... sa fidèle machine à écrire portable Remington et une vieille Ford cabossée, mais qu'il adore.

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

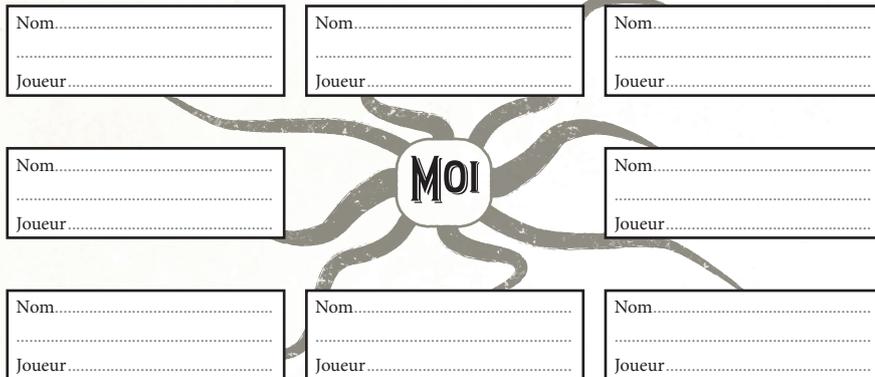
Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

ROBERT ANDERSSON
- Incroyable mais vrai ! -

Dans sa jeunesse, Robert est allé en Amérique pour étudier à l'Université Miskatonic d'Arkham. Doté d'un vrai talent pour l'écriture, il a travaillé au journal étudiant en rêvant qu'un jour il reviendrait en Suède comme écrivain lauréat du prix Nobel, mais ce rêve ne devait jamais se réaliser. En même temps que les rejets des éditeurs s'accumulaient à côté de sa machine à écrire, Robert a découvert qu'il pouvait tout de même joindre les deux bouts en écrivant pour les journaux et les magazines. Plus sinistre et colorée était l'histoire, plus d'attention il recevait, et mieux il était payé. Il ne fallut pas longtemps avant qu'il n'entame une relation productive avec le magazine Incroyable mais vrai !

Aujourd'hui, Robert travaille à peu près exclusivement pour Incroyable mais vrai ! Il parcourt les ruelles et les recoins oubliés de l'Amérique, à la recherche du genre d'histoires bizarres et invraisemblables qu'affectionne le lectorat du magazine. Que ce soit comme ami ou comme nuisance, Robert a construit un vaste réseau de contacts qui lui fournit les tout derniers potins et rumeurs.

ANNEES 1920

Nom **Jo Van Bordde**
 Joueur
 Occupation **Officier de police**
 Genre Âge **45**.....
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	45	22/9	DEX	60	30/12	POU	55	27/11
CON	50	25/10	APP	45	22/9	ÉDU	60	30/12
TAI	65	32/13	INT	60	30/12	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **54** 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.	11	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%)	30%	<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%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<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"/> 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"/>	<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%	<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%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	60%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<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	90%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché		<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"/> (Corps à corps) (25%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Néerlandais	65%	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	50%	<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"/> Dressage (Chiens)	65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	45%	<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"/>	<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"/> Crédit (00%)	26%	<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%)	65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	45%	<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	ID3+Imp	-	1	-	-
automatique	45	22	9	1D8	15 m	1 (3)	8	99
calibre 32								
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	30	15/6

↔ PROFIL ↔

Description grand et mince, aux yeux bleus, les cheveux brun foncé montrant un peu de gris, et une moustache.

Traits aime boire de la bière belge, quand il peut mettre la main dessus.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Manon, son épouse dévouée qui souhaite retourner en Belgique.

Phobies et manies

Lieux significatifs Namur en Belgique, d'où sa famille et lui sont originaires.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux son chien et compagnon, Max, un Border Collie.

Rencontres avec entités étranges

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

.....

↔ FORTUNE ↔

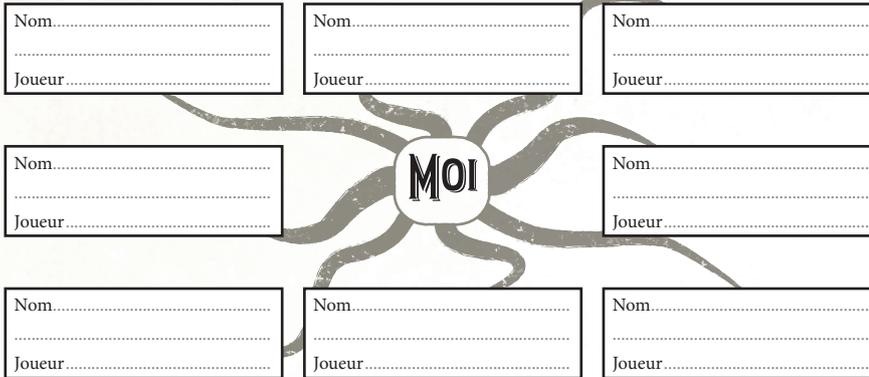
Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔



↔ 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

JO VAN BORDDE

- Le 13° Sud -

Jo Van Bordde patrouille dans les rues de New York City depuis qu'il a rejoint les forces de police en tant que recrue tout juste émoulue. Pour beaucoup, il représente un spectacle familier : en patrouille avec Max, son chien, il est connu tout à la fois des citoyens et des criminels comme un « flic réglo ». Il est respecté et aimé. Pourtant, derrière le sourire de façade, Van Bordde cache un sombre secret. Récemment, il a été approché par certains de ses collègues qui lui ont demandé s'il était prêt à « changer les choses ». Ses collègues lui ont raconté ce qu'ils avaient découvert dans un sous-sol de la 14e rue est, et comment ils avaient décidé de leur propre initiative de chasser de telles horreurs de leurs rues. Van Bordde a accepté et a été reçu au sein de cette conspiration.

Aujourd'hui, Van Bordde et Max ne se contentent pas de garder un oeil sur les pickpockets et les voyous de la rue. Ils rôdent également dans les ruelles sombres, les bâtiments abandonnés et les zones les moins fréquentables de l'arrondissement de police n° 13, où ils évincent des choses qui donneraient des cauchemars au reste de l'humanité.

ANNEES 1920

Nom **Henry Talotap**
 Joueur
 Occupation **Anthropologue**
 Genre Âge **39**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	50	25/10	POU	60	30/12
CON	60	30/12	APP	55	27/11	ÉDU	90	45/18
TAI	75	37/15	INT	80	40/16	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 **43** 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.	12	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						

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	80%	40	16	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%			<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	30%	15	6
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input type="checkbox"/> Photographie	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%			Pilotage (01%)			
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	15	6	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%			<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%		
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	60%	30	12
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/> Astronomie	20%	10	4
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Anglais	90%	45	18	<input type="checkbox"/> Biologie	20%	10	4
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/> Chimie	20%	10	4
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Français	30%	15	6	Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Grec	20%	10	4	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Latin	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%	27	11
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/> Sciences : Zoologie	15%	7	3
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%			<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			Mythe de Cthulhu (00%)%			<input type="checkbox"/>%		
Crédit (00%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%			<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/>%		

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

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

↔ PROFIL ↔

Description 1,87 m, avec les cheveux blonds (mais quelques cheveux gris commencent à poindre), le teint pâle et de petites lunettes épaisses.

Traits aborde la vie de manière logique et méthodique, déteste le chaos et le désordre.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs la vallée du grand rift, en Afrique de l'Est, et Boston, en Nouvelle-Angleterre.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux un crâne préhistorique anthropomorphe étrangement déformé, trouvé en Afrique du Nord, défiant toute identification scientifique. Talotap est convaincu qu'il représente « le chaînon manquant » de l'humanité.

Rencontres avec entités étranges

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

↔ FORTUNE ↔

.....

Dépenses courantes

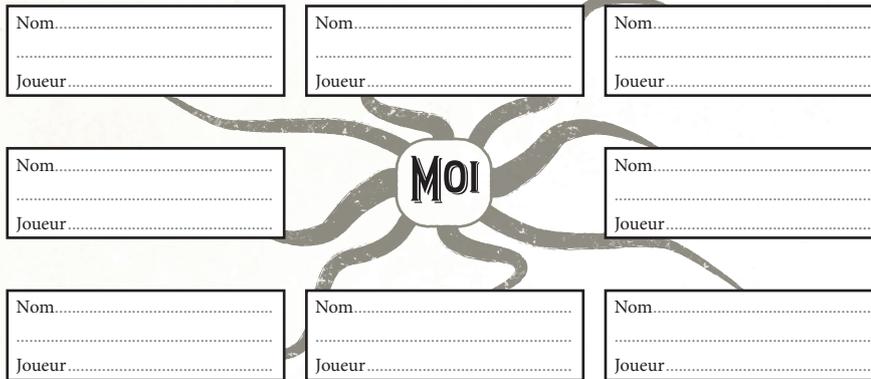
Espèces

Capital

.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

↔ 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

HENRY TALOTAP

- Division de Recherche de SKT -

Né et ayant grandi à Boston, Talotap est allé à Arkham étudier à l'Université Miskatonic. Son doctorat d'anthropologie en poche, il est resté à Arkham pour chercher un travail. Après avoir occupé une série d'emplois peu rémunérés, Talotap a réussi à décrocher une place dans l'expédition organisée en 1921 en Afrique de l'Est, financée par son université, pour étudier les rites de passage indigènes.

À l'insu de Talotap, l'expédition était financée conjointement par SKT, qui souhaitait par là identifier et obtenir les ingrédients de certains remèdes concoctés par les anciens des tribus locales et qui, selon des récits historiques, auraient des propriétés « exceptionnellement bénéfiques ». Au cours de cette mission, Talotap a contribué non seulement à gagner la confiance des anciens, mais aussi à se procurer la liste complète des ingrédients nécessaires pour préparer le remède. De retour à Arkham, il a été approché par SKT, qui lui a proposé un rôle dans l'une de ses nouvelles unités de défricheurs. Talotap a sauté sur l'occasion et a rejoint l'organisation pour devenir l'un des premiers à travailler dans ces UD expérimentales.

ÉPOQUE MODERNE

Nom Sean « le » Wolfe
 Joueur
 Occupation Assistant de terrain
 Genre Âge 39
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	30	15/6	DEX	40	20/8	POU	50	25/10
CON	40	20/8	APP	70	35/14	ÉDU	80	40/16
TAI	60	30/12	INT	75	37/15	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.	10	17	18	19	20

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	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
	94	95	96	97	98	99									

Initiale 43 Max. 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.	10	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
	94	95	96	97	98	99									

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	40%	20	8		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%				
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	35%	17	7	
<input type="checkbox"/> Photographie	55%	27	11	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	20%	10	4	Pilotage (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%		
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%			<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
Combat à distance%			<input type="checkbox"/> Informatique (05%)	80%	40	16	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%		
Combat rapproché%			<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40	16	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	Langues (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Allemand	30%	15	6	Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Espagnol	10%	5	2	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%		
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
Crédit (00%)	49%	24	9	Mythe de Cthulhu (00%)	5%	2	1	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%			<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%		

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0	
Carrure	0	
Esquive	20	10/4

PROFIL

Description 1,77 m, avec des cheveux bruns et la barbe taillée, de corpulence moyenne.

Traits calme et réservé, travailleur. Est devenu récemment soupçonneux envers son employeur.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices cicatrice dans la paume de la main droite.

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs les collines du New Hampshire, dans les rares occasions où il a le temps de s'y rendre.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux montre à gousset fétiche, que lui a donnée son père.

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

FORTUNE

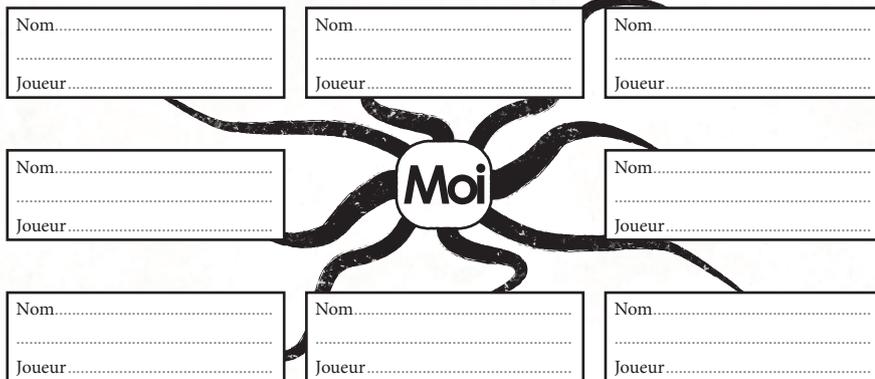
Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

AMIS INVESTIGATEURS



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

SEAN < LE > WOLFE

- Division de Recherche de SKT -

Sean Wolfe travaille pour SKT depuis maintenant quinze ans. Après ses débuts dans l'un des départements de services de données de la société, son aptitude naturelle à résoudre les problèmes, ainsi que son vaste savoir-faire technique, ont attiré l'attention de la division de recherche. Transféré en interne dans une unité de défricheurs, Wolfe a passé les dix dernières années de sa vie à travailler aux côtés d'un éventail d'experts de terrain (allant du chasseur de gros gibier jusqu'au physicien), en apportant un soutien technique sur le terrain et en facilitant la gestion d'archives de textes rares (comprenant leur récupération, leur reproduction et leur stockage).

Au sein de SKT, Wolfe a gagné la réputation d'un homme qui a du répondant. Sa connaissance et sa capacité à travailler calmement même sous une pression extrême sont considérées comme une denrée très rare, si bien que d'autres UD réclament régulièrement ses compétences. En conséquence, Wolfe a de bonnes relations avec un certain nombre d'UD au sein de SKT, et en sait vraisemblablement beaucoup plus sur les opérations en cours que ses patrons ne le souhaiteraient.

Lors de sa dernière mission sur le terrain, deux membres de son équipe ont disparu en explorant un réseau de grottes dans les Appalaches, en Caroline du Nord. Malgré les tentatives de localisation et de sauvetage, on n'a pas pu les retrouver. Depuis, Wolfe est devenu distant et méfiant, confiant à quelques collègues qu'il ne croit pas à la version officielle sur ces événements et soupçonne un acte criminel. Il commence à douter que SKT ait les intérêts de ses employés aussi à coeur qu'on pourrait le penser.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Sveinung Svea**
 Joueur
 Occupation **Écrivain**
 Genre Âge **42**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30 12	DEX	40	20 8	POU	75	37 15
CON	50	25 10	APP	45	22 9	ÉDU Conn.	95	47 19
TAI	70	35 14	INT Idée	90	45 18	MVT	6	+1 -1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **(64)** 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. **(15)** 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"/> Droit (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)% (70) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)% (17) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)% <input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)% (40) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Romancier de style horrifique% (50) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)% (25) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)% (20) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)	<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)% (75) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Combat à distance	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)% (55) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)% (65) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)% (20) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)% (85) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)% (20) <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)% (25) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)% <input type="checkbox"/>	Sciences (01%)
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)	<input type="checkbox"/> Astronomie% (15) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conduite (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Norvégien% (90) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologie% (10) <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)	<input type="checkbox"/> Chimie% (9) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Crédit (00%)% (66) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Allemand% (25) <input type="checkbox"/>	Survie (10%)
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais% (80) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)% (39) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Discretion (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arabe% (7) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Grec% (20) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Latin% (66) <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences : Physique% (10) <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)% (12) <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Nager (20%)% <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)% <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
Glock 17, 9mm	65	32	13	1D10	15 m	1 (3)	17	98
.....
.....

COMBAT

Impact **(+1D4)**
 Carrure **(1)**
 Esquive **(20)**

PROFIL

Description petit et gros, trapu, chauve, avec un teint rougeaud et les yeux bleus.

Traits jovial et plein d'esprit.

Idéologie et croyances certains livres contiennent une sagesse antique que l'on doit protéger contre les masses ignorantes et irréfléchies ; la sagesse ne doit être laissée qu'entre mains d'intellectuels supérieurs.

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Mercredi, son chat noir de compagnie.

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux une copie falsifiée du Livre d'Eibon, deux pages présumées issues d'un exemplaire de l'Al Azif, et un tesseract.

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

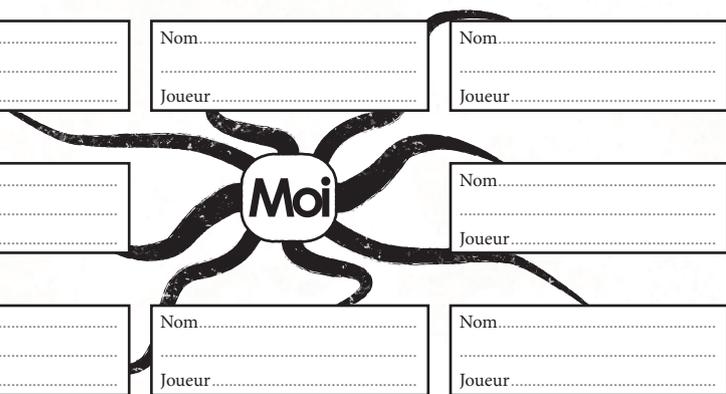
FORTUNE

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

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

SVEINUNG SVEA
- Novem Angelus -

À première vue, Svea ressemble à un écrivain norvégien geek, obsédé par les jeux vidéo, les bandes dessinées et les livres d'horreur. Mais derrière cette façade se cache un intellect particulièrement pénétrant et déterminé. Le véritable travail de Svea, lorsqu'il n'est pas en train de produire encore et encore un nouveau roman d'horreur à sensation, est la collecte, l'analyse et la destruction de textes anciens concernant la vraie nature du cosmos.

On ne sait pas comment il a attiré l'attention de Novem Angelus, et ni Svea ni son éditeur ne sont prêts à prendre la parole sur la question. Son travail pour les Neuf est un secret bien tenu. Svea se sert de sa maigre célébrité pour parcourir le monde afin d'effectuer des recherches et de participer à de nombreuses conventions de fans. En réalité, il planifie ces voyages avec soin et s'en sert comme couverture pour ses véritables objectifs. Une fois qu'il a acquis un texte « rouge », il enregistre son contenu et le transfère vers une adresse de serveur fournie par son éditeur, puis il détruit l'original.

Svea sait peu de choses sur ses employeurs, malgré les tentatives de découvrir qui sont les Neuf. « Tous les chemins mènent » en fait à M. Villiers et pas au-delà. Malgré cela, Svea est dévoué à la cause, voyant son travail comme nécessaire à la protection de l'humanité et de la société en général.

ANNEES 1920

Nom Pr Daniel Skomorowski
 Joueur
 Occupation Archéologue
 Genre Âge 35.....
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	50	25/10	POU	60	30/12
CON	75	37/15	APP	55	27/11	ÉDU	90	45/18
TAI	65	32/13	INT	80	40/16	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.	14	13	14	15	16
		17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 54 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

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						

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%)	80%	40	16	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	35%	17	7
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"/>%	<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)	30%	15	6	<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%)	26%	13	5	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	65%	32	13	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	25%	12	5	<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"/> 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%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	50%	25	10	Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/> Géologie	20%	10	4
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Danois	90%	45	18	<input type="checkbox"/> Mathématiques	25%	12	5
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40	16	Survie (10%)			
<input type="checkbox"/> Épées	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Groenlandais	15%	7	3	<input type="checkbox"/> Arctique	35%	17	7
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%	27	11
<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%	20	8	<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%)	93%	46	18	<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%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	35	17	7	1D3+Imp	-	1	-	-
Rapier	45	22	9	1D6+1+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30/15/6

⇌ PROFIL ⇌

Description... de hauteur moyenne et musclé, un visage angélique, et les yeux bleus.

Traits... très dédaigneux de l'incompétence et de la bêtise ; a tendance à ne pas voir les choses uniquement en noir et blanc, mais également avec des nuances de gris.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes... sa famille nombreuse, comprenant son arrière-grand-mère, sa grand-mère, sa mère, son père, et sa soeur.

Phobies et manies

Lieux significatifs... le Danemark, son pays natal et le siège de sa famille.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux... une chevalière arborant le blason de la famille Skomorowski ; son berger allemand, Santo.

Rencontres avec entités étranges

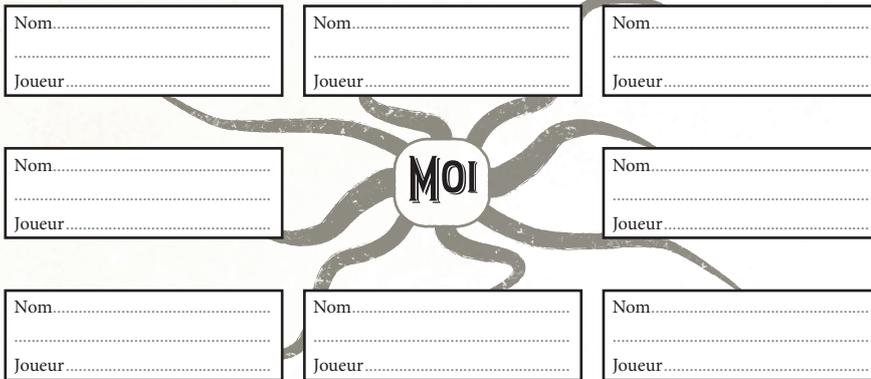
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

PR DANIEL SKOMOROWSKI

- Novem Angelus -

Le comte Daniel Skomorowski est né avec une cuillère en argent dans la bouche. Ses ancêtres appartenaient à une vieille lignée de la Pologne prussienne ayant émigré au Danemark, et il n'a donc manqué de rien. Quand vint le moment d'opter pour une faculté, Skomorowski choisit de traverser l'océan pour aller étudier à l'Université Miskatonic d'Arkham.

Avant que Skomorowski quitte Arkham pour revenir en Europe, il fut approché par un associé de Luc Villiers avec une proposition alléchante, à savoir participer à une expédition destinée à étudier l'histoire des tribus esquimaudes du Groenland occidental. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'à ce que, au cours d'une fouille, la catastrophe arrive. Lorsqu'une équipe de sauvetage parvint finalement au camp de l'expédition, ses membres en étaient tous morts, hormis Skomorowski, qui ne se souvenait de rien de ce qui s'était passé. Le seul indice résidait dans l'objet qu'il serrait fortement lorsque les sauveteurs ont retrouvé son corps inconscient : un tupilaq taillé dans l'os dépeignant une créature tordue à l'aspect maléfique.

Après son rétablissement, Skomorowski a obtenu un emploi à temps plein pour effectuer des recherches sur les pratiques autochtones et les artefacts religieux dans le monde entier, auprès de l'organisation finançant l'expédition : Novem Angelus.

ÉPOQUE MODERNE

Nom Douglas Lee Haxton
 Joueur
 Occupation Employé de poste
 Genre Âge 52
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR 60 30/12 DEX 45 22/9 POU 65 32/13
 CON 45 22/9 APP 50 25/10 ÉDU 85 42/17
 TAI 70 35/14 INT 90 45/18 MVT 5 +1/-1
Idée



POINTS DE VIE

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

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. 13 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"/> Droit (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)% <u>25</u> <u>10</u>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%) <u>40</u> %. <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)% <input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%) <u>60</u> %. <u>30</u> <u>12</u>
<input type="checkbox"/> Chant% <u>25</u> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comédie% <u>35</u> <u>17</u> <u>7</u>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) <u>22</u> %. <u>11</u> <u>4</u>	Pilotage (01%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%) <u>60</u> %. <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%) <u>25</u> %. <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%) <u>25</u> %. <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)% <input type="checkbox"/>
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Informatique (05%) <u>50</u> %. <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%) <u>40</u> %. <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%) <u>70</u> %. <u>35</u> <u>14</u>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%) <u>50</u> %. <u>25</u> <u>10</u>	Sciences (01%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)	<input type="checkbox"/> Astronomie% <u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> Anglais% <u>85</u> <u>42</u> <u>17</u>	<input type="checkbox"/> Physique% <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%) <u>25</u> %. <u>12</u> <u>5</u>	Langues (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français% <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	Survie (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%) <u>50</u> %. <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%) <u>45</u> %. <u>22</u> <u>9</u>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Crédit (00%) <u>24</u> %. <u>12</u> <u>4</u>	Mythe de Cthulhu (00%) <u>4</u> %. <u>2</u> <u>0</u>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%) <u>40</u> %. <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	<u>25</u>	<u>12</u>	<u>5</u>	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact +1D4
 Carrure 1
 Esquive 22 11/4

PROFIL

Description de taille moyenne, chauve, trapu, aux yeux cernés et hantés.

Idéologie et croyances

Personnes importantes pour lui une seule chose : tandis qu'il s'est éloigné de ses amis, il s'occupe encore de ses parents âgés.

Lieux significatifs

Biens précieux une bibliothèque fournie ; son doux fusil Mossberg 590 de calibre 12 (avec baïonnette) ; son adorable pistolet Colt 1911A1 .45 ACP.

Traits passionné d'armes à feu. Depuis son « incident », il en garde toujours une à proximité (ou dans sa voiture, à tout le moins), même s'il n'a pas de permis de port d'arme. Il a tendance à se méfier des gens nouveaux, et il lui arrive d'avoir des explosions extrêmes de nervosité.

Séquelles et cicatrices longue cicatrice de 30 cm au côté droit du torse où une créature mi-homme, mi-bête l'a labouré de ses griffes.

Phobies et manies claustrophobie, peur des espaces clos.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

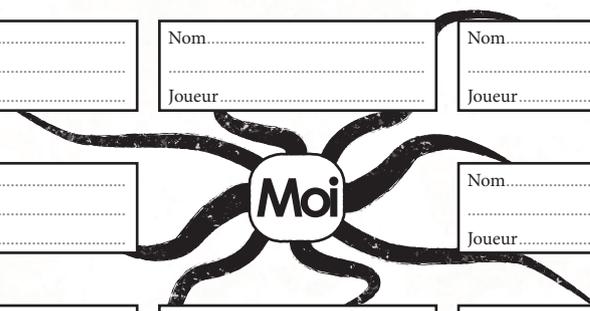
ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

FORTUNE

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

AMIS INVESTIGATEURS

Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....
Nom..... Joueur.....	 Moi	Nom..... Joueur.....
Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....	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

DOUGLAS LEE HAXTON
- Les Enfants de Ratched -

Haxton aimait son travail au bureau de poste d'Arkham, arpentant les itinéraires habituels de livraison, rencontrant les gens et fournissant un réel service. Toutefois, il a toujours senti qu'il lui manquait quelque chose, mais sans avoir jamais pu mettre le doigt sur ce que cela pouvait être.

Peu de temps avant son cinquantième anniversaire, il a aperçu quelque chose d'étrange à la frontière de son champ de vision, alors qu'il passait devant un entrepôt désaffecté. Voulant regarder de plus près, Haxton fut abordé par une meute d'hommes-bêtes brutaux et survécut à peine à cette rencontre. Et tandis que le traumatisme physique guérissait rapidement, il fallut beaucoup plus de temps à son esprit pour récupérer. Après avoir passé sept mois à l'asile d'Arkham, Haxton fut libéré, les médecins consignant qu'il bénéficiait d'un « rétablissement complet ». En vérité, il avait simplement appris à ne dire aux médecins que ce qu'ils voulaient entendre.

Le temps passé à l'asile ne fut pas chose vaine. D'autres avaient survécu à leurs propres rencontres avec des choses que l'homme ne devrait pas connaître. Ces personnes écoutèrent le récit de Haxton et acquiescèrent de la tête. Ils savaient qu'il disait la vérité. Ils se nommaient les Enfants de Ratched et proclamaient qu'ils oeuvraient à protéger l'humanité des horreurs de la nuit. Après avoir été libéré, Haxton resta en contact avec les Enfants de Ratched et les rencontra en secret jusqu'à ce qu'on lui propose d'intégrer le groupe et de participer à la lutte pour le salut de l'humanité. Haxton avait trouvé ce qu'il recherchait depuis sa naissance : une cause à suivre, qui allait changer les choses. Il consacre désormais presque chaque minute de son temps libre au « projet », consultant en permanence Internet et les journaux pour découvrir des incidents pouvant être liés à l'action des Anciens. Il est vigilant et prêt à répondre à l'appel quand il vient.

ANNEES 1920

Nom **Luke Atkinson**
 Joueur
 Occupation **Enseignant**
 Genre Âge **28**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	75	37/15	DEX	60	30/12	POU	40	20/8
CON	60	30/12	APP	60	30/12	ÉDU	75	37/15
TAI	60	30/12	INT	60	30/12	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **28** 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.	8	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						

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%		<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	45%	22 9
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	
<input type="checkbox"/> Arts plastiques	30%	15 6	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	30%	15 6	Pilotage (01%)%	
<input type="checkbox"/> Histoire de l'art	45%	22 9	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	15 6	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	25%	12 5
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	50%	25 10	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%		<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	40%	20 8	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	20%	10 4	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	
Combat à distance%		<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%		<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%		<input type="checkbox"/> Astronomie	10%	5 2
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	40%	20 8	Langue maternelle (ÉDU)%		<input type="checkbox"/> Biologie	35%	17 7
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40 16	<input type="checkbox"/> Chimie	40%	20 8
Combat rapproché%		Langues (01%)%		Survie (10%)%	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	22 9	<input type="checkbox"/> Espagnol	10%	5 2	<input type="checkbox"/> Brousse	40%	20 8
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	17 7
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%		<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%		Mythe de Cthulhu (00%)	6%	3 1	<input type="checkbox"/>%	
Crédit (00%)	35%	17 7	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%		<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	30%	15 6	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%		<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	20%	10 4	<input type="checkbox"/>%	

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
Crosse de hockey	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	30 15 6

⇌ PROFIL ⇌

Description... de taille moyenne, avec des cheveux bruns en bataille, des yeux verts, et un sourire en coin.

Traits... honnête et ouvert, avec un esprit vif et quelque peu sarcastique.

Idéologie et croyances... fera tout pour protéger sa famille (et par extension, l'humanité) des horreurs qu'il a entraperçues dans le futur.

Séquelles et cicatrices... a des cicatrices au genou droit, en bas à droite de l'abdomen et en haut du ventre. Il n'a aucun souvenir de la façon dont ces blessures lui ont été infligées.

Personnes importantes... marié à Elyse et père de deux enfants : un fils nommé Jack, et une petite fille nommée Isabella. Son père Keith et sa mère Jane gèrent la ferme familiale avec l'aide de son frère Ryan et de sa soeur Teagan.

Phobies et manies

Lieux significatifs

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux... une crosse de hockey que lui avait donnée son père.

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

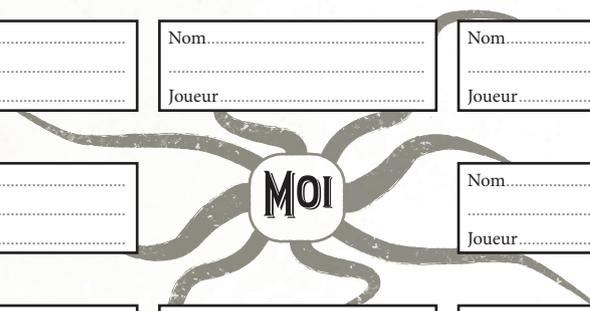
Capital

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....
Nom..... Joueur.....	 MOI	Nom..... Joueur.....
Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....	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

LUKE ATKINSON

- Les Enfants de Ratched -

Fils d'un tondeur de moutons et d'une cuisinière, Luke ne se destinait pas au métier d'agriculteur, préférant passer son temps à étudier les livres et l'art. Dédaignant le style de vie austère de ses parents, il alla étudier à l'Université d'Australie pour devenir enseignant. Après avoir obtenu son diplôme, Atkinson retourna dans sa ville natale pour enseigner, où il se maria et eut deux enfants. Cependant, sa vie allait bientôt changer de nouveau.

Atkinson aimait l'exploration et faisait souvent des randonnées solitaires. Lors de l'un de ses périples au lac Bleu, quelque chose d'horrible et d'inexplicable arriva. Une chose extraterrestre et immonde émergea des eaux, ses appendices hideux saisirent Atkinson et le tirèrent hors de ce monde. Que cela ait duré des secondes, des heures ou des jours, Atkinson ne peut le dire. Tout ce qui lui reste de cette expérience, c'est une série de visions cauchemardesques dans lesquelles il a vu l'essor des Anciens et le sort probable de l'humanité. Atkinson finit par se réveiller au bord du Cuicocha, un lac de cratère situé dans la province d'Imbabura, en Équateur. L'esprit brisé et le corps lacéré, il fut découvert délirant par les habitants du coin et conduit à l'hôpital le plus proche. D'après le portefeuille qu'ils avaient retrouvé, les habitants crurent qu'Atkinson était un voyageur victime d'une difficulté indéterminée. Finalement, les autorités réussirent à communiquer avec sa famille et des dispositions furent prises pour son retour en Australie.

En rentrant chez lui, il était clair que, tandis que son corps était guéri, son esprit était détraqué, en plus du fait qu'il n'y avait aucune véritable explication sur la manière dont il s'était retrouvé en Équateur. À contrecœur, sa famille le laissa donc aux bons soins de l'Hôpital Thomas Brentwood. Ce fut pendant le temps passé là-bas qu'Atkinson rencontra un visiteur de l'hôpital appelé Anton et sympathisa avec lui. Il avait eu lui aussi d'étranges apparitions. Anton lui indiqua que d'autres avaient eux aussi « touché l'Autre », et qu'ils appartenaient à un groupe secret appelé les Enfants de Ratched, qui s'était donné pour mission d'empêcher le retour des Anciens. Anton apprit à Atkinson comment tromper les médecins dans le but d'obtenir sa libération. De temps en temps, Anton fait un saut chez Atkinson et les deux disparaissent des semaines durant. Sa famille pense qu'ils partent explorer l'intérieur du pays, mais en réalité, ils enquêtent sur le Mythe pour le combattre.

ANNEES 1920

Nom **Daniel Laufer**
 Joueur
 Occupation **Cryptographe**
 Genre Âge **39**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	45	22/9	DEX	60	30/12	POU	75	37/15
CON	45	22/9	APP	65	32/13	ÉDU	75	37/15
TAI	60	30/12	INT	80	40/16	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **42** 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
	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.	15	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
	94	95	96	97	98	99									

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%)	45%	<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"/> 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"/>	<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%	<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%)	30%	<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%	<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%)%	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cryptographie	80%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	90%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mathématiques	75%	<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"/> Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<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"/>%	<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%)	40%	<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%)%	<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"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)	9%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	47%	<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%)	35%	<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"/> Occultisme (05%)	35%	<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	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	30	15/6

↔ PROFIL ↔

Description de taille et de constitution moyennes, à l'apparence appliquée, les cheveux noirs et un teint rougeaud.

Traits a tendance à sourire en coin sans s'en rendre compte.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes

Phobies et manies

Lieux significatifs le front de mer rafraichissant de Brighton.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux Odin et Sif, ses deux chats.

Rencontres avec entités étranges

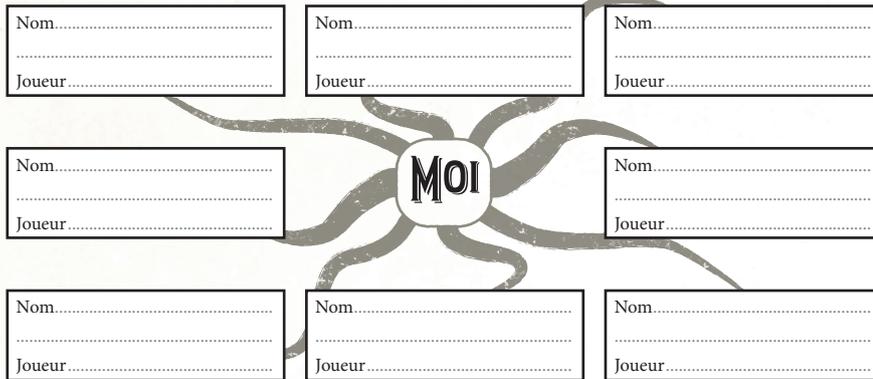
↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

.....

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔



↔ 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

DANIEL LAUFER

- Les Résurrectionnistes -

Après avoir travaillé comme briseur de code à la Direction du Renseignement militaire britannique, Laufer a attiré l'attention des Chercheurs alors qu'il enquêtait sur une série de transmissions étranges et d'origine inconnue interceptées au cours de la Grande Guerre. Fasciné par ces messages aux codes mystérieux que lui présentèrent les Chercheurs, il devint une recrue passionnée, aussi à l'aise pour décoder les divagations d'occultistes médiévaux que les messages secrets des nations ennemies.

Laufer travaille pour les Chercheurs depuis la fin de la guerre. Son obsession à trouver un sens caché derrière les codes énigmatiques qui lui ont été fournis l'a mené aux portes de la folie. Il est de plus en plus hanté par des cauchemars et des visions sombres, et ceux qui le connaissent parlent de sa nervosité et de son habitude croissante à se ronger les ongles.

Laufer est devenu un peu déconnecté, troquant l'agitation de Londres contre les effets réparateurs de l'air marin à Brighton, où on peut souvent le trouver arpentant la promenade, jetant des regards furtifs en direction de l'horizon sur ce que les profondeurs de la mer pourraient dissimuler.

ANNEES 1920

Nom **Erik Ellström**
 Joueur
 Occupation **Dilettante**
 Genre Âge **24**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	85	42/17	POU	25	12/5
CON	50	25/10	APP	55	27/11	ÉDU	85	42/17
TAI	40	20/8	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.	9	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **25** 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.	5	16	17	18	19	20
		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
	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						

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%)	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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Violon	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	55%	<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)	42%	<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%)	45%	<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%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	45%	<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%)	35%	<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	85%	<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%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	70%	<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"/> Suédois	60%	<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%)	35%	<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%)%	<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%)	93%	<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	35	17	7	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	42/21/8

⇌ PROFIL ⇌

Description... 1,70 m, de forte corpulence. Sa vie de luxe a évidemment un impact. Les cheveux blonds courts et les yeux bleu clair.

Traits... chercheur d'aventure et de frissons, souvent généreux de sa richesse.

Idéologie et croyances

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes... son père, Henry Ellström, propriétaire des Textiles Ellström.

Phobies et manies

Lieux significatifs... le manoir de son père à Kingsport, où la brise de mer emporte tous ses soucis.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux... son violon, un inestimable del Gesù.

Rencontres avec entités étranges

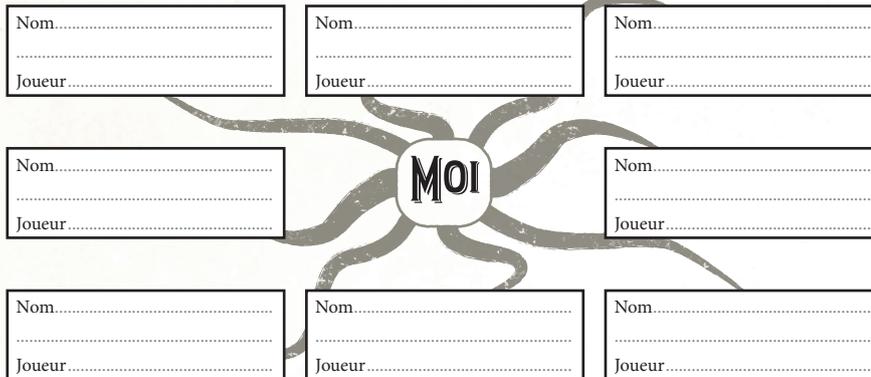
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

ERIK ELLSTRÖM

- Les Résurrectionnistes -

Erik est l'unique enfant d'Henry Ellström, propriétaire des Textiles Ellström. Après la mort de sa mère alors qu'il était très jeune, Erik et son père émigrèrent aux États-Unis, où ce dernier veilla à ce que son fils ait le meilleur de tout, des tuteurs privés jusqu'aux plus beaux vêtements et jouets. Le cercle social d'Erik s'élargissait au fil des ans et, aujourd'hui âgé d'une vingtaine d'années, Erik est une figure très connue en ville.

Il y a un an de temps, Erik a été contacté par un certain M. Lancing, représentant d'un groupe d'intellectuels s'appelant eux-mêmes « les Chercheurs ». M. Lancing lui a dit que le groupe invitait quelques individus triés sur le volet et capables de « rester droits » pour rejoindre l'organisation. M. Lancing déclara notamment que le groupe était intéressé par les connaissances d'Erik en latin. Erik sauta sur l'occasion, qui ressemblait à une route vers l'aventure, ou tout au moins un certain amusement. Le quittant avec une poignée de main, M. Lancing lui dit qu'il rentrerait bientôt à nouveau en contact.

Erik sait que le groupe est probablement davantage intéressé par son argent que par toute autre chose, mais son excitation est à son comble depuis la rencontre. Chaque jour, il attend un éventuel appel, certain qu'il intégrera bientôt l'aventure de toute une vie.

→ ANNEES 1920 ←

Nom **Sam « Chancey » Marsh**
 Joueur
 Occupation **étudiant de biologie**
 Genre Âge **20**.....
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	75	37/15	DEX	65	32/13	POU	50	25/10
CON	70	35/14	APP	90	48/18	ÉDU	60	30/12
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.	12	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale **50** 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.	10	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"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	30%	<input type="checkbox"/> 15 6
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)		<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	Pilotage (01%)		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	42%	<input type="checkbox"/> 21 8	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40%	<input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	39%	<input type="checkbox"/> 19 7	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	30%	<input type="checkbox"/> 15 6	Sciences (01%)
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	Langue maternelle (ÉDU)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	60%	<input type="checkbox"/> 30 12	<input type="checkbox"/> Chimie
Combat rapproché	Langues (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	<input type="checkbox"/> Latin	60%	<input type="checkbox"/> 30 12	Survie (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Forêt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)	Mythe de Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	40%	<input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	50%	<input type="checkbox"/> 25 10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)		<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	-	-
.....
.....
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	42 21 8

⇌ PROFIL ⇌

Description... beau, avec les cheveux en bataille et le regard vif.

Traits... J'emporte mon sou fétiche partout où je vais.

Idéologie et croyances... l'exercice physique concentre mon esprit et me donne la force d'affronter les défis de la vie. Je vais gagner la médaille d'or aux prochains Jeux Olympiques.

Séquelles et cicatrices.....

Personnes importantes... je dois ma vie au docteur Winter et ferais n'importe quoi pour lui.

Phobies et manies.....

Lieux significatifs.....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux.....

Rencontres avec entités étranges.....

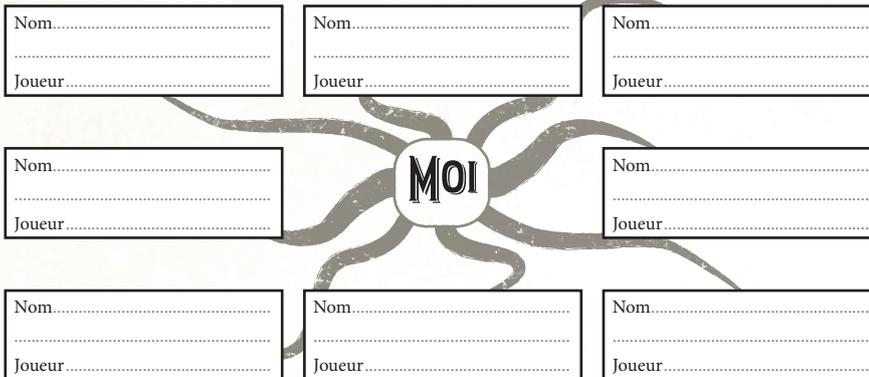
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

SAM << CHANCEY >> MARSH

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

<< Chancey >> Marsh, comme on l'appelle en société, est un homme d'action. Souvent envoyé sur tous les travaux de terrain de la société, il est en bons termes avec la police locale, les propriétaires de magasins et les résidents d'Arkham. Incroyablement beau, c'est un charmeur, capable d'arracher des informations à presque n'importe qui. Fervent sportif, Chancey fait partie de l'équipe d'athlétisme de l'université et c'est un concurrent olympique potentiel. Son surnom lui a été donné par M. Winter, car il semblait posséder les neuf vies d'un chat. Maintenant, il n'en a probablement plus que cinq..

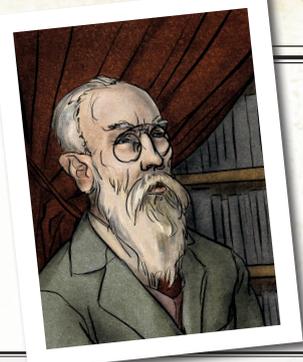
Sam est étudiant, mais sa profession effective est celle d'athlète.

ANNEES 1920

Nom **Wentworth Avebury**
 Joueur
 Occupation **Professeur d'archéologie**
 Genre Âge **58**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	50	25/10	POU	45	22/9
CON	60	30/12	APP	55	27/11	ÉDU Conn.	96	48/19
TAI	60	30/12	INT Idée	75	37/15	MVT	5	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **43** 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

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						

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	85%	42 17	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%		<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	30 12
Arts et métiers (05%)			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%		Pilotage (01%)		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	25%	12 5	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	30%	15 6	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	80%	40 16	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	54%	27 10	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	30%	15 6	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	25 10
Combat à distance			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%		<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%		Sciences (01%)		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	60%	30 11	Langue maternelle (ÉDU)			<input type="checkbox"/> Géologie	60%	30 12
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Anglais	96%	48 19	<input type="checkbox"/>%	
Combat rapproché			Langues (01%)			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12 5	<input type="checkbox"/> Arabe	30%	15 6	Survie (10%)		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	40%	20 8
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%		<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%		Mythe de Cthulhu (00%)%		<input type="checkbox"/>%	
Crédit (00%)	68%	34 13	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%		<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%		<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	46%	23 9	<input type="checkbox"/>%	

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	25 12 5

↔ PROFIL ↔

Description... une masse désordonnée de favoris, avec une barbe longue et une énorme moustache.

Traits... J'adore entendre, apprendre et raconter des histoires.

Idéologie et croyances.....

Séquelles et cicatrices.....

Personnes importantes... ma femme regrettée, Martha ; je pense qu'elle voulait me dire quelque chose avant de mourir.

Phobies et manies.....

Lieux significatifs... Kingsport et le parfum marin qui y règne.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux... le fusil de chasse de mon père.

Rencontres avec entités étranges.....

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

↔ FORTUNE ↔

.....

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

↔ 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

WENTWORTH AVEBURY

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

Le professeur Avebury est né à Arkham et a grandi entouré par le folklore local et les histoires qui attisèrent son intérêt de toujours pour l'histoire et le mythe. Il adopte pour ses enquêtes une approche méticuleuse, préférant passer de longues heures à effectuer des recherches plutôt que de mettre ses mains dans le cambouis sur le terrain, et cela, bien que des rumeurs disent qu'il est plutôt doué avec un fusil de chasse !

ANNEES 1920

Nom Simon Winter
 Joueur
 Occupation Docteur en médecine
 Genre Âge 43.....
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	30	15/6	DEX	55	27/11	POU	60	30/12
CON	55	27/11	APP	75	37/15	ÉDU	96	48/19
TAI	45	22/9	INT	80	40/16	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.	10	17	18	19	20

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
PM max.	12	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						

COMPETENCES 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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	40%	<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"/> 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"/>	<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)	27%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	19%	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologie	46%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	96%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Chimie	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché%	<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"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	60%	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	<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%)	36%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	80%	<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"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	60%	<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"/> Discretion (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	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	-1
Carrure	-1
Esquive	27/13/5

↔ PROFIL ↔

Description... une apparence très soignée.

Idéologie et croyances... les mystères sont des obstacles qu'il faut résoudre avec dévouement et travail acharné.

Personnes importantes

Lieux significatifs

Biens précieux... sans mon agenda, je suis perdu.

Traits... J'adore un bon casse-tête, surtout les mots croisés quotidiens.

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

.....

.....

.....

.....

.....

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes

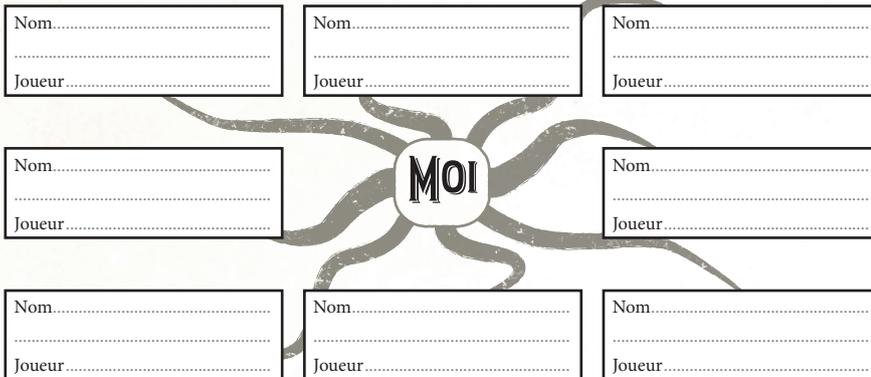
Espèces

Capital

.....

.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔



↔ 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

SIMON WINTER

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

M. Winter est arrivé à Arkham il y a cinq ans, après avoir été médecin traitant à la faculté de médecine de l'Université de Boston. Il a vu et vécu de nombreux événements inhabituels au cours de sa vie et, depuis son arrivée à Arkham, a commencé à développer une fascination pour les phénomènes inexplicables. Il aime particulièrement les défis représentés par les mots croisés et les enquêtes sur les meurtres macabres.

ANNEES 1920

Nom Reggie Wyness
 Joueur
 Occupation Étudiant d'histoire
 Genre Âge 25
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	40	20/8	POU	55	27/11
CON	75	37/15	APP	50	25/10	ÉDU	75	37/15
TAI	60	30/12	INT	70	35/14	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 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"/> Droit (05%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	26%	13	5
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%			<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	30%	15	6
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input checked="" type="checkbox"/> Beaux-arts	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%		Pilotage (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	20%	10	4	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%			<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	80%	40	16	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%			<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	
Combat à distance%			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%	
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/> Astronomie	30%	15
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Anglais	75%	37	15	<input type="checkbox"/>%	
Combat rapproché%			Langues (01%)%			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Grec	50%	25	10	Survie (10%)%	
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Latin	11%	5	2	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	30%	15
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%			<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			Mythe de Cthulhu (00%)%			<input type="checkbox"/>%	
Crédit (00%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%			<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	57%	28	11	<input type="checkbox"/>%	

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	20/10/4

⇌ PROFIL ⇌

Description... un visage jeune avec les yeux d'un vieil homme.

Traits... J'adore déchiffrer de vieux grimoires, en oubliant souvent par la même occasion de manger et de dormir.

Idéologie et croyances... je suis fier que mon compte en banque ne soit jamais à découvert.

Séquelles et cicatrices.....

Personnes importantes... mon grand-père ; je crois qu'il a épousé une sorcière.

Phobies et manies.....

Lieux significatifs.....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux.....

Rencontres avec entités étranges.....

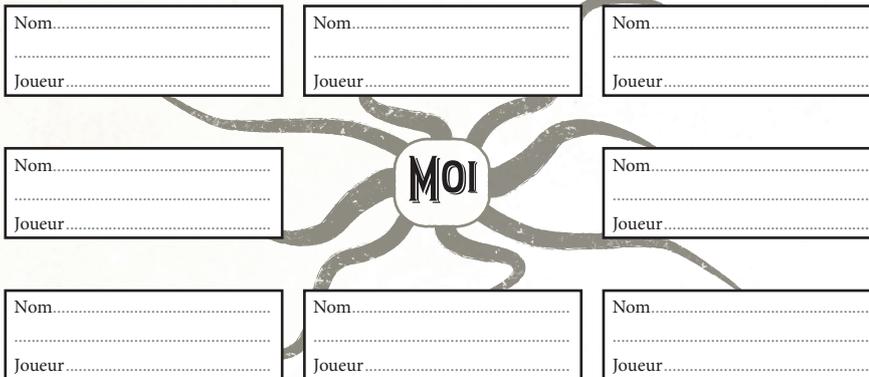
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

REGGIE WYNESS

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

Reggie est un jeune homme consciencieux, attentif à l'argent et ayant le souci du détail. Il mène des recherches sur les légendes de la Nouvelle-Angleterre, et en particulier celles tournant autour des sorcières de Salem et d'Arkham. Il est souvent sollicité pour apporter son regard sur des documents et des récits, tout autant qu'un tome bizarre de savoirs oubliés.

ANNEES 1920

Nom **Victoria Knight**
 Joueur
 Occupation **Bibliothécaire**
 Genre Âge **32**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	75	37/15	POU	80	40/16
CON	50	25/10	APP	55	27/11	ÉDU Conn.	60	30/12
TAI	60	30/12	INT Idée	80	40/16	MVT	8	+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 **80** 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.	16	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						

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Droit (05%)%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	37%	18	7	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	21%	10	4
Arts et métiers (05%)%			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	20%	10	4
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%			Pilotage (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	57%	28	11	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%			<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%		
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	65%	32	13	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%			<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	20	8
Combat à distance%			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Anglais	85%	42	17	<input type="checkbox"/>%		
Combat rapproché%			Langues (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	34%	17	6	<input type="checkbox"/> Français	35%	17	7	Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	60%	30	12
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%			<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			Mythe de Cthulhu (00%)%			<input type="checkbox"/>%		
Crédit (00%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/>%		

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	34	17	6	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	57/28/11

↔ **PROFIL** ↔

Description robe stricte et comme il faut, sérieuse.

 Idéologie et croyances je déteste l'injustice.

 Personnes importantes mon père ; je retrouverai l'homme responsable de sa mort.

 Lieux significatifs je suis comme chez moi dans la bibliothèque Orne.

 Biens précieux ma collection d'éditions originales.

Traits.....

 Séquelles et cicatrices.....

 Phobies et manies.....

 Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

 Rencontres avec entités étranges.....

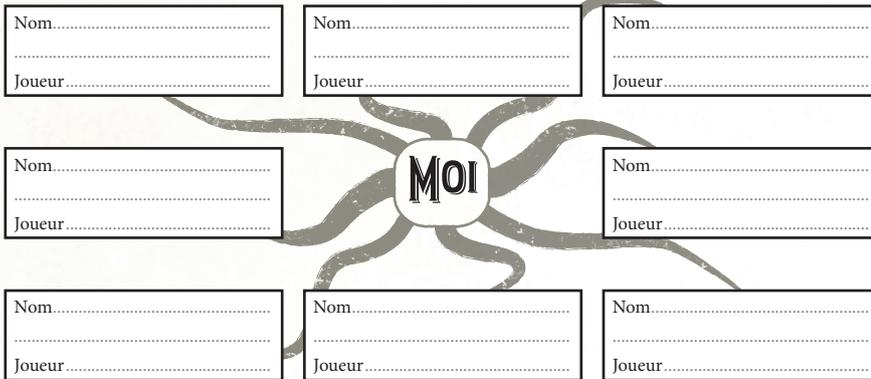
↔ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ↔

.....

↔ **FORTUNE** ↔

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

↔ **AMIS INVESTIGATEURS** ↔



↔ **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

VICTORIA KNIGHT

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

Victoria travaille à la bibliothèque Orne depuis près de dix ans, ayant débuté comme assistante de prêt et ayant ensuite gravi les échelons jusqu'aux hauteurs enivrantes de bibliothécaire, ce qui signifie qu'elle a un accès illimité à toutes les réserves de la bibliothèque. Ceci, combiné à une application remarquable et à une mémoire photographique, s'est révélé être un atout précieux dans la panoplie de la société. Son auteur préféré est Arthur Conan Doyle et elle se prend pour une Sherlock Holmes en jupons résolvant des crimes et remettant le monde dans le droit chemin.

ANNEES 1920

Nom **Franklyn Dakota**
 Joueur
 Occupation **Étudiant de mathématiques**
 Genre Âge **20**
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR	80	40/16	DEX	55	27/11	POU	55	27/11
CON	90	45/18	APP	45	22/9	ÉDU	65	32/13
TAI	70	35/14	INT	60	30/12	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

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

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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	40%	<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"/> Comédie	25%	<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"/> Littérature	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	37%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<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"/> Premiers soins (30%)%	<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"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<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"/>	Sciences (01%)%	<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"/>	<input type="checkbox"/> Astronomie	36%	<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"/> Mathématiques	53%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	75%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Physique	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grec	20%	<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"/>%	<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"/> Mécanique (10%)%	<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%)%	<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"/> 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	40	20	8	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	37/18/7

⇌ PROFIL ⇌

Description... air studieux, la moustache taillée.

 Idéologie et croyances... je deviendrai un auteur aussi célèbre que H. G. Wells.

 Personnes importantes... ma mère ; je l'appelle tous les jours.

 Lieux significatifs.....

 Biens précieux... je ne vais nulle part sans mes fidèles stylo et bloc-notes.

Traits... je ne peux pas m'empêcher d'être curieux et j'adore les potins.

 Séquelles et cicatrices.....

 Phobies et manies.....

 Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

 Rencontres avec entités étranges.....

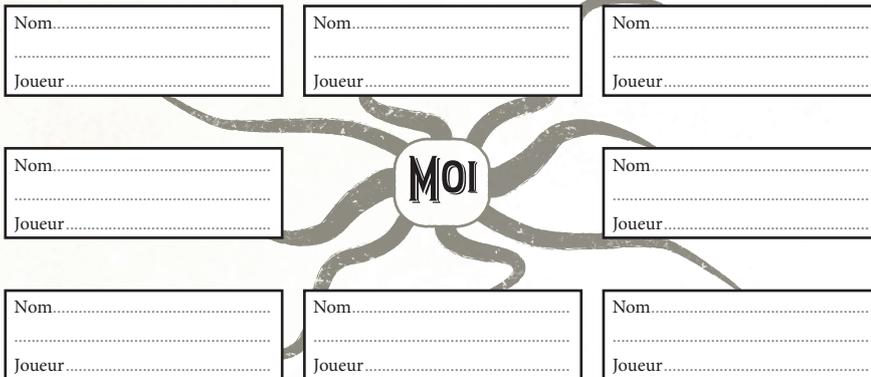
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

FRANKLYN DAKOTA

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

Franklyn, lorsqu'il n'étudie pas les mathématiques, est journaliste amateur et écrit dans le journal étudiant de l'université. Il rêve de devenir un jour un célèbre auteur de récits de science-fiction. Chargé de rédiger les comptes rendus des enquêtes de la société, il doit souvent laisser de côté les événements les plus macabres et bizarres dans lesquels lui et ses amis se retrouvent, les sensibilités du public étant ce qu'elles sont. Lorsqu'il n'est pas plongé dans ses formules, il aime s'investir dans le théâtre amateur.

→ ANNEÉS 1920 ←

Nom Astrid Chantal
 Joueur
 Occupation Professeur de langues
 Genre Âge 36
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	45	<u>22</u> 9	DEX	50	<u>25</u> 10	POU	50	<u>25</u> 10
CON	60	<u>30</u> 12	APP	70	<u>35</u> 14	ÉDU	90	<u>45</u> 18
TAI	40	<u>20</u> 8	INT	90	<u>45</u> 18	MVT	9	<u>+1</u> -1



→ POINTS DE VIE ←

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

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale 50 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	<u>50</u>	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
	94	95	96	97	98	99									

→ POINTS DE MAGIE ←

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	<u>10</u>
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.		<u>10</u>	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	<u>45</u>	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
	94	95	96	97	98	99									

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	<u>30</u> %	<input type="checkbox"/> <u>15</u> <u>6</u>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Danse	<u>30</u> %	<input type="checkbox"/> <u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	<u>25</u> %	<input type="checkbox"/> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	<u>70</u> %	<input type="checkbox"/> <u>35</u> <u>14</u>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	<u>50</u> %	<input type="checkbox"/> <u>25</u> <u>10</u>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Français	<u>90</u> %	<input type="checkbox"/> <u>45</u> <u>18</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	<u>25</u> %	<input type="checkbox"/> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Allemand	<u>51</u> %	<input type="checkbox"/> <u>25</u> <u>10</u>	Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Épées	<u>45</u> %	<input type="checkbox"/> <u>22</u> <u>9</u>	<input type="checkbox"/> Anglais	<u>80</u> %	<input type="checkbox"/> <u>40</u> <u>16</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Espagnol	<u>40</u> %	<input type="checkbox"/> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Italien	<u>25</u> %	<input type="checkbox"/> <u>12</u> <u>5</u>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Japonais	<u>30</u> %	<input type="checkbox"/> <u>15</u> <u>6</u>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Latin	<u>40</u> %	<input type="checkbox"/> <u>20</u> <u>8</u>
Crédit (00%)	<u>51</u> %	<input type="checkbox"/> <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Russe	<u>70</u> %	<input type="checkbox"/> <u>35</u> <u>14</u>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Serbe	<u>30</u> %	<input type="checkbox"/> <u>15</u> <u>6</u>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues : Sumérien	<u>20</u> %	<input type="checkbox"/> <u>10</u> <u>4</u>

→ ARMES ←

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	<u>25</u>	<u>12</u>	<u>5</u>	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	<input type="checkbox"/> <u>0</u>
Carrure	<input type="checkbox"/> <u>0</u>
Esquive	<input type="checkbox"/> <u>25</u> <u>12</u> <u>5</u>

⇌ PROFIL ⇌

Description...des cheveux noirs style Louise Brooks, un mascara chargé et des lèvres rouge rubis.

Traits...Je suis la plus heureuse des femmes avec un verre à la main et un bel homme à mon bras.

Idéologie et croyances...les forces obscures oeuvrent au milieu de nous ; nous devons lutter pour les découvrir.

Séquelles et cicatrices.....

Personnes importantes

Phobies et manies.....

Lieux significatifs...Paris... bien sûr !

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux.....

Rencontres avec entités étranges.....

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

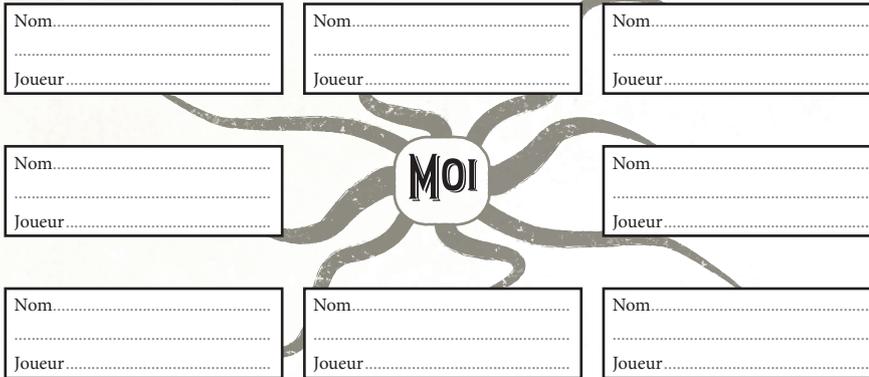
Espèces.....

Capital.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ 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

ASTRID CHANTAL

- Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué -

Le professeur Chantal vient de Paris, et se trouve à Arkham pour une durée de deux ans, occupant une chaire de professeur invité. Son champ d'expertise est lié aux langues (anciennes et modernes), et elle s'est ainsi avérée extrêmement utile à la société en l'aidant à déchiffrer de nombreux tomes et en interrogeant des personnes dont la maîtrise de la langue anglaise était soit limitée, soit inexistante. Passionnée par la résolution de crimes et l'élucidation de mystères, elle a, de temps en temps, aidé la police à Paris, ce qui a été porté à l'attention du professeur Avebury.