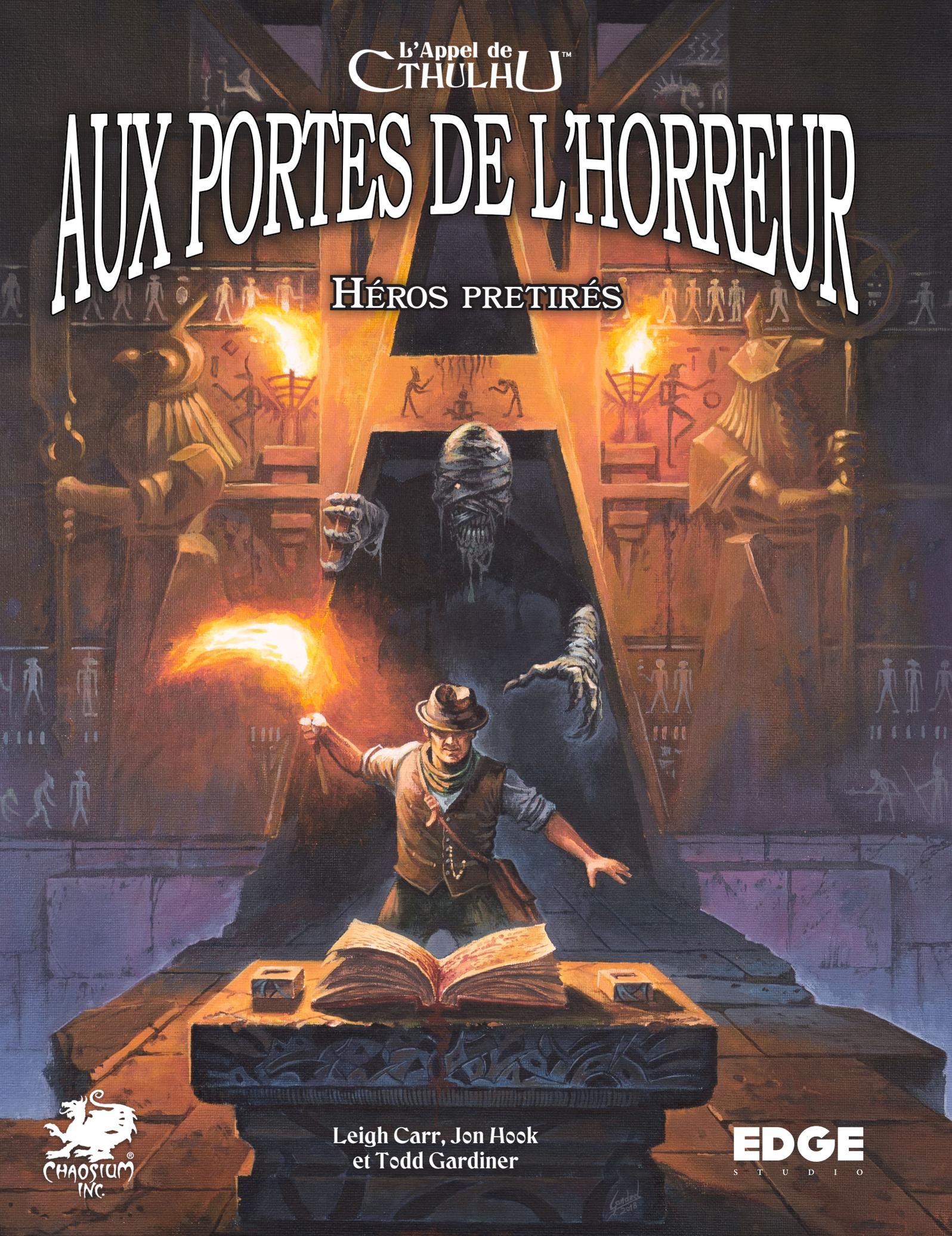


L'Appel de
CTHULHU™

AUX PORTES DE L'HORREUR

HÉROS PRETIRÉS



Leigh Carr, Jon Hook
et Todd Gardiner

EDGE
STUDIO



AUX PORTES DE L'HORREUR

TROIS SOIRÉES CAUCHEMARDESQUES

Écrit par : Leigh Carr, Jon Hook et Todd Gardiner

Conception et développement : Lynne Hardy et Mike Mason

Direction artistique : Lynne Hardy et Mike Mason

Illustration de couverture : Mariusz Gandzel

Illustrations intérieures : Chris Huth

Plans et indices : Matt Ryan

Relecture : Tim Gray

Maquette : Nicholas Nacario

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

Police Cristoforo : Thomas Phinney

Gestion de la franchise Chaosium : Daria Pilarczyk

Version française par Edge Studio

Traduction : Elodie Nelow

Relecture : Eve Lours

Localisation et design additionnel : Edge Studio

Responsables de localisation : Elodie Nelow et Jean-Pascal Molus

Responsables de publication : Curro Marín

Responsable éditorial : CROC

Coordinateur du studio : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Remerciements spéciaux à...

Todd Gardiner, Michael O'Brien, Shaun Hately, Sascha Karner, le groupe Call of Cthulhu de Melbourne et tous les bêtesteurs qui nous ont aidés à élaborer ces scénarios. Leigh Carr aimerait en outre remercier Regina et Lyra (« *Vous êtes toute ma vie* »). Nous n'oublions pas non plus nos bêtesteurs : Regina Carr, Alex Wright, Adrian Overbury, Romey, Jonathan Strugnell, Jasper, Luke "Mecha" Giesemann, Kymmy Scribendi, Andy Smith, Cooper, Steve Glackin, Mark Platt, Falk Scholler, Martin Plowman, Lance Ratliff, Melaina Ratliff, Allison Moses et Ed Possing.

Crédits détaillés

Édité à l'origine par Shaun Hately, *La Nécropole* a été écrit par Leigh Carr, puis développé par Mike Mason et Lynne Hardy. *La Chose de la cave* est l'œuvre de Jon Hook avec des corrections et ajouts de Mike Mason et Lynne Hardy. *Le Pensionnaire* est le fruit d'une collaboration entre Todd Gardiner et Mike Mason, remanié et enrichi par Lynne Hardy avec l'aide de Mike Mason.

Ce supplément est conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7e Édition*, disponible séparément.

Aux Portes de l'Horreur © 2019 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu © 1981–2021 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. *L'Appel de Cthulhu* est TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

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

Édition française par Edge Studio. Distribution par Novalis, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Lituanie.

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des

ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse mythos@chaosium.com.

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

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

ISBN : 8435407634480

Code produit : ESCTH13FR

Impression : 2024



TABLE DES MATIÈRES

Introduction 7

Déroulement de la partie.....	7
Présentation des règles.....	8

Chapitre 1 : La Nécropole 13

À propos des investigateurs.....	14
Préparation.....	16
Départ : Prisonniers dans la Vallée des Rois.....	16
Plan de la Nécropole.....	19
Conclusion.....	24
Profil du monstre.....	25
Investigateurs prêtirés.....	26
Indices.....	75

Chapitre 2 : La Chose de la cave 31

Contexte.....	31
À propos des investigateurs.....	32
Préparation.....	34
Départ : Le chalet des Blackwood.....	36
Plan de la cave.....	39
Conclusion.....	44
Profil du monstre.....	45
Investigateurs prêtirés.....	46
Indices.....	78

Chapitre 3 : Le Pensionnaire..... 51

Contexte.....	52
À propos des investigateurs.....	54
Préparation.....	56
Départ : Une scène macabre.....	57
Plan de la chambre.....	59
Interroger Mme Madeira.....	65
Le cadavre se relève !.....	66
Conclusion.....	68
Personnages et monstre.....	69
Investigateurs prêtirés.....	70
Indices.....	82

Indices..... 75

Index..... 85

Biographie des auteurs 86

Note pour la version française

afin de prendre au mieux en compte le traitement des genres (féminin, masculin et autre) et de nous assurer que les textes s'adressent de façon égale à toutes et tous, nous avons décidé d'adopter les règles suivantes dans la rédaction de nos ouvrages :

- ☉ Le meneur de jeu est désigné **au masculin employé en tant que neutre**, à savoir « le Gardien ».
- ☉ Les personnages sont désignés **au masculin employé de façon générique**, à savoir « les investigateurs ». Les joueuses et joueurs sont désignés **au féminin employé de façon générique**, à savoir « les joueuses ».

LA NÉCROPOLE



→ ANNEES 1920 ←

Nom
 Joueur
 Occupation **Archéologue**
 Genre Âge **36**
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	60	30/12	DEX	50	25/10	POU	40	20/8
CON	50	25/10	APP	60	30/12	ÉDU Conn.	80	40/16
TAI	50	25/10	INT Idée	70	35/14	MVT	8	+1/-1



*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

→ 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 **40** Max. **99**

	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.	8	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%)	40%	20	8		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	50%	25	10
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%				
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%		<input type="checkbox"/> 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%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%			
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15	6	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%		<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%				
<input type="checkbox"/> Combat à distance			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%		<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	10	4		
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%		<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%		<input type="checkbox"/>%				
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40	16	<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Combat rapproché			<input type="checkbox"/> Langues (01%)%		<input type="checkbox"/>%				
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Arabe	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%				
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	50%	25	10		
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%		<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	40%	20	8	<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%)%		<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%		<input type="checkbox"/>%				
<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"/> Discretion (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%		<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 ⇌

Vous avez récemment eu la chance d'obtenir une subvention privée pour conduire des fouilles en Égypte mais, n'ayant rien trouvé de notable malgré le temps passé sur place, il ne vous reste plus qu'une saison pour faire vos preuves avant que votre bienfaiteur ne retire sa contribution financière. La bonne nouvelle est que le site sur lequel vous menez actuellement vos recherches semble répondre à vos attentes : vous avez découvert un antique passage de pierre menant dans les entrailles d'une falaise. Vos compagnons et vous pourriez bien être sur le point de mettre au jour un trésor susceptible de faire décoller votre carrière !

Traits. Votre passion pour l'égyptologie vous amène à tout faire pour réussir dans votre travail, et vous briguez la célébrité que vous apporterait une découverte majeure.

Idéologie et croyances. Vous n'êtes pas certain de partager le dogme des anciens Égyptiens quant à l'existence d'une vie après la mort.

Personnes importantes. L'Égypte, évidemment ! Ce pays est le théâtre d'innombrables triomphes... mais aussi de nombreuses déconvenues.

Motivations. Si vous n'exhumez pas très bientôt quelque chose d'important, votre carrière sera pour ainsi dire terminée alors il faut faire vite.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Une sacoche renfermant une truelle, une petite brosse, des allumettes et quatre bougies.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

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

→ ANNEES 1920 ←

Nom
 Joueur
 Occupation **Professeur de langues**
 Genre Âge **40**
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	50	25/10	DEX	45	22/9	POU	60	30/12
CON	40	20/8	APP	70	35/14	ÉDU	80	40/16
TAI	50	25/10	INT	60	30/12	MVT	8	+1/-1



*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

→ POINTS DE VIE ←

Inconscient	J	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 **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	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%)	50%	25/10	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	□ □	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	□ □
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	□ □	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	20/8	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	□ □
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%)%	□ □	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	□ □
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	□ □	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15/6
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	60%	30/12	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	□ □	<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%)	20%	10/4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10/4	Sciences (01%)		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	□ □	Langue maternelle (ÉDU)			<input type="checkbox"/>%	□ □
<input type="checkbox"/>%	□ □	<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40/16	<input type="checkbox"/>%	□ □
Combat rapproché			Langues (01%)			<input type="checkbox"/>%	□ □
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12/5	<input type="checkbox"/> Allemand	60%	30/12	Survie (10%)		
<input type="checkbox"/>%	□ □	<input type="checkbox"/> Hiéroglyphes égyptiens	70%	35/14	<input type="checkbox"/>%	□ □
<input type="checkbox"/>%	□ □	<input type="checkbox"/> Latin	50%	25/10	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	22/9
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	□ □	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	10%	5/2	<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%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	25%	12/5	<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 ⇌

Toutes ces années à étudier les hiéroglyphes égyptiens à l'University College de Londres vous ont ouvert relativement peu de portes, en dépit de la renommée internationale de certains de vos tuteurs. Par conséquent, vous avez passé la majeure partie de votre carrière à transcrire des manuscrits germaniques (une autre langue pour laquelle vous avez un don naturel). Aujourd'hui, vous avez la chance de participer à une opération digne d'intérêt : on vous a fait venir sur un nouveau site de fouilles en Égypte qui promet de fabuleuses découvertes.

Traits. Vous rêvez de mettre enfin votre apprentissage en pratique.

Idéologie et croyances. Vous avez foi en vous. Qu'importe ce que la vie vous réserve, vous saurez l'encaisser. Enfin, probablement.

Biens précieux. un exemplaire dédié des *Légendes de l'Égypte antique* dont l'auteure est Margaret Murray, votre ancienne tutrice.

Motivations. Cette expédition archéologique vous offre l'opportunité unique de prendre part à une découverte majeure (ce qui est toujours profitable dans une carrière). Peut-être vous sera-t-il ensuite plus facile de trouver un travail dans ce qui vous passionne depuis toujours : les hiéroglyphes.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Du boeuf séché, un stylo et des crayons, un blocnotes, un cigare et des allumettes.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

MOI

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

ANNEES 1920

CARACTERISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation **Dilettante**
 Genre Âge **44**
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	50	25/10	DEX	60	30/12	POU	70	35/14
CON	40	20/8	APP	50	25/10	ÉDU Conn.	80	40/16
TAI	60	30/12	INT Idée	50	25/10	MVT	7	+1/-1

POINTS DE VIE

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **70** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

CHANCE*

	00	01	02	03	04	05	Pas de chance	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15					
		06	07	08	09	10	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
			11	12	13	14	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
PM max.	14		16	17	18	19	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%	12	5	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	10%	5	2
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	30%	15	6
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"/> Tableau	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	50%	25	10	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	25	10	<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%)%	5	2
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	10	4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10	4	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	50%	25	10	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	80%	40	16	<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%)	25%	12	5	<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%)%	<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"/> Conduite (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"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	10%	5	2	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	20	8	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

COMBAT

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

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30 / 15 / 6

*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

⇌ PROFIL ⇌

En tant que noble de l'Empire britannique à la tête d'une immense fortune, vous avez pu achever vos études sans avoir besoin de travailler en parallèle. Mû par votre fascination pour les objets anciens et de valeur, vous avez décidé de financer des fouilles en Égypte dans l'espoir de mettre la main sur des artefacts précieux et des connaissances secrètes. Vous bouillez d'impatience car votre équipe est persuadée d'avoir trouvé l'entrée d'une nécropole inexplorée.

Traits... vous êtes guidée par votre désir d'apprendre et de découvrir des choses merveilleuses.

Idéologie et croyances... il existe dans le monde des choses que l'humanité ignore encore à ce jour, littéralement et métaphysiquement.

Biens précieux... votre étui à cigarettes, cadeau d'une ancienne conquête qui vous manque beaucoup.

Motivations... Vous êtes très encline à lever le voile sur les secrets des civilisations antiques ; quelles merveilles peuvent bien vous attendre ?

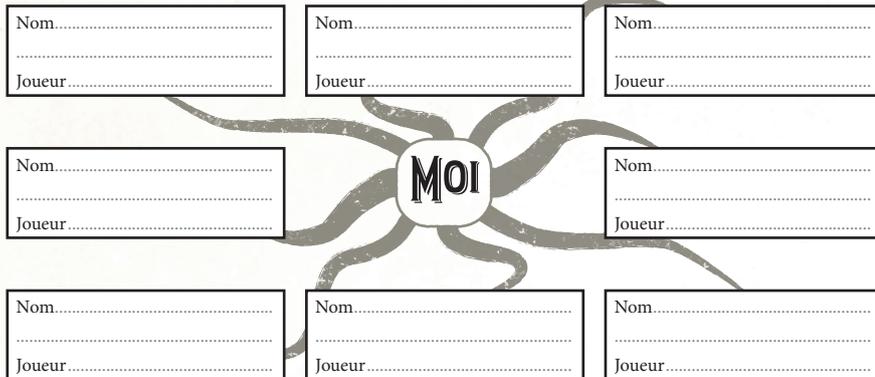
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Une gourde remplie d'eau,
 un couteau de poche,
 un stylo plume, un carnet,
 une pochette d'allumettes
 et votre étui à cigarettes.

⇌ 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

→ ANNEES 1920 ←

Nom
 Joueur
 Occupation **Ex-soldat**
 Genre Âge **29**
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	80	40/16	DEX	65	32/13	POU	50	25/10
CON	60	30/12	APP	40	20/8	ÉDU Conn.	50	25/10
TAI	70	35/14	INT Idée	55	27/11	MVT	8	+1/-1



*ancees 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

→ POINTS DE VIE ←

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

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale **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	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%	15	6	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	□□	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	□□	
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)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	□□	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	30%	15	6	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	25	10
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	□□	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	□□	□□	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	□□	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	10%	5	2	
Combat à distance			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	10	4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10	4	Sciences (01%)%	□□
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	45%	22	9	Langue maternelle (ÉDU)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	□□
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Anglais	50%	25	10	<input type="checkbox"/>%	□□	□□
Combat rapproché			Langues (01%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	□□	□□
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	Survie (10%)%	□□	□□	□□
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Désert	50%	25	10	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	22	9	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	40%	20	8	<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%)%	□□	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/>%	□□	□□
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	□□

→ ARMES ←

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	70	35	14	1D3+1mp	-	1	-	-
Revolver calibre 32	60	30	12	1D8				
.....								
.....								
.....								

→ COMBAT ←

Impact	+1D4		
Carrure	1		
Esquive	50	25	10

⇌ PROFIL ⇌

Vous avez servi en Égypte pendant la Grande Guerre et avez été honteusement renvoyé de l'armée suite à un incident avec un officier, qui a dégénéré en pugilat. Ne sachant rien faire d'autre que vous battre, vous venez d'accepter la seule offre d'emploi susceptible de vous convenir : protéger une équipe de fouilles dans la Vallée des Rois. Malgré la chaleur et les mouches, le salaire vaut le coup de retourner en Égypte.

Vous avez entendu dire que l'archéologue a découvert un tombeau et que votre patron, la dilettante, vient d'arriver sur place pour cette occasion spéciale. Vous feriez mieux de vous dépêcher d'aller voir ce qui se passe là-bas.

Traits... vous êtes frustré par la tache sur vos états de service et écoeuré d'être coincé dans le désert.

Idéologie et croyances... au bout du compte, la seule personne à laquelle vous pouvez réellement vous fier est vous-même.

Personnes importantes... vos anciens camarades de l'armée, même si vous ne les avez pas vus depuis très longtemps.

Motivations... Vous devez impressionner votre employeur pour être sûr de toucher votre chèque.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Un revolver calibre 32 chargé de 6 balles, 4 balles de rechange et un couteau militaire.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

MOI

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

⇌ NOTES ⇌

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

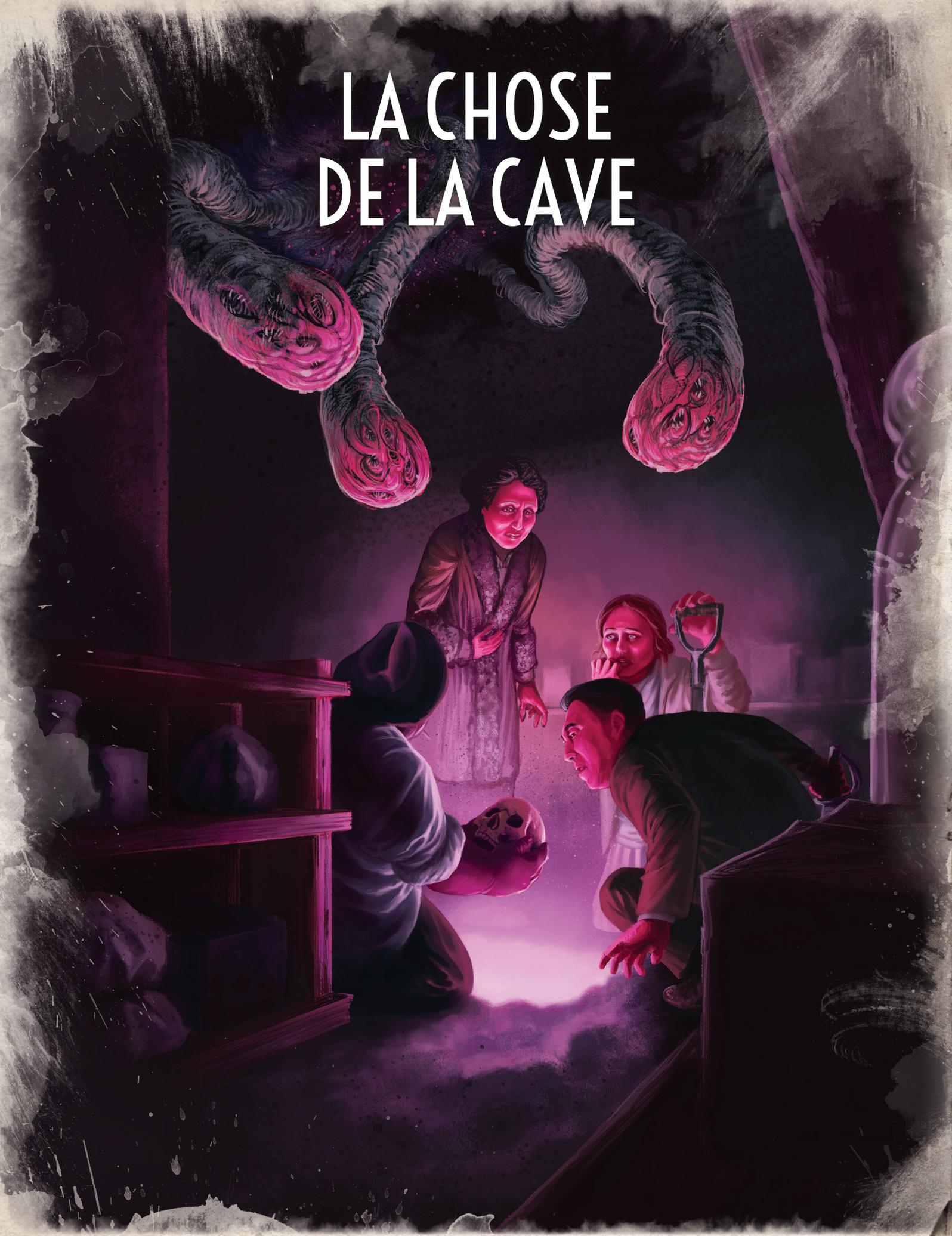
Niveaux de réussite :
 Maladresse 100/96+
 Échec > %
 Ordinaire ≤ %
 Majeure ½ %
 Extrême ⅓ %
 Critique 01

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

LA CHOSE DE LA CAVE



→ ANNEES 1920 ←

Nom
 Joueur
 Occupation **Écrivain**
 Genre Âge **33**
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	40	20/8	DEX	45	22/9	POU	45	22/9
CON	60	30/12	APP	75	37/15	ÉDU	75	37/15
TAI	70	35/14	INT	50	25/10	MVT	7	+1/-1



*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

→ POINTS DE VIE ←

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

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale **45** Max. **99**

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

→ POINTS DE MAGIE ←

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	9	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%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%		
Arts et métiers (05%)%			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input type="checkbox"/> Rédaction	35%	17	7	<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%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%			<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	65%	32	13	<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%)	25%	12	5
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	35%	17	7	Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%		
<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%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%			Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%	27	11
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	10%	5	2	<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%)	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%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	65%	32	13	<input type="checkbox"/>%		

→ ARMES ←

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	40	20	8	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	0
Carrure	0
Esquive	25/12/5

⇌ PROFIL ⇌

- Parent d'Arthur Blackwood -

Auteur spécialisé en ouvrages occultes, mystères inexpliqués et autres sujets tout aussi étranges, vous êtes lié à Arthur Blackwood par votre arrièregrand-mère maternelle. Votre cousin vous a imploré de l'aider à prouver son innocence ; d'après lui, il est vital que vous rencontriez son avocat, Joseph Klein. Une fois que vous aurez entendu ce qu'il a à vous dire, vous devrez absolument vous rendre au chalet d'été de la famille près de Whitehall.

Arthur et vous étiez très proches dans votre jeunesse, mais vos chemins se sont séparés il y a quelque temps et sa requête vous semble donc un peu étrange, bien qu'elle vous fascine du point de vue familial comme professionnel. De toute manière, on devrait toujours pouvoir compter sur sa famille en temps de crise, non ?

Traits. d'une nature curieuse ; intrigué par le mystère qui entoure le meurtre de Rose Blackwood.

Idéologie et croyances. qu'importe ce que disent les gens, vous ne pensez pas Arthur capable d'assassiner sa femme - il l'aimait bien trop pour ça.

Personnes importantes. votre grand-mère, qui vous racontait toutes sortes d'histoires fascinantes lorsque vous étiez enfant. C'est sans doute grâce à elle que vous avez choisi ce métier.

Motivations. Vous souhaitez innocenter Arthur et élucider le meurtre de Rose. Si son mari ne l'a pas tuée, alors qui est le coupable ? Et si vous trouviez matière à écrire un nouveau livre au passage ?

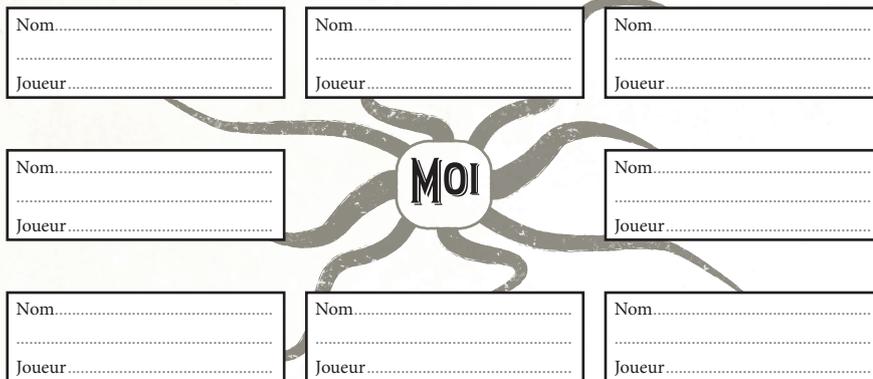
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Une lampe de poche,
un calepin et un stylo.
.....
.....
.....
.....
.....

⇌ 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

ANNEES 1920

CARACTÉRISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation **Détective**
 Genre Âge **41**
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	70	35/14	DEX	80	40/16	POU	50	25/10
CON	50	25/10	APP	35	17/7	ÉDU	60	30/12
TAI	65	32/13	INT	80	40/16	MVT	8	+1/-1

POINTS DE VIE

Inconscient	J	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 **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%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	20	8	<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	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%			Pilotage (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%			<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%			<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	70%	35	14
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	30%	15	6	Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Anglais	60%	30	12	<input type="checkbox"/>%		
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/>%			Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%	27	11
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	20%	10	4	<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%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%			<input type="checkbox"/>%		

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
Automatique calibre 38	60	30	12	1D10				
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	40 20 / 8

*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

⇌ PROFIL ⇌

Vous avez été engagé par le cabinet d'avocats de Joseph Klein pour aider à disculper l'un des associés de l'entreprise : Arthur Blackwood. Aux yeux de la loi, vous avez l'autorité requise pour réunir sur la scène de crime toutes les preuves que la défense jugera utile de présenter lors du procès. Vous ne pensez néanmoins pas trouver grand-chose ; la police et le procureur ont déjà fouillé tout le chalet où Mme Blackwood a été assassinée, et ils n'ont probablement rien laissé au hasard. Mais il n'y a pas de mal à jeter un autre coup d'oeil, sans compter qu'un bon salaire vous attend quel que soit le résultat de vos recherches.

Traits. vous faites montre de méticulosité et de professionnalisme.

Idéologie et croyances vous aimeriez croire que la justice est aveugle, mais vous faites ce travail depuis bien trop longtemps pour tomber dans le panneau.

Biens précieux votre fidèle pistolet calibre 38, qui vous a déjà tiré de nombreux mauvais pas.

Motivations. Vous entendez faire votre devoir avec soin et rectitude, mener une enquête aussi scrupuleuse que d'habitude.

Si vous parvenez à innocenter Arthur, c'est encore mieux.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Une lampe de poche d'excellente qualité et un pistolet automatique.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

MOI

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

→ ANNEES 1920 ←

Nom
 Joueur
 Occupation **Psychologue**
 Genre Âge **55**
 Résidence
 Lieu de naissance

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	30	15/6	DEX	40	20/8	POU	60	30/12
CON	40	20/8	APP	60	30/12	ÉDU	70	35/14
TAI	55	27/11	INT	65	32/13	MVT	5	+1/-1



*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

→ POINTS DE VIE ←

Inconscient	J	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 **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
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
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	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
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
95	96	97	98	99											

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	□	□
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	40%	20	8
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)	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%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	60%	30	12
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	65%	32	13
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	□	□	<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%)	20%	10	4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10	4	Sciences (01%)%	□	□
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	□	□	Langue maternelle (ÉDU)%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/> Anglais	70%	35	14	<input type="checkbox"/>%	□	□
Combat rapproché%	□	□	Langues (01%)%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Latin	10%	5	2	Survie (10%)%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	17	7
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	60%	30	12	<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%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	10%	5	2	<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 ⇌

Vous avez été engagé par le cabinet d'avocats de Joseph Klein pour aider à disculper Arthur Blackwood dans l'affaire du meurtre de sa femme, Rose. Puisqu'on vous a demandé d'établir dans quel état d'esprit se trouvait l'accusé au moment des faits, vous espérez que la scène du crime vous aidera à dresser un portrait satisfaisant d'Arthur et à déterminer s'il est psychologiquement apte à témoigner lors de son procès imminent.

Traits. Tolérant, ouvert d'esprit et prompt à se remettre en question.

Idéologie et croyances. Vous ne jugez jamais personne sur une première impression ; tout le monde a ses secrets, c'est bien connu.

Biens précieux. Vos diplômes, car ils prouvent que tous ceux qui ne croyaient pas en vous ont eu tort.

Motivations. Vous devez établir si Arthur a perdu l'esprit ou non. Le nom Blackwood vous dit quelque chose ; le souvenir est vague, mais votre grand-mère avait mentionné cette famille lorsque vous étiez enfant. Si seulement vous pouviez vous rappeler le reste... peut-être est-ce important ?

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Une lanterne dénichée dans la cuisine du chalet des Blackwood.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

MOI

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

ANNEES 1920

CARACTERISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation **Architecte**
 Genre Âge **34**
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	35	17/7	DEX	50	25/10	POU	60	30/12
CON	55	27/11	APP	65	32/13	ÉDU	70	35/14
TAI	60	30/12	INT	65	32/13	MVT	7	+1/-1

POINTS DE VIE

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **60** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

CHANCE*

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

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Droit (05%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%			<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%		
Arts et métiers (05%)%			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input checked="" type="checkbox"/> Dessin technique	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%			Pilotage (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35%	17	7	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%			<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	10%	5	2
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	10	4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10	4	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/> Mathématiques	40%	20	8
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Anglais	70%	35	14	<input type="checkbox"/>%		
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/>%			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%)	60%	30	12	<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%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%			<input type="checkbox"/>%		

ARMES

COMBAT

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

Impact	0
Carrure	0
Esquive	35 / 17 / 7

*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

⇌ PROFIL ⇌

- Proche de la famille Blackwood -

En votre qualité d'ami intime d'Arthur Blackwood et de Rose, que Dieu ait son âme, vous avez été sollicité par Arthur pour collaborer avec son associé et avocat, Joseph Klein, qui tente de le faire acquitter. Vous ne savez pas ce qu'il espère réellement mais il a toujours été bon envers vous, alors comment refuser de l'aider ?

Traits. Amical et serviable, mais manifestement déconcerté par la situation actuelle.

Idéologie et croyances. L'architecture peut s'avérer tout aussi artistique que fonctionnelle ; il suffit de regarder le travail de Frank Lloyd Wright pour s'en rendre compte.

Lieux significatifs. L'université où vous avez fait vos études. Ah, comme vous regrettez ce temps-là !

Motivations. Vous êtes scandalisé par la situation désastreuse dans laquelle se trouve Arthur, vous avez l'intention de faire votre possible pour qu'il soit mis hors de cause. En outre, vous souhaitez ardemment découvrir les environs du chalet familial ; vous avez entendu dire que le panorama est spectaculaire, malgré le bâtiment plutôt banal et rustique en soi. Tout ne peut pas être à la pointe de la modernité, n'est-ce pas ?

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Une lanterne dénichée dans la cuisine du chalet des Blackwood.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
Espèces
Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

MOI

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

LE PENSIONNAIRE



NOM :

LOGEUR, 38 ANS

FOR 50	CON 70	TAI 80	DEX 50	INT 60
APP 40	POU 60	ÉDU 50	SAN 60	PV 15
IMP : +1D4 CARRIÈRE : 1 MVT : 7 PM : 12 CHANCE : *				

*Lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

Déterminez le genre de l'investigateur, qu'il soit réel ou de façade (perception des autres). Il vous appartient de choisir si son amour pour Gardiner est interdit à l'époque ou s'il n'est simplement pas réciproque.

COMBAT

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+1D4

Esquive 25% (12/5)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Cuisine) 25% (12/5)

Arts et métiers (Plomberie) 40% (20/8)

Arts et métiers (Tableau) 60% (30/12)

Charme 15% (7/3)

Combat à distance (Armes de poing) 40% (20/8)

Crédit 50% (25/10)

Crochetage 40% (20/8)

Discrétion 25% (12/5)

Écouter 20% (10/4)

Électricité 30% (15/6)

Grimper 20% (10/4)

Intimidation 70% (35/14)

Lancer 25% (12/5)

Langues (Anglais) 50% (25/10)

Langues (Portugais) 50% (25/10)

Mécanique 35% (17/7)

Persuasion 10% (5/2)

Pickpocket 10% (5/2)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 60% (30/12)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

PROFIL

Vous habitez dans une pension à Providence, dans le Rhode Island, un bâtiment de deux étages que vous gérez pour le compte de la propriétaire âgée, Ma Shanks.

Depuis la mort de votre époux, vous vivez seul avec votre fils de 11 ans, Tommy, que vous aimez par-dessus tout. Votre veuvage commun vous a amené à sympathiser avec Mme Madeira, une autre résidente, qui a perdu son mari dans un accident industriel en mars dernier. Vous connaissez à différents degrés chacun des habitants de la pension : l'associé, le libraire et le fouineur (trois autres personnages joueurs) ainsi que la famille Skirgaila, une fratrie lithuanienne dont la plupart des membres travaillent en ville.

Vous aspirez à retrouver l'amour, et peut-être est-ce déjà le cas. James Gardiner, le voisin d'en face de Mme Madeira, habite ici depuis environ deux ans et s'est emparé de votre cœur. Certes, il ne répond pas à vos avances, mais vous savez au fond de vous qu'il partage vos sentiments. Vous êtes la seule personne de la pension avec qui il passe du temps et discute, même si vos conversations sont plutôt rares. S'il arrivait quoi que ce soit à votre très cher voisin de palier, votre vengeance serait terrible ! Quiconque lui infligerait la moindre égratignure subirait votre courroux, et vous feriez tout ce qui est en votre pouvoir pour châtier le coupable comme il se doit.

Curieusement, nul n'a vu James depuis deux jours. Ça n'a rien d'inhabituel puisqu'il préfère travailler et préparer ses repas dans sa chambre, mais il ne répond pas lorsque vous touchez à sa porte. L'inquiétude vous gagne, et certains des autres locataires semblent eux aussi vouloir s'entretenir avec James. Vous avez donc accepté d'utiliser votre passe-partout pour pénétrer dans ses quartiers et vérifier qu'il va bien.

- TRAITES : extrêmement protecteur envers les personnes auxquelles vous tenez ; célibataire en quête du grand amour.
- IDÉOLOGIE ET CROYANCES : tout le monde a droit à une deuxième chance.
- PERSONNES IMPORTANTES : votre fils Tommy, qui est tout pour vous.

MOTIVATIONS

Le fait que vous soyez amoureux de James Gardiner vous donne une raison personnelle de vous assurer de son bien-être.

ÉQUIPEMENT

Le passe-partout de la pension, qui permet d'ouvrir toutes les pièces.

CARNET DE NOTES

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

↔ PROFIL ↔

Déterminez le genre de l'investigateur, qu'il soit réel ou de façade (perception des autres). Il vous appartient de choisir si son amour pour Gardiner est interdit à l'époque ou s'il n'est simplement pas réciproque.

Traits... **Extrêmement protecteur envers les personnes auxquelles vous tenez ; célibataire en quête du grand amour.**

Idéologie et croyances... **Tout le monde a droit à une deuxième chance.**

Personnes importantes... **Votre fils Tommy, qui est tout pour vous.**

Motivations... **Le fait que vous soyez amoureux de James Gardiner vous donne une raison personnelle de vous assurer de son bien-être.**

↔ 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

Vous habitez dans une pension à Providence, dans le Rhode Island, un bâtiment de deux étages que vous gérez pour le compte de la propriétaire âgée, Ma Shanks.

Depuis la mort de votre époux, vous vivez seul avec votre fils de 11 ans, Tommy, que vous aimez par-dessus tout. Votre veuvage commun vous a amené à sympathiser avec Mme Madeira, une autre résidente, qui a perdu son mari dans un accident industriel en mars dernier. Vous connaissez à différents degrés chacun des habitants de la pension : l'associé, le libraire et le fouineur (trois autres personnages joueurs) ainsi que la famille Skirgaila, une fratrie lithuanienne dont la plupart des membres travaillent en ville.

Vous aspirez à retrouver l'amour, et peut-être est-ce déjà le cas. James Gardiner, le voisin d'en face de Mme Madeira, habite ici depuis environ deux ans et s'est emparé de votre coeur. Certes, il ne répond pas à vos avances, mais vous savez au fond de vous qu'il partage vos sentiments. Vous êtes la seule personne de la pension avec qui il passe du temps et discute, même si vos conversations sont plutôt rares. S'il arrivait quoi que ce soit à votre très cher voisin de palier, votre vengeance serait terrible ! Quiconque lui infligerait la moindre égratignure subirait votre courroux, et vous feriez tout ce qui est en votre pouvoir pour châtier le coupable comme il se doit.

Curieusement, nul n'a vu James depuis deux jours. Ça n'a rien d'inhabituel puisqu'il préfère travailler et préparer ses repas dans sa chambre, mais il ne répond pas lorsque vous toquez à sa porte. L'inquiétude vous gagne, et certains des autres locataires semblent eux aussi vouloir s'entretenir avec James. Vous avez donc accepté d'utiliser votre passe-partout pour pénétrer dans ses quartiers et vérifier qu'il va bien.

NOM :

LIBRAIRE, 29 ANS

FOR 60	CON 50	TAI 60	DEX 40	INT 70
APP 50	POU 50	ÉDU 80	SAN 45	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 10	CHANCE : *

*Lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Anthropologie 50% (25/10)

Archéologie 50% (25/10)

Arts et métiers (Poterie) 25% (12/5)

Bibliothèque 60% (30/12)

Charme 30% (15/6)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Comptabilité 20% (10/4)

Crédit 40% (20/8)

Discrétion 20% (10/4)

Écouter 40% (20/8)

Estimation 40% (20/8)

Grimper 20% (10/4)

Histoire 60% (30/12)

Interprétation des rêves 25% (12/5)

Intimidation 15% (7/3)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 80% (40/16)

Langues (Grec ancien) 40% (20/8)

Mythe de Cthulhu 5% (2/1)

Naturalisme 50% (25/10)

Occultisme 70% (35/14)

Persuasion 10% (5/2)

Pickpocket 10% (5/2)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 45% (22/9)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

PROFIL

Vous habitez dans la pension de Ma Shanks à Providence, dans le Rhode Island. La Grande Dépression a des conséquences dramatiques sur votre librairie, au point que vous allez peut-être devoir renoncer à votre rêve de vendre des livres rares tant les affaires sont mauvaises. Vous n'avez reçu qu'une seule commande ce mois-ci, mais elle provient d'un collectionneur fortuné et pourrait vous permettre de sortir la tête de l'eau. Il y a toutefois un léger problème...

Votre commerce vous offre l'opportunité de compulser toutes sortes d'ouvrages ésotériques, généralement centrés sur l'occulte. Bien que la majeure partie de vos revenus provienne de la vente à l'international, vous avez tendance à privilégier les clients du coin. M. Gardiner, qui réside lui aussi à la pension de Ma Shanks, vous a payé l'année dernière pour que vous l'aidiez à participer à une vente sur licitation. Ce petit profit vous a permis d'acquérir quelques vieux ouvrages, et l'homme semble avoir obtenu ce qu'il cherchait - bien qu'il ne vous ait jamais dit de quoi il s'agissait.

M. Gardiner est obsédé par les rêves, ainsi que vous l'avez constaté en discutant longuement avec lui dans votre boutique. Il n'est pas ce que vous pourriez appeler un ami, mais vous le connaissez bien. Lorsqu'il a demandé à emprunter quelques-uns de vos livres, vous avez été ravi de conclure un prêt à court terme avec lui. C'est malheureusement l'un de ces ouvrages que votre client actuel désire acheter, et vous allez donc devoir le récupérer.

Le plus inquiétant dans cette histoire est que M. Gardiner n'a pas montré le bout de son nez depuis une semaine. Vous avez interrogé les autres locataires de la pension, mais aucun ne l'a vu. En désespoir de cause, vous vous êtes tourné vers le logeur afin qu'il ouvre la porte de la chambre et vous permette de reprendre votre bien - tout en s'enquérant de la santé de M. Gardiner, bien sûr. Si la vente a bien lieu, votre librairie restera à flots au moins six mois de plus, alors tous les moyens sont bons.

Voici les livres que vous avez prêtés à James Gardiner :

- *Le dictionnaire du rêveur, une première édition très rare de 1815 que le collectionneur souhaite acquérir*
- *Mythes et légendes de Rome et de la Grèce antique, par E.M. Berens*
- *L'interprétation du rêve, par Sigmund Freud*
- *Abécédaire du vocabulaire grec*

- **TRAITS** : vous craignez de perdre la librairie que vous avez ouverte avec tant de dur labeur ; vous êtes déterminé à tout faire pour sauver votre commerce, quoi qu'il advienne.
- **IDÉOLOGIE ET CROYANCES** : avec tout ce que vous avez lu au fil des ans, vous êtes presque certain que l'existence recèle encore des secrets inconnus de l'humanité.
- **LIEUX SIGNIFICATIFS** : votre librairie adorée.

MOTIVATIONS

Remettre la main sur *Le dictionnaire du rêveur* et vérifier au passage que Gardiner n'est pas malade ou souffrant.

ÉQUIPEMENT

Un calepin et un stylo plume gravé à votre nom.

ANNEES 1920

CARACTERISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation **Libraire**
 Genre Âge **29**
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	60	30/12	DEX	40	20/8	POU	50	25/10
CON	50	25/10	APP	50	25/10	ÉDU	80	40/16
TAI	60	30/12	INT	70	35/14	MVT	8	+1/-1

POINTS DE VIE

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **45** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

CHANCE*

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

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	50%	25/10	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	50%	25/10	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	20/8	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	10%	5/2
Arts et métiers (05%)			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	10%	5/2
<input type="checkbox"/> Poterie	25%	12/5	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%		Pilotage (01%)		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	20/8	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	40%	20/8	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15/6
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	60%	30/12	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	60%	30/12	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	30%	15/6	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	45%	22/9
Combat à distance			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	15%	7/3	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	10/4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	10/4	Sciences (01%)		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%		Langue maternelle (ÉDU)			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40/16	<input type="checkbox"/>%	
Combat rapproché			Langues (01%)			<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	22/9	<input type="checkbox"/> Grec ancien	40%	20/8	Survie (10%)		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	22/9
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%		<input type="checkbox"/> Interprétation des rêves	25%	12/5
<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%)	5%	2/1	<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%)	50%	25/10	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	20%	10/4	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	70%	35/14	<input type="checkbox"/>%	

ARMES

COMBAT

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

Impact	0
Carrure	0
Esquive	40/20/8

*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

⇌ PROFIL ⇌

Voici les livres que vous avez prêtés à James Gardiner :

- Le dictionnaire du rêveur, une première édition très rare de 1815 que le collectionneur souhaite acquérir
- Mythes et légendes de Rome et de la Grèce antique, par E.M. Berens
- L'interprétation du rêve, par Sigmund Freud
- Abécédaire du vocabulaire grec

Traits. Vous craignez de perdre la librairie que vous avez ouverte avec tant de dur labeur ; vous êtes déterminé à tout faire pour sauver votre commerce, quoi qu'il advienne.

Idéologie et croyances Avec tout ce que vous avez lu au fil des ans, vous êtes presque certain que l'existence recèle encore des secrets inconnus de l'humanité.

Lieux significatifs. Votre librairie adorée.

Motivations. Remettre la main sur Le dictionnaire du rêveur et vérifier au passage que Gardiner n'est pas malade ou souffrant.

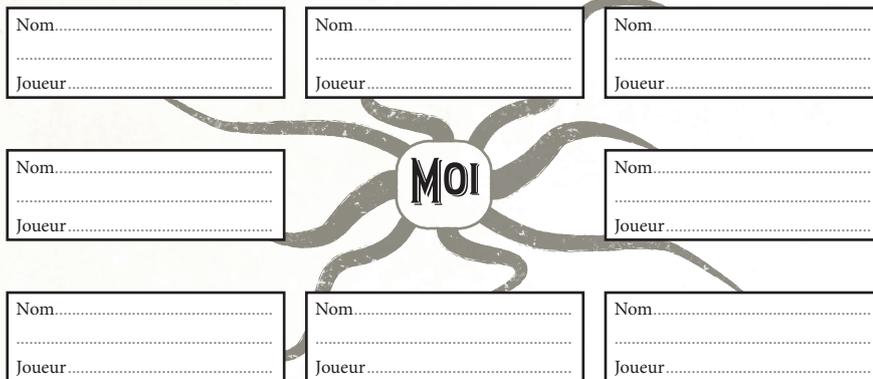
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Un calepin et un stylo plume gravé à votre nom.

⇌ 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

Vous habitez dans la pension de Ma Shanks à Providence, dans le Rhode Island. La Grande Dépression a des conséquences dramatiques sur votre librairie, au point que vous allez peut-être devoir renoncer à votre rêve de vendre des livres rares tant les affaires sont mauvaises. Vous n'avez reçu qu'une seule commande ce mois-ci, mais elle provient d'un collectionneur fortuné et pourrait vous permettre de sortir la tête de l'eau. Il y a toutefois un léger problème...

Votre commerce vous offre l'opportunité de compulsier toutes sortes d'ouvrages ésotériques, généralement centrés sur l'occulte. Bien que la majeure partie de vos revenus provienne de la vente à l'international, vous avez tendance à privilégier les clients du coin. M. Gardiner, qui réside lui aussi à la pension de Ma Shanks, vous a payé l'année dernière pour que vous l'aidiez à participer à une vente sur licitation. Ce petit profit vous a permis d'acquérir quelques vieux ouvrages, et l'homme semble avoir obtenu ce qu'il cherchait - bien qu'il ne vous ait jamais dit de quoi il s'agissait.

M. Gardiner est obsédé par les rêves, ainsi que vous l'avez constaté en discutant longuement avec lui dans votre boutique. Il n'est pas ce que vous pourriez appeler un ami, mais vous le connaissez bien. Lorsqu'il a demandé à emprunter quelques-uns de vos livres, vous avez été ravi de conclure un prêt à court terme avec lui. C'est malheureusement l'un de ces ouvrages que votre client actuel désire acheter, et vous allez donc devoir le récupérer.

Le plus inquiétant dans cette histoire est que M. Gardiner n'a pas montré le bout de son nez depuis une semaine. Vous avez interrogé les autres locataires de la pension, mais aucun ne l'a vu. En désespoir de cause, vous vous êtes tourné vers le logeur afin qu'il ouvre la porte de la chambre et vous permette de reprendre votre bien - tout en s'enquérant de la santé de M. Gardiner, bien sûr. Si la vente a bien lieu, votre librairie restera à flots au moins six mois de plus, alors tous les moyens sont bons.

NOM :

ASSOCIÉ, 34 ANS

FOR 50	CON 40	TAI 50	DEX 50	INT 80
APP 60	POU 60	ÉDU 70	SAN 60	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 12	CHANCE : *

*Lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Derringer calibre 25 (1C) 60% (30/12), dégâts 1D6

Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Affaires) 55% (27/11)

Arts et métiers (Cuisine) 50% (25/10)

Baratin 35% (17/7)

Charme 50% (25/10)

Comptabilité 40% (20/8)

Conduite 40% (20/8)

Crédit 50% (25/10)

Discrétion 60% (30/12)

Droit 40% (20/8)

Écouter 20% (10/4)

Estimation 50% (25/10)

Grimper 20% (10/4)

Intimidation 30% (15/6)

Lancer 30% (15/6)

Langues (Anglais) 70% (35/14)

Mécanique 20% (10/4)

Persuasion 30% (15/6)

Pickpocket 30% (15/6)

Premiers soins 50% (25/10)

Psychologie 40% (20/8)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 25% (12/5)

PROFIL

Vous habitez dans la pension de Ma Shanks à Providence, dans le Rhode Island.

Nous faisons tous des choix pour des raisons qui nous semblent les meilleures, mais ils ont parfois des conséquences dangereuses sur le long terme. Faire entrer en ville des céréales et d'autres vivres afin de distiller de l'alcool de contrebande s'est avéré être un commerce des plus lucratifs. Ne détenant vous-même aucune marchandise illégale, vous ne craignez pas d'être arrêté pour trafic. Votre seule mission est de livrer les matériaux nécessaires dans les divers ateliers clandestins où est réalisée la production.

Récemment, un incident survenu dans une autre affaire vous a laissé sur la paille. Vous avez donc pioché un peu d'argent dans les caisses de la pègre pour rembourser vos autres dettes. Un coup facile. Mais d'autres complications ont suivi, vous contraignant à détourner davantage de fonds simplement pour rester à flot.

Vous avez le don de toujours réussir à mettre la main sur des artefacts rares, des antiquités et d'autres objets beaucoup moins licites, une activité secondaire qui s'est parfois révélée rentable. L'an dernier, James Gardiner, qui réside lui aussi à la pension, vous a demandé d'user de vos talents pour acquérir deux couteaux à lame d'obsidienne. Il s'est conformé à votre devise « Pas de questions » quand vous l'avez sollicité en retour pour créer un faux registre de comptes, que vous pourrez montrer à la mafia si Angelo « Canon Double » se met à poser des questions gênantes sur l'argent disparu.

Le problème, c'est que personne n'a vu Gardiner depuis des jours et qu'il ne répond pas lorsqu'on toque à sa porte. Mais ayant appris la nuit dernière qu'Angelo cherche une piste et a mentionné votre nom, vous avez besoin des deux cahiers et de vos reçus ! Sous prétexte de vérifier que l'homme va bien, vous avez donc harcelé le logeur de la pension pour qu'il ouvre la porte. Cela vous donnera l'occasion d'entrer à sa suite et, avec un peu de chance, de récupérer vos registres.

- **TRAITS** : jadis plein de suffisance, vous avez aujourd'hui la désagréable sensation d'être épié en permanence.
- **IDÉOLOGIE ET CROYANCES** : la loi ne sert à rien. Dans la vie, c'est chacun pour soi.
- **PERSONNES IMPORTANTES** : Angelo « Canon Double », qui vous a fait entrer dans le milieu et que vous regrettez un peu d'avoir trahi. S'il découvre le pot aux roses, vous craignez le châtement qui ne manquera pas de tomber.

MOTIVATIONS

Pénétrer dans la chambre de Gardiner pour récupérer vos reçus et les deux livres de comptes.

ÉQUIPEMENT

Un pistolet Derringer calibre 25 et quatre balles de rechange.

ANNEES 1920

CARACTERISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation **Associé**
 Genre Âge **34**
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	50	25/10	DEX	50	25/10	POU	60	30/12
CON	40	20/8	APP	60	30/12	ÉDU	70	35/14
TAI	50	25/10	INT	80	40/16	MVT	8	+1/-1

POINTS DE VIE

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **60** Max. **99**

Inconscient	00	01	02	03	04	Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15						
Mourant		05	06	07	08		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
Blessure grave	<input type="checkbox"/>	09	10	11	12		37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
PM max.	9	17	18	19	20		58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
							79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

POINTS DE MAGIE

CHANCE*

	00	01	02	03	04	05	Pas de chance	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15						
		06	07	08	09	10		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
		11	12	13	14	15		37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
PM max.	12	16	17	18	19	20		58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
								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%)	40%	<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%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	30%	<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%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Affaires	55%	<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"/> Cuisine	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<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"/> Psychologie (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<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"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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	70%	<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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<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%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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%)	50%	<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%)	60%	<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

COMBAT

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
Derringer calibre 25 (1C)	60	30	12	1D6				
.....								
.....								
.....								

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

↔ PROFIL ↔

Traits. Jadis plein de suffisance, vous avez aujourd'hui la désagréable sensation d'être épié en permanence.

Idéologie et croyances. La loi ne sert à rien. Dans la vie, c'est chacun pour soi.

Personnes importantes. Angelo « Canon Double », qui vous a fait entrer dans le milieu et que vous regrettez un peu d'avoir trahi. S'il découvre le pot aux roses, vous craignez le châtiment qui ne manquera pas de tomber.

Motivations. Pénétrer dans la chambre de Gardiner pour récupérer vos reçus et les deux livres de comptes.

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

Un pistolet Derringer
calibre 25 et quatre balles
de rechange.

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes
Espèces
Capital

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

↔ NOTES ↔

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

Vous habitez dans la pension de Ma Shanks à Providence, dans le Rhode Island.

Nous faisons tous des choix pour des raisons qui nous semblent les meilleures, mais ils ont parfois des conséquences dangereuses sur le long terme. Faire entrer en ville des céréales et d'autres vivres afin de distiller de l'alcool de contrebande s'est avéré être un commerce des plus lucratifs. Ne détenant vous-même aucune marchandise illégale, vous ne craignez pas d'être arrêté pour trafic. Votre seule mission est de livrer les matériaux nécessaires dans les divers ateliers clandestins où est réalisée la production.

Récemment, un incident survenu dans une autre affaire vous a laissé sur la paille. Vous avez donc pioché un peu d'argent dans les caisses de la pègre pour rembourser vos autres dettes. Un coup facile. Mais d'autres complications ont suivi, vous contraignant à détourner davantage de fonds simplement pour rester à flot.

Vous avez le don de toujours réussir à mettre la main sur des artefacts rares, des antiquités et d'autres objets beaucoup moins licites, une activité secondaire qui s'est parfois révélée rentable. L'an dernier, James Gardiner, qui réside lui aussi à la pension, vous a demandé d'user de vos talents pour acquérir deux couteaux à lame d'obsidienne. Il s'est conformé à votre devise « Pas de questions » quand vous l'avez sollicité en retour pour créer un faux registre de comptes, que vous pourrez montrer à la mafia si Angelo « Canon Double » se met à poser des questions gênantes sur l'argent disparu.

Le problème, c'est que personne n'a vu Gardiner depuis des jours et qu'il ne répond pas lorsqu'on toque à sa porte. Mais ayant appris la nuit dernière qu'Angelo cherche une piste et a mentionné votre nom, vous avez besoin des deux cahiers et de vos reçus ! Sous prétexte de vérifier que l'homme va bien, vous avez donc harcelé le logeur de la pension pour qu'il ouvre la porte. Cela vous donnera l'occasion d'entrer à sa suite et, avec un peu de chance, de récupérer vos registres.

NOM :

FOUINEUR, 58 ANS

FOR 70	CON 50	TAI 60	DEX 80	INT 80
APP 50	POU 50	ÉDU 40	SAN 50	PV 9
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 7	PM : 10	CHANCE : *

*Lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

COMBAT

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+1D4

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Ébénisterie) 40% (20/8)

Baratin 30% (15/6)

Charme 15% (7/3)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 50% (25/10)

Comptabilité 50% (25/10)

Crédit 20% (10/4)

Discretion 40% (20/8)

Écouter 20% (10/4)

Équitation 40% (20/8)

Grimper 25% (12/5)

Intimidation 15% (7/3)

Lancer 25% (12/5)

Langues (Allemand) 60% (30/12)

Langues (Anglais) 40% (20/8)

Mécanique 20% (10/4)

Naturalisme 60% (30/12)

Persuasion 10% (5/2)

Pickpocket 30% (15/6)

Pister 60% (30/12)

Premiers soins 50% (25/10)

Psychologie 15% (7/3)

Sauter 20% (10/4)

Survie 70% (35/14)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

PROFIL

Vous habitez dans la pension de Ma Shanks à Providence, dans le Rhode Island. Vos enfants déjà grands ont quitté

le foyer, et votre époux a succombé à l'épidémie grippale survenue il y a douze ans. Vous connaissez tous les résidents et adorez épier leurs moindres faits et gestes.

Mais James Gardiner, un locataire du deuxième étage, reste un mystère pour vous. Qui est cet homme et comment ose-t-il échapper à votre surveillance ? Serait-il impliqué dans des affaires illicites ? Préparerait-il un mauvais coup dans sa chambre ? Cela fait presque deux ans qu'il vit ici, mais il ne vous a jamais adressé plus qu'un simple « Bonjour » en passant.

Ce dont vous êtes sûr, c'est qu'il se terre chez lui en permanence. Vous l'avez déjà entendu réciter des vers étranges à la nuit tombée, avant d'aller se coucher. Ces poèmes ne sont pas en anglais et vous vous demandez ce qu'il peut bien fabriquer là-dedans.

Aujourd'hui, tout le monde semble n'avoir que son nom à la bouche. Il n'aurait apparemment pas été aperçu depuis plusieurs jours, et certains résidents commencent à s'inquiéter. Voilà qui vous enchante : c'est le moment d'enfiler votre costume de détective ! Le logeur va utiliser son passe pour ouvrir la porte de Gardiner et s'enquérir de son état. Vous parviendrez peut-être à vous faufiler à l'intérieur, le temps de voir ce que l'homme manigance.

Vous avez glané les informations suivantes sur vos voisins :

- Le logeur (PJ) et son fils de 11 ans, Tommy : la seule personne que Gardiner daigne fréquenter, en dehors de l'associé (mais leur amitié est relativement récente).
 - Le libraire (PJ) : possède une boutique de vieux livres bizarres en ville.
 - L'associé (PJ) : cet individu plutôt louche n'a jamais révélé la véritable nature de son travail.
 - Ma Shanks : la frêle et âgée propriétaire de la pension.
 - Mme Madeira : habite en face de chez James Gardiner. Son mari est mort dans un accident en mars dernier. Elle n'a pas l'air de vous porter dans son coeur.
 - Les Skirgaila : une famille lithuanienne composée de deux sœurs et deux frères. Anikke, Dovana et Konstantinas ont tous un emploi en ville, tandis que Petras passe son temps à traîner dans la chambre qu'ils partagent tous. Sauf aujourd'hui.
- TRAITIS : certains vous appellent « l'indiscret » mais vous ne voyez pas les choses de cette manière.
- IDÉOLOGIE ET CROYANCES : une pension constitue une sorte de communauté, il est donc important de bien connaître tout le monde.
- BIENS PRÉCIEUX : votre alliance et le briquet de votre époux, la dernière chose qu'il vous reste en souvenir (vous avez récemment dû mettre le reste de ses affaires en gage pour garder la tête hors de l'eau).

MOTIVATIONS

Découvrir ce que Gardiner fabrique dans sa chambre et voir quels ragots vous pourrez récolter auprès des autres locataires. La situation s'est dégradée depuis que vous avez perdu votre travail ; vous espérez donc trouver un moyen de payer votre loyer du mois ou convaincre le logeur de reporter l'échéance.

ÉQUIPEMENT

Des cigarettes et un briquet (celui de feu votre époux).

ANNEES 1920

CARACTÉRISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation **Fouineur**
 Genre Âge **58**
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	70	35/14	DEX	80	40/16	POU	50	25/10
CON	50	25/10	APP	50	25/10	ÉDU	40	20/8
TAI	60	30/12	INT	80	40/16	MVT	7	+1/-1

POINTS DE VIE

Inconscient	J	00	01	02	03	04
Mourant			05	06	07	08
Blessure grave	□		09	10	11	12
PV max.	□	9	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
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%)%	□	□
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	10%	5	2
Arts et métiers (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Ébénisterie	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	40%	20	8	Pilotage (01%)%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	60%	30	12
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	25	10
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	□	□
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	15%	7	3	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	15%	7	3
Combat à distance%	□	□	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	15%	7	3	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	10	4
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	25%	12	5	Sciences (01%)%	□	□
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	50%	25	10	Langue maternelle (ÉDU)%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/> Anglais	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%	□	□
Combat rapproché%	□	□	Langues (01%)%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Allemand	60%	30	12	Survie (10%)%	□	□
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/>	70%	35	14
<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/>%	□	□	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	22	9
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	20%	10	4	<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%)%	□	□	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/>%	□	□
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	□	□	<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	40/20/8

*ancez 3D6 et multipliez le résultat par 5 pour déterminer cette valeur.

⇌ PROFIL ⇌

Vous avez glané les informations suivantes sur vos voisins :

- Le logeur (PJ) et son fils de 11 ans, Tommy : la seule personne que Gardiner daigne fréquenter, en dehors de l'associé (mais leur amitié est relativement récente).
- Le libraire (PJ) : possède une boutique de vieux livres bizarres en ville.
- L'associé (PJ) : cet individu plutôt louche n'a jamais révélé la véritable nature de son travail.
- Ma Shanks : la frêle et âgée propriétaire de la pension.
- Mme Madeira : habite en face de chez James Gardiner. Son mari est mort dans un accident en mars dernier. Elle n'a pas l'air de vous porter dans son coeur.
- Les Skirgaila : une famille lithuanienne composée de deux soeurs et deux frères. Anikke, Dovana et Konstantinas ont tous un emploi en ville, tandis que Petras passe son temps à traîner dans la chambre qu'ils partagent tous. Sauf aujourd'hui.

Traits. Certains vous appellent « l'indiscret » mais vous ne voyez pas les choses de cette manière.

Idéologie et croyances. Une pension constitue une sorte de communauté, il est donc important de bien connaître tout le monde.

Biens précieux. votre alliance et le briquet de votre époux, la dernière chose qu'il vous reste en souvenir (vous avez récemment dû mettre le reste de ses affaires en gage pour garder la tête hors de l'eau).

Motivations. Découvrir ce que Gardiner fabrique dans sa chambre et voir quels ragots vous pourrez récolter auprès des autres locataires. La situation s'est dégradée depuis que vous avez perdu votre travail ; vous espérez donc trouver un moyen de payer votre loyer du mois ou convaincre le logeur de reporter l'échéance.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Des cigarettes et un briquet
(celui de feu votre époux).

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

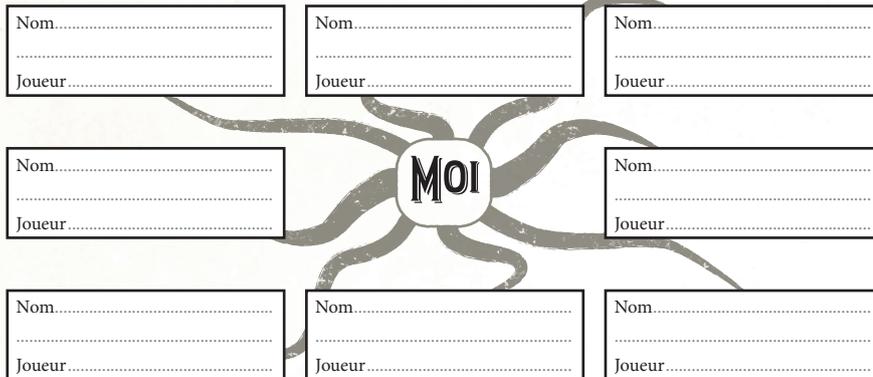
Capital

.....

.....

.....

⇌ 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

Vous habitez dans la pension de Ma Shanks à Providence, dans le Rhode Island. Vos enfants déjà grands ont quitté le foyer, et votre époux a succombé à l'épidémie grippale survenue il y a douze ans. Vous connaissez tous les résidents et adorez épier leurs moindres faits et gestes.

Mais James Gardiner, un locataire du deuxième étage, reste un mystère pour vous. Qui est cet homme et comment ose-t-il échapper à votre surveillance ? Serait-il impliqué dans des affaires illicites ? Préparerait-il un mauvais coup dans sa chambre ? Cela fait presque deux ans qu'il vit ici, mais il ne vous a jamais adressé plus qu'un simple « Bonjour » en passant.

Ce dont vous êtes sûr, c'est qu'il se terre chez lui en permanence. Vous l'avez déjà entendu réciter des vers étranges à la nuit tombée, avant d'aller se coucher. Ces poèmes ne sont pas en anglais et vous vous demandez ce qu'il peut bien fabriquer là-dedans.

Aujourd'hui, tout le monde semble n'avoir que son nom à la bouche. Il n'aurait apparemment pas été aperçu depuis plusieurs jours, et certains résidents commencent à s'inquiéter. Voilà qui vous enchante : c'est le moment d'enfiler votre costume de détective ! Le logeur va utiliser son passe pour ouvrir la porte de Gardiner et s'enquérir de son état. Vous parviendrez peut-être à vous faufiler à l'intérieur, le temps de voir ce que l'homme manigance.

L'Appel de
CTHULHUTM

AUX PORTES DE L'HORREUR

TROIS SOIRÉES CAUCHEMARDESQUES

La Nécropole

Quelles horreurs antiques renferme la tombe récemment découverte au cœur de la Vallée des Rois, en Égypte ? Debout au sommet des marches qui s'enfoncent dans les ténèbres, le moment est mal choisi pour vous laisser troubler par les superstitions locales et les malheureux incidents survenus à l'ouverture du tombeau de Toutankhamon...

La Chose de la cave

Un célèbre avocat a-t-il vraiment assassiné sa femme adorée dans leur chalet d'été familial ? Malgré l'absence de cadavre, il semble que le coupable ait été appréhendé. Et si la justice s'apprêtait à commettre une terrible erreur ? L'heure est venue de lever le voile sur ce qui s'est réellement passé dans cette cave...

Le Pensionnaire

Qu'est-il arrivé à votre calme et sympathique voisin ? Cela fait plusieurs jours que vous ne l'avez pas vu ! Même s'il ne se montre pas toujours des plus amical, sa dévotion ne fait aucun doute, à en juger par toutes les prières qu'il psalmodie dans sa chambre le soir venu...

Aux Portes de l'Horreur réunit trois scénarios pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7^e Édition*. Initialement conçus en tant qu'aventures de démonstration donnant un aperçu rapide des thèmes principaux du jeu – le mystère, l'enquête et l'horreur –, ils conviennent aux joueuses et Gardiens novices comme expérimentés. Chacun d'eux peut être joué en une heure ou étendu à une durée plus longue, et s'accompagne de quatre investigateurs prêtirés qui vous permettront de passer directement à l'action ! Vous trouverez également dans cet ouvrage nombre d'astuces et de conseils destinés à tous types de Gardiens, des suggestions pour inclure des investigateurs supplémentaires en cas de besoin, ainsi qu'un résumé des règles essentielles à connaître.

Un exemplaire de la *Boîte de Base* ou du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer. Avec *Aux Portes de l'Horreur*, faites un pas de plus dans l'univers étrange et déroutant de *L'Appel de Cthulhu* !

EDGE
S T U D I O



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Call of Cthulhu © 1981–2024 Chaosium Inc. *Gateways to Terror* © 2024 Chaosium Inc. Tous droits réservés. *L'Appel de Cthulhu*, *Aux Portes de l'Horreur* sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés. © 2024 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distributed to/ distribué au Canada, by Asmodee Canada 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

EDGE-STUDIO.NET

AUX PORTES DE L'HORREUR
SKU : ESCTH13FR
ISBN : 8435407634480
PRIX : 24,99 €

