

L'Appel de
CTHULHU™

HORREURS INDICIBLES

SIX RAISONS DE CRAINDRE L'INCONNU



Paul Fricker, Matt Sanderson,
Scott Dorward et leurs complices

EDGE
STUDIO



HORREURS INDICIBLES

SIX RAISONS DE CRAINDRE L'INCONNU

Auteurs : Scott Dorward, Paul Fricker et Matthew Sanderson

Édition : Scott Dorward et Paul Fricker

Développement et direction éditoriale et artistique : Mike Mason

Illustration de couverture : Lin Hsiang

Dessin intérieur : Caleb Cleveland

Illustrations intérieures : Irene Cano, Celyn Davies, Emanuele Desiati,
Nicholas Grey, Pat Loboyko et Lee Simpson

Cartographie : Matt Ryan

Maquette : Adam Szelązek

Responsable de licence : Daria Pilarczyk

Directeur du marketing : Brian Holland

Directeur créatif pour l'Appel de Cthulhu : Mike Mason

Version française par Edge Studio

Traduction : Felix Huet, Vincent Basset et Dominique Lacrouts

Relecture : Mathieu Tortuyaux

Mise en page : Mai R. C.

Révision : Mathieu Tortuyaux

Responsables de publication : Curro Marín et Luis E. Sánchez

Responsable éditorial : CROC

Coordinateur du studio : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Remerciement spécial

À nos playtesteurs: Keary Birch, Kerra Bolton, Gary Bowerbank, Mark Blunden, Rafael Chandler, Nigel Clarke, Andy Cole, Mike Cowles, Steve Dempsey, IJdo Dijkstra, Steve Ellis, Edgar Fricker, Emily Fricker, Lucy Fricker, Andrew Grant, Chris Grice, Elina Gouliou, Amy Hewitt, Helen Heyward, Brenda Hingstman, Kelly Van Der Laan-Willemse, Neal Latham, Paul Lawrence, Jeffrey Lay, Tony Love, Shannon Mac, Mike Mason, Louisa McGuinness, Seana McGuinness, Andy Nicholson, Matt Nixon, Matt Nott, Randall Padilla, Tony Parry, Jim Phillips, Robin Poole, Andrew Riley, Kimberley Riley, Arun Shankar, Mark Shotter, Graham Walmsley, Paul D Watts.

Au *Dunwich Museum* pour son aide durant les recherches pour « Un désir impérissable ». Les auteurs souhaitent aussi remercier le *Buskers Coffee Shop* à Wolverton pour leur avoir servi de « bureaux » pendant la création de ce livre.

Détail des crédits

« Un message de l'art » et « Un désir impérissable » écrits par Matthew Sanderson; « Le bon grain et l'ivraie » et « L'Enfant-lune » écrits par Paul Fricker; « Sombres perspectives » et « Interstices » écrits par Scott Dorward. Les cartes de Matt Ryan sont basées sur celles réalisées par Stephanie McAlea pour la première édition de ce livre.

Ce supplément est conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7e Édition*. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

Call of Cthulhu © 1981–2024 Chaosium Inc. *Nameless Horrors 2nd edition* © 2022 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu est TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc.

© 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 31 Rue de la Coopérative Rigaud, QC J0P 1P0. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

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

Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. ; tous droits réservés.

Cthulhu Font © 2014 Stacey Marshall. Component Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. Component.

Chaosium Yellow Sign © 1989 Chaosium Inc. ; tous droits réservés.

Chaosium reconnaît que les crédits et copyrights pour le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier et que certains éléments du Mythe sont susceptibles d'être dans le domaine public. Si vous avez des corrections ou des ajouts à apporter aux crédits mentionnés ici, veuillez nous contacter à mythos@chaosium.com.

Ceci est une œuvre de fiction. Ce livre comprend des descriptions et portraits de lieux réels, d'événements réels et de personnes réelles. Tous ces éléments ne sont pas nécessairement présentés tels qu'ils existent dans le monde réel, et sont réinterprétés sous l'angle du Mythe de Cthulhu et du jeu *L'Appel de Cthulhu*. Il n'y a en cela aucune intention d'offenser des personnes vivantes ou mortes, ou les habitants de ces lieux.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteurs. 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 personnages et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

ISBN : 8435407629622

Code produit : ESCTH21FR

Impression : Avril 2024

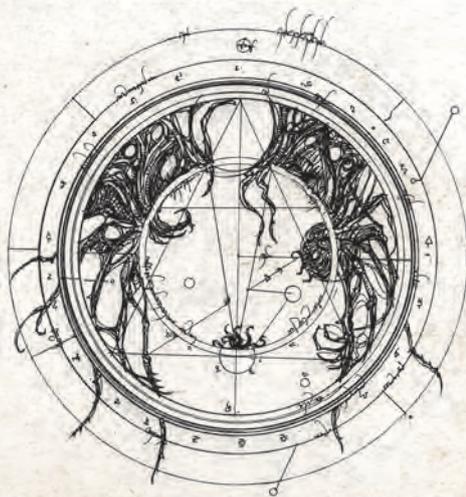


TABLE DES MATIÈRES

Introduction	6	Présentation des personnages	109
Chapitre 1 : Un désir impérissable	9	Scène d'ouverture	119
Introduction	9	Prospect House	123
Contexte	10	La résidence principale	127
Présentation des personnages	13	Garder le rythme	130
Mise en place et déroulé des événements	20	Résolution finale	132
Chronologie des événements	21	Conclusion	132
Dans les bois	24	Personnages	132
Le moulin à vent	27	Chapitre 5 : L'Enfant-lune	137
Arriver en ville	29	Introduction	137
Conclusion	41	Début de l'histoire	137
Personnages	41	Contexte destiné au Gardien	138
Chapitre 2 : Un message de l'art	45	La force malveillante s'implante	140
Introduction	45	Les pouvoirs de Bradley	143
Contexte	46	Événements récents	144
Les graines de l'inspiration	47	Personnages	145
Présentation des personnages	48	Scène d'ouverture : Le récit de Sarah Moore	154
Acte un : La réception	54	Recherches	162
Acte deux : Les répercussions	68	Fin du scénario	165
Conclusion	73	Conclusion	166
Personnages	73	Références	166
Chapitre 3 : Le bon grain et l'ivraie	77	Personnages	167
Introduction	77	Chapitre 6 : Interstices	171
Contexte	77	Introduction	171
Les investigateurs	79	Contexte destiné au Gardien	171
Scène d'ouverture	84	Personnages	174
Recherche et indices	84	Le tournage	182
Pousser les joueuses à l'action	86	Scène d'ouverture	184
Une ville du nom de Stowell	88	Le manoir des célébrités	192
Les inspecteurs du gouvernement	96	Pour conclure	198
La maison du professeur Hart	96	Conclusion	199
Mettre en scène cette journée de survie et d'horreur	98	Personnages	199
Conclusion	101	Appendice A : Aides de jeu et plans des scénarios	203
Personnages	101	Appendice B : Investigateurs prétirés	216
Chapitre 4 : Sombres perspectives	105	Index	254
Introduction	105	Biographie des auteurs	256
Contexte	105		
Les habitants	109		

UN DÉSIR IMPÉRISSABLE



- UN DÉSIR IMPÉRISSABLE -

Tobias Levett

Âge : 35 Occupation : agent des douanes

FOR 40 CON 60 TAI 50 DEX 50 INT 80

APP 50 POU 60 ÉDU 70 SAN 60 PV 11

IMP : 0 CARRURE : 0 MVT : 8 CHANCE : 55 PM : 12

COMPÉTENCES

Baratin 70 % (35/14)

Crédit 60 % (30/12)

Discrétion 50 % (25/5)

Estimation 25 % (12/5)

Histoire 40 % (20/8)

Orientation 30 % (15/6)

Persuasion 50 % (25/5)

Pickpocket 30 % (15/6)

Psychologie 50 % (25/5)

Sauter 40 % (20/8)

Trouver Objet Caché 60 % (30/5)

COMBAT

Corps à corps 40 % (20/8), dégâts 1D3

Esquive 40 % (20/8)

PROFIL

- **Description :** corpulence moyenne, bien habillé, des cheveux bouclés.
- **Traits :** suffisant, s'efforce de rester digne en toutes circonstances.

Natif du Suffolk, vous appartenez à une riche famille de marchands de Bury St. Edmunds. Vous n'avez jamais songé que vous auriez à travailler pour gagner votre vie - d'autres s'en chargeaient pour vous -, et vous vous satisfaisiez de vous consacrer à vos loisirs plutôt qu'aux affaires. Fêré d'histoire, vous avez même envisagé un temps d'embrasser une carrière universitaire avant que les événements ne contrarient vos projets.

Le prix des marchandises importées du continent (comme le tabac) a commencé à grever sérieusement les profits familiaux. Des mesures s'imposaient. Votre père, Jonathan, qui n'a jamais vraiment approuvé vos passe-temps intellectuels, a fait jouer ses relations dans l'administration locale pour vous obtenir un poste d'agent des douanes, et vous vous êtes retrouvé à contrôler des opérations commerciales dans différents ports de la côte du Suffolk.

En dépit de votre désintérêt pour ce travail, vous vous êtes bâti une réputation d'agent loyal et compétent. C'est alors que votre père vous a expliqué la vraie raison qui l'avait poussé à vous mettre à ce poste. Il connaît des contrebandiers en Hollande susceptibles de transporter en Angleterre



des marchandises pour lui. Votre rôle sera de vous assurer que les autorités regardent ailleurs, le temps que les contrebandiers puissent débarquer leur cargaison en toute tranquillité. Votre famille et vous tirerez profit à la fois des pots-de-vin versés par les contrebandiers et de l'économie des taxes d'importation. Depuis lors, les profits familiaux n'ont jamais été aussi florissants.

Cet arrangement vous a donné le goût du pouvoir, et vous brûlez d'en avoir davantage! D'une certaine manière, vous êtes la preuve vivante du dicton qui affirme que « le pouvoir corrompt », même si vous ne voyez pas cela comme de la corruption : ce sont juste les affaires!

AMIS INVESTIGATEURS :

Elizabeth Devereux : elle appartient à une famille de notables d'East Anglia qui possède de vastes domaines. C'est elle qui achète votre silence pour cette opération de contrebande. Vous vous interrogez cependant sur ce qu'elle sait exactement des liens qu'entretient votre famille avec ces contrebandiers. Pourrait-elle représenter une menace?

Marie Martindale : la femme d'un fermier qui a proposé son aide lors des deux derniers débarquements. Vous vous demandez quelles sont ses motivations pour participer à ces opérations clandestines, car elle ne semble pas vraiment intéressée par l'argent qu'elle y gagne.

Theodore Maynard : un petit escroc de Londres qui travaille avec les contrebandiers hollandais. Vous ne le connaissez pas bien.

Emmanuelle Beaulieu : une Française impliquée dans la contrebande depuis des années, et qui semble nourrir une profonde inimitié envers les Anglais, mais vous en ignorez la raison. Malgré son mauvais caractère, elle ne vous laisse pas insensible.

Richard Garrett : un ancien garde-chasse devenu portefaix, il travaille avec les contrebandiers. Un brave type.

ANNEES 1920

Nom **Tobias Levett**
 Joueur
 Occupation **Agent des douanes**
 Genre Âge **35**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	11	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
		16	17	18	19	20
PM max.	12	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	50%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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"/> 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%)	40%	<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%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

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

↔ PROFIL ↔

Description... **Corpulence moyenne, bien habillé, des cheveux bouclés.**

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... **Suffisant, s'efforce de rester digne en toutes circonstances.**

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

↔ NOTES ↔

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

MOI

↔ AIDE-MÉMOIRE ↔

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

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

Natif du Suffolk, vous appartenez à une riche famille de marchands de Bury St. Edmunds. Vous n'avez jamais songé que vous auriez à travailler pour gagner votre vie - d'autres s'en chargeaient pour vous -, et vous vous satisfaisiez de vous consacrer à vos loisirs plutôt qu'aux affaires. Féru d'histoire, vous avez même envisagé un temps d'embrasser une carrière universitaire avant que les événements ne contrarient vos projets.

Le prix des marchandises importées du continent (comme le tabac) a commencé à grever sérieusement les profits familiaux. Des mesures s'imposaient. Votre père, Jonathan, qui n'a jamais vraiment approuvé vos passe-temps intellectuels, a fait jouer ses relations dans l'administration locale pour vous obtenir un poste d'agent des douanes, et vous vous êtes retrouvé à contrôler des opérations commerciales dans différents ports de la côte du Suffolk.

En dépit de votre désintérêt pour ce travail, vous vous êtes bâti une réputation d'agent loyal et compétent. C'est alors que votre père vous a expliqué la vraie raison qui l'avait poussé à vous mettre à ce poste. Il connaît des contrebandiers en Hollande susceptibles de transporter en Angleterre des marchandises pour lui. Votre rôle sera de vous assurer que les autorités regardent ailleurs, le temps que les contrebandiers puissent débarquer leur cargaison en toute tranquillité. Votre famille et vous tirerez profit à la fois des pots-de-vin versés par les contrebandiers et de l'économie des taxes d'importation. Depuis lors, les profits familiaux n'ont jamais été aussi florissants.

Cet arrangement vous a donné le goût du pouvoir, et vous brûlez d'en avoir davantage ! D'une certaine manière, vous êtes la preuve vivante du dicton qui affirme que « le pouvoir corrompt », même si vous ne voyez pas cela comme de la corruption : ce sont juste les affaires !

AMIS INVESTIGATEURS :

Elizabeth Devereux : elle appartient à une famille de notables d'East Anglia qui possède de vastes domaines. C'est elle qui achète votre silence pour cette opération de contrebande. Vous vous interrogez cependant sur ce qu'elle sait exactement des liens qu'entretient votre famille avec ces contrebandiers. Pourrait-elle représenter une menace ?

Marie Martindale : la femme d'un fermier qui a proposé son aide lors des deux derniers débarquements. Vous vous demandez quelles sont ses motivations pour participer à ces opérations clandestines, car elle ne semble pas vraiment intéressée par l'argent qu'elle y gagne.

Theodore Maynard : un petit escroc de Londres qui travaille avec les contrebandiers hollandais. Vous ne le connaissez pas bien.

Emmanuelle Beaulieu : une Française impliquée dans la contrebande depuis des années, et qui semble nourrir une profonde inimitié envers les Anglais, mais vous en ignorez la raison. Malgré son mauvais caractère, elle ne vous laisse pas insensible.

Richard Garrett : un ancien garde-chasse devenu portefaix, il travaille avec les contrebandiers. Un brave type.

- UN DÉSIR IMPÉRISSABLE -

Elizabeth Devereux

Âge : 20	Occupation : femme oisive			
FOR 50	CON 40	TAI 50	DEX 50	INT 60
APP 70	POU 60	ÉDU 80	SAN 60	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 50	PM : 12

COMPÉTENCES

- Baratin 50 % (25/5)
- Charme 35 % (17/7)
- Crédit 75 % (35/14)
- Discretion 50 % (25/5)
- Histoire 60 % (30/6)
- Langues (Latin) 25 % (12/5)
- Occultisme 25 % (12/5)
- Persuasion 40 % (20/8)
- Pilotage (Bateaux) 20 % (10/2)
- Psychologie 60 % (30/5)
- Trouver Objet Caché 50 % (25/5)

COMBAT

- Corps à corps 40 % (20/8), dégâts 1D3
- Esquive 40 % (20/8)

PROFIL

- Description :** belle, longs cheveux flottant au vent, vêtue d'une tenue fantasque.
- Traits :** gracieuse et sûre d'elle.

La famille Devereux possède des terres dans le Suffolk depuis l'époque de la conquête normande. Enfant, vous n'avez manqué de rien et toujours eu tout ce que vous vouliez. Vous avez reçu une éducation de premier ordre, votre propre domaine près de Saxmundham, le droit de choisir votre époux et un avenir assuré. À ne plus rien avoir à désirer, la vie est devenue ennuyeuse, et vous avez besoin d'y mettre un peu de piment.

L'argent vous offrait tout le nécessaire, mais pas ça. Vous vouliez vivre pleinement, connaître le frisson de l'aventure, mais jamais votre famille ne vous l'aurait permis. N'étant pas en mesure de partir explorer le monde par vous-même, vous l'avez exploré dans les livres, vous plongeant dans l'histoire et, ces dernières années, dans des sujets plus ésotériques.

En partie par rébellion contre votre famille et en partie pour l'attrait du danger, vous avez soudoyé certaines personnes pour qu'elles vous introduisent dans le monde du crime organisé, et vous avez noué des contacts avec une bande de contrebandiers hollandais. Vous avez commencé à financer leurs opérations en échange d'une part des profits et, plus récemment, vous vous êtes mis à assister en personne au débarquement des marchandises sur la côte du Suffolk. Le risque et la peur de se faire prendre vous font vous sentir plus vivante que jamais.



En dehors des agents des douanes que vous avez soudoyés et des chefs des contrebandiers, personne ne connaît votre niveau d'implication dans ce trafic. Pour tous les autres, vous faites simplement partie des gens venus se faire un peu d'argent facile en aidant au déchargement de la contrebande.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes auquel vous avez graissé la patte pour vous assurer que les autorités regarderont ailleurs quand la cargaison sera débarquée cette nuit. La famille de Levett dirige une société d'import à Bury St. Edmunds. Son père, Jonathan Levett, fait de confortables profits avec les marchandises entrées clandestinement dans le pays. Entre ça et vos pots-de-vin, la famille Levett fait de bonnes affaires - des informations que vous pourrez toujours livrer aux autorités en échange de votre liberté si jamais vous étiez arrêtée.

Marie Martindale : la femme d'un fermier qui vient gagner un peu d'argent en aidant à décharger les marchandises près de Dunwich. Elle semble très déterminée et comme troublée par quelque chose, mais quoi ?

Theodore Maynard : un petit escroc qui doit de l'argent à des criminels, à Londres. S'il ne les rembourse pas rapidement, il risque de payer sa dette de son sang. Peut-être pourriez-vous exploiter cela à votre avantage ?

Emmanuelle Beaulieu : une contrebandière française qui a l'air de détester les Anglais. Jusqu'ici, vous avez gardé vos distances avec elle.

Richard Garrett : Richard était garde-chasse, mais il a été renvoyé pour avoir laissé des villageois chasser sur les terres de votre père. Sa réputation ternie par cette affaire, il s'est retrouvé sans le sou et vous l'avez engagé pour aider au transport de la cargaison. De quinze ans votre aîné, vous le connaissez depuis votre enfance et il a toujours été d'une grande loyauté. C'est l'un de vos rares amis véritables, quelqu'un en qui vous avez toute confiance.

ANNEES 1920

Nom **Elizabeth Devereux**
 Joueur
 Occupation **Femme oisive**
 Genre Âge **20**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25/10	DEX	50	25/10	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



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	9	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bateaux	20%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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"/> 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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	75%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	40/20/8

⇌ PROFIL ⇌

Description... Belle, longs cheveux flottant au vent, vêtue d'une tenue fantasque.

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... Gracieuse et sûre d'elle.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

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

MOI

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

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

La famille Devereux possède des terres dans le Suffolk depuis l'époque de la conquête normande. Enfant, vous n'avez manqué de rien et toujours eu tout ce que vous vouliez. Vous avez reçu une éducation de premier ordre, votre propre domaine près de Saxmundham, le droit de choisir votre époux et un avenir assuré. À ne plus rien avoir à désirer, la vie est devenue ennuyeuse, et vous avez besoin d'y mettre un peu de piment.

L'argent vous offrait tout le nécessaire, mais pas ça. Vous vouliez vivre pleinement, connaître le frisson de l'aventure, mais jamais votre famille ne vous l'aurait permis. N'étant pas en mesure de partir explorer le monde par vous-même, vous l'avez exploré dans les livres, vous plongeant dans l'histoire et, ces dernières années, dans des sujets plus ésotériques.

En partie par rébellion contre votre famille et en partie pour l'attrait du danger, vous avez soudoyé certaines personnes pour qu'elles vous introduisent dans le monde du crime organisé, et vous avez noué des contacts avec une bande de contrebandiers hollandais. Vous avez commencé à financer leurs opérations en échange d'une part des profits et, plus récemment, vous vous êtes mis à assister en personne au débarquement des marchandises sur la côte du Suffolk. Le risque et la peur de se faire prendre vous font vous sentir plus vivante que jamais.

En dehors des agents des douanes que vous avez soudoyés et des chefs des contrebandiers, personne ne connaît votre niveau d'implication dans ce trafic. Pour tous les autres, vous faites simplement partie des gens venus se faire un peu d'argent facile en aidant au déchargement de la contrebande.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes auquel vous avez graissé la patte pour vous assurer que les autorités regarderont ailleurs quand la cargaison sera débarquée cette nuit. La famille de Levett dirige une société d'import à Bury St. Edmunds. Son père, Jonathan Levett, fait de confortables profits avec les marchandises entrées clandestinement dans le pays. Entre ça et vos pots-de-vin, la famille Levett fait de bonnes affaires - des informations que vous pourrez toujours livrer aux autorités en échange de votre liberté si jamais vous étiez arrêtée.

Marie Martindale : la femme d'un fermier qui vient gagner un peu d'argent en aidant à décharger les marchandises près de Dunwich. Elle semble très déterminée et comme troublée par quelque chose, mais quoi ?

Theodore Maynard : un petit escroc qui doit de l'argent à des criminels, à Londres. S'il ne les rembourse pas rapidement, il risque de payer sa dette de son sang. Peut-être pourriez-vous exploiter cela à votre avantage ?

Emmanuelle Beaulieu : une contrebandière française qui a l'air de détester les Anglais. Jusqu'ici, vous avez gardé vos distances avec elle.

Richard Garrett : Richard était garde-chasse, mais il a été renvoyé pour avoir laissé des villageois chasser sur les terres de votre père. Sa réputation ternie par cette affaire, il s'est retrouvé sans le sou et vous l'avez engagé pour aider au transport de la cargaison. De quinze ans votre aîné, vous le connaissez depuis votre enfance et il a toujours été d'une grande loyauté. C'est l'un de vos rares amis véritables, quelqu'un en qui vous avez toute confiance.

- UN DÉSIR IMPÉRISSABLE -

Marie Martindale

Âge : 25 Occupation : fermière

FOR 60 CON 80 TAI 40 DEX 70 INT 60

APP 50 POU 50 ÉDU 50 SAN 50 PV 12

IMP : 0 CARRURE : 0 MVT : 9 CHANCE : 45 PM : 10

COMPÉTENCES

Crédit 40 % (20/8)

Écouter 70 % (35/14)

Équitation 40 % (20/8)

Grimper 60 % (30/12)

Histoire 25 % (12/5)

Intimidation 40 % (20/8)

Lancer 50 % (25/10)

Nager 60 % (30/5)

Pilotage (Bateaux) 50 % (25/10)

Premiers soins 50 % (25/10)

Survie 30 % (15/6)

COMBAT

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

Esquive 35 % (17/7)

PROFIL

- **Description :** de taille plus petite que la moyenne, plutôt musclée, des vêtements de paysanne.
- **Traits :** bonne et attentionnée.
- **Idéologie et croyances :** fervente chrétienne.

Votre vie est une vie de labeur, mais elle est bonne. Vous possédez une ferme à la périphérie de Dunwich, un mari aimant, et un fils du nom de James. Il y a trois mois, James est rentré à la maison en racontant que la mer avait encore emporté un pan de falaise - Dunwich est lentement grignoté par la mer - ce qui avait mis au jour de vieilles tombes. James avait retrouvé sur la plage un crucifix en argent au milieu des débris abandonnés par la mer. Le pendentif porte des traces de brûlure; sans doute s'est-il trouvé en contact de flammes avant d'être enterré avec un défunt. James vous a proposé de retourner avec lui sur la plage, mais vous avez trouvé cette idée trop macabre, et vous lui avez demandé de rester à la maison. Il ne vous a pas écouté. Peut-être que si vous l'aviez accompagné, les choses se seraient passées différemment.

James est retourné sur la grève pour y chercher d'autres trésors, mais un morceau de falaise s'est décroché et lui est tombé dessus, lui brisant la colonne vertébrale. Il a été ramené à la maison et tout le monde s'attendait à ce qu'il ne passe pas la nuit. Vous avez pris le crucifix qu'il avait trouvé et vous vous êtes rendue en pleine nuit sur les falaises, afin de prier pour lui à la clarté de la lune. Vous avez imploré Dieu d'épargner votre fils, et que vous étiez prête à tout pour qu'il exauce votre



prière. Le sommeil vous a surpris au milieu de vos dévotions sur la falaise, bercée par le bruit des vagues et le carillon lointain d'une cloche. Vous avez fait alors des rêves bien étranges : vous êtes vue en train d'aider un groupe d'hommes et de femmes occupés à décharger une cargaison sur la plage ; puis une vieille couronne scintillant dans le noir ; le cri éploré d'une femme alors que des flammes s'élevaient tout autour de vous ; un religieux encapuchonné se tenant sur le seuil d'une église et vous invitant du geste à entrer.

Au matin, votre mari vous a retrouvé pour vous apprendre qu'il s'était produit un miracle. James s'était complètement remis, ne conservant de son accident que quelques hématomes. Il semble que votre prière ait été entendue. Depuis, vous avez gardé le crucifix à votre cou. De plus, vous avez identifié certaines des personnes de votre rêve, qui sont apparemment impliquées dans une opération de contrebande. Vous êtes convaincue que par ce rêve Dieu vous a donné une mission, dont vous comptez bien vous acquitter. Vous vous êtes donc joint à ceux qui attendent à terre les contrebandiers. Ce soir, vous allez découvrir ce que votre rêve veut de vous.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes corrompu, payé pour regarder ailleurs. Vous l'avez persuadé de vous laisser aider au déchargement de la cargaison.

Elizabeth Devereux : elle semble issue d'une famille aristocratique ; pas vraiment le genre de personne à s'impliquer dans un trafic clandestin. Que fait-elle là ?

Theodore Maynard : un criminel de Londres. Il semble ne penser qu'à lui.

Emmanuelle Beaulieu : une Française qui travaille avec les contrebandiers. Elle vous donne l'impression d'être pleine de rage, et d'un chagrin inconsolable.

Richard Garrett : un autre filou qui travaille pour les contrebandiers. Il vous donne le sentiment d'être un brave homme qui a bon cœur.

ANNEES 1920

Nom Marie Martindale
 Joueur
 Occupation Fermière
 Genre Âge 25
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 50 Max. 99

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	10	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bateaux	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	50%	<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"/>	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	50	25	10	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	35/17/7

Votre vie est une vie de labeur, mais elle est bonne. Vous possédez une ferme à la périphérie de Dunwich, un mari aimant, et un fils du nom de James. Il y a trois mois, James est rentré à la maison en racontant que la mer avait encore emporté un pan de falaise - Dunwich est lentement grignoté par la mer - ce qui avait mis au jour de vieilles tombes. James avait retrouvé sur la plage un crucifix en argent au milieu des débris abandonnés par la mer. Le pendentif porte des traces de brûlure ; sans doute s'est-il trouvé en contact de flammes avant d'être enterré avec un défunt. James vous a proposé de retourner avec lui sur la plage, mais vous avez trouvé cette idée trop macabre, et vous lui avez demandé de rester à la maison. Il ne vous a pas écouté. Peut-être que si vous l'aviez accompagné, les choses se seraient passées différemment.

James est retourné sur la grève pour y chercher d'autres trésors, mais un morceau de falaise s'est décroché et lui est tombé dessus, lui brisant la colonne vertébrale. Il a été ramené à la maison et tout le monde s'attendait à ce qu'il ne passe pas la nuit. Vous avez pris le crucifix qu'il avait trouvé et vous vous êtes rendue en pleine nuit sur les falaises, afin de prier pour lui à la clarté de la lune. Vous avez imploré Dieu d'épargner votre fils, et que vous étiez prête à tout pour qu'il exauce votre prière. Le sommeil vous a surpris au milieu de vos dévotions sur la falaise, bercée par le bruit des vagues et le carillon lointain d'une cloche. Vous avez fait alors des rêves bien étranges : vous vous êtes vue en train d'aider un groupe d'hommes et de femmes occupés à décharger une cargaison sur la plage ; puis une vieille couronne scintillant dans le noir ; le cri éploré d'une femme alors que des flammes s'élevaient tout autour de vous ; un religieux

encapuchonné se tenant sur le seuil d'une église et vous invitant du geste à entrer.

Au matin, votre mari vous a retrouvé pour vous apprendre qu'il s'était produit un miracle. James s'était complètement remis, ne conservant de son accident que quelques hématomes. Il semble que votre prière ait été entendue. Depuis, vous avez gardé le crucifix à votre cou. De plus, vous avez identifié certaines des personnes de votre rêve, qui sont apparemment impliquées dans une opération de contrebande. Vous êtes convaincue que par ce rêve Dieu vous a donné une mission, dont vous comptez bien vous acquitter. Vous vous êtes donc joint à ceux qui attendent à terre les contrebandiers. Ce soir, vous allez découvrir ce que votre rêve veut de vous.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes corrompu, payé pour regarder ailleurs. Vous l'avez persuadé de vous laisser aider au déchargement de la cargaison.

Elizabeth Devereux : elle semble issue d'une famille aristocratique ; pas vraiment le genre de personne à s'impliquer dans un trafic clandestin. Que fait-elle là ?

Theodore Maynard : un criminel de Londres. Il semble ne penser qu'à lui.

Emmanuelle Beaulieu : une Française qui travaille avec les contrebandiers. Elle vous donne l'impression d'être pleine de rage, et d'un chagrin inconsolable.

Richard Garrett : un autre filou qui ravaille pour les contrebandiers. Il vous donne le sentiment d'être un brave homme qui a bon coeur.

- UN DÉSIR IMPÉRISSABLE -

Theodore Maynard

Âge : 27	Occupation : criminel			
FQR 50	CON 60	TAI 50	DEX 80	INT 70
APP 60	POU 40	ÉDU 50	SAN 40	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 40	PM : 8

COMPÉTENCES

- Baratin 40 % (20/8)
- Crédit 15 % (7/3)
- Discretion 40 % (20/8)
- Écouter 60 % (30/12)
- Équitation 50 % (25/10)
- Estimation 25 % (12/5)
- Grimper 40 % (20/8)
- Intimidation 70 % (35/14)
- Lancer 40 % (20/8)
- Nager 50 % (25/5)
- Pickpocket 30 % (15/6)
- Pilotage (Bateaux) 40 % (20/8)

COMBAT

- Corps à corps 60 % (30/12), dégâts 1D3
- Esquive 40 % (20/8)

PROFIL

- **Description :** grand et mince, les cheveux bouclés, vêtu d'une chemise à jabot et d'un long manteau.
- **Traits :** filou fanfaron, mais sympathique.

Né au sein d'une famille pauvre et n'ayant reçu aucune éducation, vous avez toujours pris les boulots qui voulaient bien de vous. Vous avez fini par atterrir dans les entrepôts sur les quais de Londres. C'est là que vous vous êtes mis en cheville avec des gangs de criminels. Avidé d'argent, vous avez commencé à voler dans les entrepôts pour revendre vos larcins au marché noir. En changeant régulièrement d'employeur, vous ne restiez jamais assez longtemps au même endroit pour vous faire prendre. Puis vous avez commis l'erreur de voler des biens qui appartenaient au crime organisé. Si vous aviez su que cet entrepôt était utilisé par des contrebandiers, jamais vous n'y auriez touché. Les contrebandiers vous ont retrouvé et vous ont donné un ultimatum.

Ils voulaient faire de vous un exemple, vous tuer d'horrible manière pour s'assurer qu'après ça personne n'aurait l'idée de venir mettre le nez dans leurs affaires. Mais votre personnalité vous a sauvé. Vous avez toujours un bon mot à lancer et, cette fois, ça vous a sauvé la vie. Vous avez alors promis aux contrebandiers de leur rembourser dix fois la valeur des biens que vous leur aviez volés. Mais comment ? En leur livrant la cargaison d'une autre opération de contrebande sur la côte du Suffolk dont vous avez eu connaissance.



Vous avez donc quitté Londres et pris contact avec ces autres contrebandiers. Il y a quelques jours, vous avez rejoint leur navire en provenance de Hollande, pour les aider au déchargement de la cargaison. Une fois que ce sera fait, vous transmettez aux trafiquants de Londres l'endroit où sont cachées les marchandises afin qu'ils viennent les voler. Un plan tout simple. Vous devez juste vous assurer que les gars de Londres obtiennent ce qu'ils veulent et tout rentrera dans l'ordre. Pas de quoi s'affoler.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes payé pour veiller à ce que rien ne vienne déranger le débarquement de la cargaison. Un homme retors, dont il faut se méfier.

Elizabeth Devereux : il y a quelque chose qui cloche avec elle. C'est une lady de la haute société qui se fait passer pour une contrebandière, mais pourquoi ? Vous n'avez pas encore réussi à le découvrir. Qu'est-ce qu'elle fait avec ces gens-là ? Qu'est-ce qu'elle cherche ?

Marie Martindale : la femme d'un fermier du coin. Elle n'a vraiment pas le profil d'une criminelle, mais elle paraît tenir beaucoup à participer à l'opération. Il y a un truc dans tout ça qui n'est pas logique.

Emmanuelle Beaulieu : une Française qui déteste les Anglais. Sa rage sourde vous effraie un peu et, jusqu'ici, vous avez autant que possible gardé vos distances.

Richard Garrett : il dit qu'il était garde-chasse avant, mais il n'est ici que pour aider à déplacer la cargaison. Vous avez l'impression qu'il connaît bien Elizabeth Devereux ; c'est sûr, ils sont liés d'une manière ou d'une autre.

ANNEES 1920

Nom **Theodore Maynard**
 Joueur
 Occupation **Criminel**
 Genre Âge **27**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **40** 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.	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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bateaux	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	60%	<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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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%)	15%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	50%	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	60	30	12	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	40/20/8

↔ PROFIL ↔

Description... **Grand et mince, les cheveux bouclés, vêtu d'une chemise à jabot et d'un long manteau.**

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... **Filou fanfaron, mais sympathique.**

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

↔ NOTES ↔

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

MOI

↔ AIDE-MÉMOIRE ↔

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

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

Né au sein d'une famille pauvre et n'ayant reçu aucune éducation, vous avez toujours pris les boulots qui voulaient bien de vous. Vous avez fini par atterrir dans les entrepôts sur les quais de Londres. C'est là que vous vous êtes mis en cheville avec des gangs de criminels. Avidé d'argent, vous avez commencé à voler dans les entrepôts pour revendre vos larcins au marché noir. En changeant régulièrement d'employeur, vous ne restiez jamais assez longtemps au même endroit pour vous faire prendre. Puis vous avez commis l'erreur de voler des biens qui appartenaient au crime organisé. Si vous aviez su que cet entrepôt était utilisé par des contrebandiers, jamais vous n'y auriez touché. Les contrebandiers vous ont retrouvé et vous ont donné un ultimatum.

Ils voulaient faire de vous un exemple, vous tuer d'horrible manière pour s'assurer qu'après ça personne n'aurait l'idée de venir mettre le nez dans leurs affaires. Mais votre personnalité vous a sauvé. Vous avez toujours un bon mot à lancer et, cette fois, ça vous a sauvé la vie. Vous avez alors promis aux contrebandiers de leur rembourser dix fois la valeur des biens que vous leur aviez volés. Mais comment ? En leur livrant la cargaison d'une autre opération de contrebande sur la côte du Suffolk dont vous avez eu connaissance.

Vous avez donc quitté Londres et pris contact avec ces autres contrebandiers. Il y a quelques jours, vous avez rejoint leur navire en provenance de Hollande, pour les aider au déchargement de la cargaison. Une fois que ce sera fait, vous transmettez aux trafiquants de Londres l'endroit où sont cachées les marchandises afin qu'ils viennent les voler. Un plan tout simple. Vous devez juste vous assurer

que les gars de Londres obtiennent ce qu'ils veulent et tout rentrera dans l'ordre. Pas de quoi s'affoler.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes payé pour veiller à ce que rien ne vienne déranger le débarquement de la cargaison. Un homme retors, dont il faut se méfier.

Elizabeth Devereux : il y a quelque chose qui cloche avec elle. C'est une lady de la haute société qui se fait passer pour une contrebandière, mais pourquoi ? Vous n'avez pas encore réussi à le découvrir. Qu'est-ce qu'elle fait avec ces gens-là ? Qu'est-ce qu'elle cherche ?

Marie Martindale : la femme d'un fermier du coin. Elle n'a vraiment pas le profil d'une criminelle, mais elle paraît tenir beaucoup à participer à l'opération. Il y a un truc dans tout ça qui n'est pas logique.

Emmanuelle Beaulieu : une Française qui déteste les Anglais. Sa rage sourde vous effraie un peu et, jusqu'ici, vous avez autant que possible gardé vos distances.

Richard Garrett : il dit qu'il était garde-chasse avant, mais il n'est ici que pour aider à déplacer la cargaison. Vous avez l'impression qu'il connaît bien Elizabeth Devereux ; c'est sûr, ils sont liés d'une manière ou d'une autre.

- UN DÉSIR IMPÉRISSABLE -

Emmanuelle Beaulieu

Âge : 33 Occupation : contrebandière

FQR 50	CON 70	TAI 50	DEX 60	INT 60
APP 40	POU 80	ÉDU 50	SAN 80	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 65	PM : 16

COMPÉTENCES

Baratin 40 % (20/8)
Crédit 50 % (25/10)
Discrétion 50 % (25/10)
Intimidation 35 % (17/7)
Langues (Anglais) 40 % (20/8)
Orientation 30 % (15/6)
Persuasion 60 % (30/12)
Pickpocket 30 % (15/6)
Pilotage (Bateaux) 40 % (20/8)
Psychologie 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

COMBAT

Corps à corps 60 % (30/12), dégâts 1D3
Esquive 70 % (35/14)

PROFIL

- **Description :** si elle fut belle, elle n'est désormais plus que l'ombre d'elle-même. De grands yeux noirs, les joues creusées. Vêtue d'une tenue fonctionnelle de marin.
- **Traits :** arrogante, animée d'une haine viscérale des Anglais.

Vous avez grandi sur le littoral nord de la France dans un petit village de pêcheurs, avant de partir pour Calais afin d'y trouver du travail. C'est là que vous avez rencontré votre futur mari, Alan, un marin anglais embarqué sur un navire de commerce. L'amour s'épanouit entre vous et il vous proposa de le suivre en Angleterre, à Southampton. Vous aviez trouvé votre âme sœur ; toutefois, dès le départ il fut clair que sa famille ne vous aimait pas. La rivalité entre Anglais et Français a toujours existé, et sa famille n'acceptait tout simplement pas ce mariage. Ils n'étaient d'ailleurs pas les seuls à détester les Français.

Un soir, Alan rentra à la maison couvert d'ecchymoses. Des marins s'en étaient pris à lui, disant que s'il épousait une Française, il n'avait plus sa place parmi eux. Malgré tout, quelques semaines plus tard, vous étiez mariés. Mais les brimades ne cessèrent pas pour autant et, lors d'une bagarre particulièrement violente, Alan fut tué.



Cela vous a brisé le cœur. Alan n'aurait jamais dû être assassiné par ces brutes d'Anglais. La colère emplit toujours votre âme, huit ans plus tard.

Sans le moindre désir de rester en Angleterre, vous avez regagné le continent. Vous avez basculé dans la criminalité pour joindre les deux bouts et vous êtes devenue contrebandière. Ayant grandi parmi les pêcheurs, vos compétences de marin étaient appréciées. Vous avez gagné de coquettes sommes, et il vous plaît de faire la nique aux Anglais dès que vous en avez l'occasion.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes corrompu, payé pour regarder ailleurs. Il trahit l'Angleterre, et pour cela, il mérite un peu de votre respect. Mais ça reste tout de même un Anglais.

Elizabeth Devereux : une autre femme de l'équipe. Elle n'a pas l'air d'avoir beaucoup d'expérience de la mer, et elle ne ressemble vraiment pas à une criminelle. Que fait-elle là, exactement ? Vous vous méfiez d'elle.

Marie Martindale : une femme de Dunwich qui aide les contrebandiers. Elle semble très pieuse et touche sans arrêt le crucifix à son cou. Qu'est-ce qu'elle fait là ?

Theodore Maynard : un voleur à la petite semaine et un baratineur. Il dit avoir des dettes à payer à Londres.

Richard Garrett : avant, il était garde-chasse, mais il s'est passé quelque chose, et voilà qu'il se retrouve contrebandier. Vous avez de la peine pour lui. Un homme bien dans un monde mauvais.

ANNEES 1920

Nom **Emmanuelle Beaulieu**
 Joueur
 Occupation **Contrebandidière**
 Genre Âge **33**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

POINTS DE MAGIE

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.	16	16	17	18	19	20	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
		21	22	23	24	25	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

CHANCE

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	30	12
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%	15	6
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Bateaux	40%	20	8
<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%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	15	6
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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"/>
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%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Anglais	40%	20	8	Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	50%	25	10
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	50%	25	10	<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%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	60	30	12	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	70/35/14

⇌ PROFIL ⇌

Description... *Si elle fut belle, elle n'est désormais plus que l'ombre d'elle-même. De grands yeux noirs, les joues creusées. Vêtue d'une tenue fonctionnelle de marin.*

Lieux significatifs.....
.....
.....

Idéologie et croyances.....
.....
.....

Biens précieux.....
.....
.....

Personnes importantes.....
.....
.....

Traits... *Arrogante, animée d'une haine viscérale des Anglais.*
.....
.....

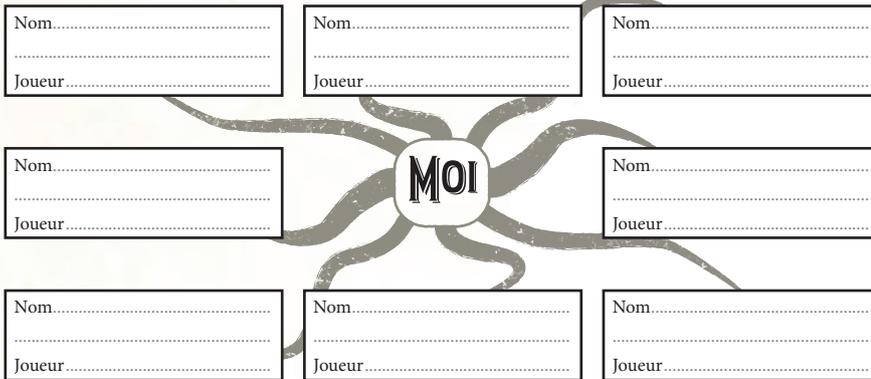
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

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

⇌ FORTUNE ⇌

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

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ NOTES ⇌

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

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Vous avez grandi sur le littoral nord de la France dans un petit village de pêcheurs, avant de partir pour Calais afin d'y trouver du travail. C'est là que vous avez rencontré votre futur mari, Alan, un marin anglais embarqué sur un navire de commerce. L'amour s'épanouit entre vous et il vous proposa de le suivre en Angleterre, à Southampton. Vous aviez trouvé votre âme soeur ; toutefois, dès le départ il fut clair que sa famille ne vous aimait pas. La rivalité entre Anglais et Français a toujours existé, et sa famille n'acceptait tout simplement pas ce mariage. Ils n'étaient d'ailleurs pas les seuls à détester les Français.

Un soir, Alan rentra à la maison couvert d'ecchymoses. Des marins s'en étaient pris à lui, disant que s'il épousait une Française, il n'avait plus sa place parmi eux. Malgré tout, quelques semaines plus tard, vous étiez mariés. Mais les brimades ne cessèrent pas pour autant et, lors d'une bagarre particulièrement violente, Alan fut tué.

Cela vous a brisé le coeur. Alan n'aurait jamais dû être assassiné par ces brutes d'Anglais. La colère emplit toujours votre âme, huit ans plus tard.

Sans le moindre désir de rester en Angleterre, vous avez regagné le continent. Vous avez basculé dans la criminalité pour joindre les deux bouts et vous êtes devenue contrebandière. Ayant grandi parmi les pêcheurs, vos compétences de marin étaient appréciées. Vous avez gagné de coquettes sommes, et il vous plaît de faire la nique aux Anglais dès que vous en avez l'occasion.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes corrompu, payé pour regarder ailleurs. Il trahit l'Angleterre, et pour cela, il mérite un peu de votre respect. Mais ça reste tout de même un Anglais.

Elizabeth Devereux : une autre femme de l'équipe. Elle n'a pas l'air d'avoir beaucoup d'expérience de la mer, et elle ne ressemble vraiment pas à une criminelle. Que fait-elle là, exactement ? Vous vous méfiez d'elle.

Marie Martindale : une femme de Dunwich qui aide les contrebandiers. Elle semble très pieuse et touche sans arrêt le crucifix à son cou. Qu'est-ce qu'elle fait là ?

Theodore Maynard : un voleur à la petite semaine et un baratineur. Il dit avoir des dettes à payer à Londres.

Richard Garrett : avant, il était garde-chasse, mais il s'est passé quelque chose, et voilà qu'il se retrouve contrebandier. Vous avez de la peine pour lui. Un homme bien dans un monde mauvais.

- UN DÉSIR IMPÉRISSABLE -

Richard Garrett

Âge : 35 Occupation : garde-chasse

FOR 80	CON 60	TAI 70	DEX 60	INT 50
APP 50	POU 50	ÉDU 40	SAN 50	PV 13
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 8	CHANCE : 40	PM : 10

COMPÉTENCES

Crédit 25 % (12/5)
Écouter 50 % (25/10)
Équitation 40 % (20/8)
Grimper 50 % (25/10)
Intimidation 60 % (30/12)
Lancer 60 % (30/12)
Nager 40 % (20/8)
Orientation 30 % (15/6)
Pilotage (Bateaux) 50 % (25/10)
Pister 30 % (15/6)
Premiers soins 50 % (25/10)
Survie 30 % (15/6)

COMBAT

Corps à corps 70 % (35/14), dégâts 1D3 + Imp.
Esquive 30 % (15/6)

PROFIL

- **Description** : une barbe fournie, le visage tanné, vêtu d'épais vêtements de chasse.
- **Traits** : pragmatique et droit.

Votre père, et son père avant lui, étaient employés par la famille Devereux pour veiller sur leurs domaines et leur gibier. Les Devereux possèdent des terres dans le Suffolk depuis l'époque lointaine de la conquête normande.

Quand Elizabeth Devereux est née, vous étiez adolescent, occupé à apprendre le métier de garde-chasse pour succéder à votre père. Vous avez regardé Elizabeth grandir et devenir une belle jeune femme qui hériterait un jour de la fortune considérable de la famille Devereux. Vous êtes ami avec elle depuis qu'elle est en âge de marcher.

La vie était facile et paisible, jusqu'à ce que se pose à vous un problème insoluble. Vous avez surpris un braconnier, James Turner, un gars du coin qui vivait avec sa famille en lisière du domaine des Devereux. Turner s'était mis à braconner pour nourrir sa famille, sans quoi ses enfants allaient rester le ventre vide. Vous avez donc décidé de faire comme si vous n'aviez rien vu. Mais le maître de maison a appris incidemment cet acte de bonté, et il en a été si courroucé qu'il vous a congédié sur-le-champ. Votre



réputation étant gravement entachée, vous n'avez pas réussi à retrouver du travail depuis lors.

Récemment, Elizabeth Devereux est venue à votre secours. Désireuse de mettre un peu de piment dans sa vie, elle s'est acoquinée à des contrebandiers pour ressentir le frisson de l'interdit et du danger. Elle vous a donc fait embaucher par les contrebandiers. En retour, vous devez aussi vous assurer qu'il ne lui arrive rien.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes qui a été soudoyé pour s'assurer que le déchargement des marchandises se fera sans encombre. Sans doute est-ce parce qu'il est corrompu, mais il y a quelque chose chez lui qui ne vous inspire pas confiance.

Elizabeth Devereux : fille de votre ancien maître, elle vous a sauvé de la misère. Vous tenez à elle comme à une sœur. Vous lui devez beaucoup et vous ferez tout pour la protéger.

Marie Martindale : la femme d'un fermier des environs. Vous avez entendu dire que son fils avait connu une guérison miraculeuse après une terrible chute du haut des falaises, près de Dunwich. Vous avez l'impression qu'elle participe à l'opération de contrebande non par choix, mais plutôt par obligation (mais de quel ordre?).

Theodore Maynard : un voleur de pacotille qui s'est joint aux contrebandiers pour payer des dettes qu'il a auprès de voyous londoniens. Sa langue bien pendue lui vaut parfois des ennuis, mais hormis cela, il ne paraît guère dangereux.

Emmanuelle Beaulieu : une contrebandière française qui semble détester les Anglais. Vous avez dans l'idée que si elle apprend la véritable identité d'Elizabeth, cela risque de faire des étincelles. Du coup, vous la gardez à l'œil.

ANNEES 1920

Nom **Richard Garrett**
 Joueur
 Occupation **Garde-chasse**
 Genre Âge **35**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **50** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

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

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bateaux	50%	<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%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	70%	<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"/>	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	70	35	14	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

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

↔ PROFIL ↔

Description... Une barbe fournie, le visage tanné, vêtu d'épais vêtements de chasse.

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... Pragmatique et droit.

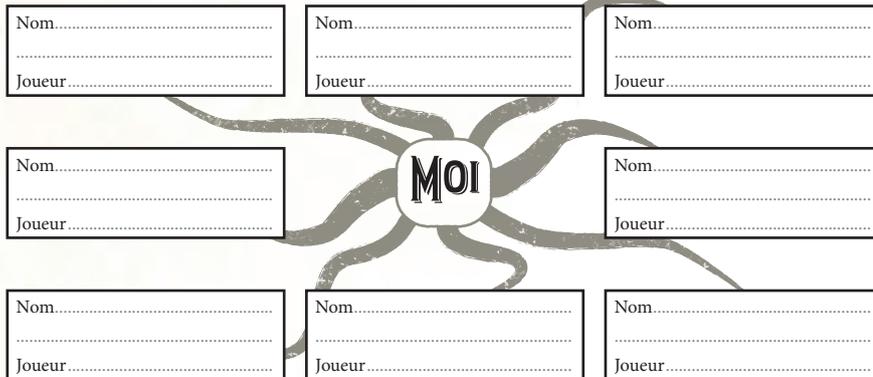
↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

.....

↔ FORTUNE ↔

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

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔



↔ NOTES ↔

↔ AIDE-MÉMOIRE ↔

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Votre père, et son père avant lui, étaient employés par la famille Devereux pour veiller sur leurs domaines et leur gibier. Les Devereux possèdent des terres dans le Suffolk depuis l'époque lointaine de la conquête normande.

Quand Elizabeth Devereux est née, vous étiez adolescent, occupé à apprendre le métier de garde-chasse pour succéder à votre père. Vous avez regardé Elizabeth grandir et devenir une belle jeune femme qui hériterait un jour de la fortune considérable de la famille Devereux. Vous êtes ami avec elle depuis qu'elle est en âge de marcher.

La vie était facile et paisible, jusqu'à ce que se pose à vous un problème insoluble. Vous avez surpris un braconnier, James Turner, un gars du coin qui vivait avec sa famille en lisière du domaine des Devereux. Turner s'était mis à braconner pour nourrir sa famille, sans quoi ses enfants allaient rester le ventre vide. Vous avez donc décidé de faire comme si vous n'aviez rien vu. Mais le maître de maison a appris incidemment cet acte de bonté, et il en a été si courroucé qu'il vous a congédié sur-le-champ. Votre réputation étant gravement entachée, vous n'avez pas réussi à retrouver du travail depuis lors.

Récemment, Elizabeth Devereux est venue à votre secours. Désireuse de mettre un peu de piment dans sa vie, elle s'est acoquinée à des contrebandiers pour ressentir le frisson de l'interdit et du danger. Elle vous a donc fait embaucher par les contrebandiers. En retour, vous devez aussi vous assurer qu'il ne lui arrive rien.

AMIS INVESTIGATEURS :

Tobias Levett : un agent des douanes qui a été soudoyé pour s'assurer que le déchargement des marchandises se fera sans encombre. Sans doute est-ce parce qu'il est corrompu, mais il y a quelque chose chez lui qui ne vous inspire pas confiance.

Elizabeth Devereux : fille de votre ancien maître, elle vous a sauvé de la misère. Vous tenez à elle comme à une soeur. Vous lui devez beaucoup et vous ferez tout pour la protéger.

Marie Martindale : la femme d'un fermier des environs. Vous avez entendu dire que son fils avait connu une guérison miraculeuse après une terrible chute du haut des falaises, près de Dunwich. Vous avez l'impression qu'elle participe à l'opération de contrebande non par choix, mais plutôt par obligation (mais de quel ordre ?).

Theodore Maynard : un voleur de pacotille qui s'est joint aux contrebandiers pour payer des dettes qu'il a auprès de voyous londoniens. Sa langue bien pendue lui vaut parfois des ennuis, mais hormis cela, il ne paraît guère dangereux.

Emmanuelle Beaulieu : une contrebandière française qui semble détester les Anglais. Vous avez dans l'idée que si elle apprend la véritable identité d'Elizabeth, cela risque de faire des étincelles. Du coup, vous la gardez à l'oeil.



UN MESSAGE
DE L'ART

- UN MESSAGE DE L'ART -

Edwina Alexander

Âge : 30 Occupation : dilettante

FOR 40	CON 50	TAI 50	DEX 70	INT 50
APP 80	POU 60	ÉDU 60	SAN 60	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 50	PM : 12

COMPÉTENCES

Arts (Dessin) 50 % (25/10)
Charme 70 % (35/14)
Crédit 50 % (25/10)
Combat à distance (Armes de poing) 40 % (20/8)
Discrétion 60 % (30/15)
Écouter 40 % (20/8)
Équitation 40 % (20/8)
Langue maternelle (Anglais) 60 % (30/15)
Langues (Français) 40 % (20/8)
Occultisme 50 % (25/5)
Persuasion 60 % (30/12)
Psychologie 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 35 % (17/7)

PROFIL

- **Description :** des cheveux bouclés, une robe luxueuse au décolleté presque indécent pour l'époque.
- **Traits :** espiègle et pleine d'assurance.

Votre visage est bien connu des milieux artistiques parisiens et londoniens. Vous êtes une dilettante anglaise qui navigue dans des cercles très similaires à celui de l'Ordre mystique, où se mêlent art et occultisme.

Issue d'une famille fortunée, vous n'avez jamais manqué de rien. Quand vous avez exprimé un certain goût pour l'art, les meilleurs artistes de Londres furent engagés comme professeurs particuliers. Vous avez donc vécu une enfance aisée, mais ennuyeuse, et vous avez quitté la maison dès que possible pour partir à la découverte du vaste monde.

Vous êtes en quête de réponses, avide de trouver un sens à la vie. Vous avez compris que la religion traditionnelle ne révèle pas les secrets de l'univers, alors que le monde obscur et mystérieux de l'occultisme semble promettre davantage de réponses. Vous avez entendu parler de l'Ordre mystique de la Rose-Croix, dirigé par Joséphin Péladan, une société secrète qui doit certainement receler des trésors de révélations occultes et interdites.



Peut-être pourrez-vous y trouver des réponses à vos interrogations ?

Après avoir visité à plusieurs reprises la galerie Durand-Ruel au cours du mois dernier, vous avez réussi à engager la conversation avec Péladan et à vous faire inviter à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix. La soirée aura lieu au domicile de Péladan, non loin de la galerie. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Vous espérez que ce sera l'occasion de faire du charme à Péladan afin qu'il accepte de vous accueillir dans l'Ordre mystique et de vous laisser accéder à sa bibliothèque d'occultisme (qu'on dit être une des plus complètes de tout Paris).

AMIS INVESTIGATEURS :

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles œuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes.

Clovis Herbert : un artiste à la modeste notoriété. Membre de l'école réaliste, sa vision est avant-gardiste, mais les critiques du Salon considèrent que son style est passéiste et dépassé.

Donatien Benoit : un critique d'art qui écrit dans plusieurs grands journaux parisiens. Un homme connu pour son influence dans le monde de l'art, et pour ses critiques au vitriol quand une œuvre n'a pas l'heur de lui plaire.

René Rochefort : un journaliste qui a la réputation de déterrer les scandales au sein de la bonne société. C'est bien la dernière chose que vous voudriez, aussi feriez-vous bien de le garder à l'œil si vous décidez de vous emparer subrepticement d'un livre de Péladan.

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, héritière d'une vieille fortune. Elle a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Une alliée potentielle dans la communauté artistique si vous parvenez à vous l'attacher.

ANNEES 1920

Nom Edwina Alexander
 Joueur
 Occupation Dilettante
 Genre Âge 30
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 60 Max. 99

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	12	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<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"/> Dessin	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	37%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français	40%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	35	17/7

⇌ PROFIL ⇌

Description... **Des cheveux bouclés, une robe luxueuse au décolleté presque indécent pour l'époque.**

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... **Espiègle et pleine d'assurance.**

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

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

MOI

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

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

Votre visage est bien connu des milieux artistiques parisien et londonien. Vous êtes une dilettante anglaise qui navigue dans des cercles très similaires à celui de l'Ordre mystique, où se mêlent art et occultisme.

Issue d'une famille fortunée, vous n'avez jamais manqué de rien. Quand vous avez exprimé un certain goût pour l'art, les meilleurs artistes de Londres furent engagés comme professeurs particuliers. Vous avez donc vécu une enfance aisée, mais ennuyeuse, et vous avez quitté la maison dès que possible pour partir à la découverte du vaste monde.

Vous êtes en quête de réponses, avide de trouver un sens à la vie. Vous avez compris que la religion traditionnelle ne révèle pas les secrets de l'univers, alors que le monde obscur et mystérieux de l'occultisme semble promettre davantage de réponses. Vous avez entendu parler de l'Ordre mystique de la Rose-Croix, dirigé par Joséphin Péladan, une société secrète qui doit certainement receler des trésors de révélations occultes et interdites. Peut-être pourrez-vous y trouver des réponses à vos interrogations ?

Après avoir visité à plusieurs reprises la galerie Durand-Ruel au cours du mois dernier, vous avez réussi à engager la conversation avec Péladan et à vous faire inviter à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix. La soirée aura lieu au domicile de Péladan, non loin de la galerie. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Vous espérez que ce sera l'occasion de faire du charme à Péladan afin qu'il accepte de vous accueillir dans l'Ordre mystique et de vous laisser accéder à sa bibliothèque

d'occultisme (qu'on dit être une des plus complètes de tout Paris).

AMIS INVESTIGATEURS :

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles oeuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes.

Clovis Herbert : un artiste à la modeste notoriété. Membre de l'école réaliste, sa vision est avantgardiste, mais les critiques du Salon considèrent que son style est passéiste et dépassé.

Donatien Benoit : un critique d'art qui écrit dans plusieurs grands journaux parisiens. Un homme connu pour son influence dans le monde de l'art, et pour ses critiques au vitriol quand une oeuvre n'a pas l'heur de lui plaire.

René Rochefort : un journaliste qui a la réputation de déterrer les scandales au sein de la bonne société. C'est bien la dernière chose que vous voudriez, aussi feriez-vous bien de le garder à l'oeil si vous décidez de vous emparer subrepticement d'un livre de Péladan.

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, héritière d'une vieille fortune. Elle a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Une alliée potentielle dans la communauté artistique si vous parvenez à vous l'attacher.

- UN MESSAGE DE L'ART -

Jane Harnsworth-Wright

Âge : 38 Occupation : marchande d'art

FQR 50	CON 50	TAI 40	DEX 50	INT 70
APP 60	PQU 60	ÉDU 80	SAN 60	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 9	CHANCE : 45	PM : 12

COMPÉTENCES

Arts (Dessin) 50 % (25/10)
Bibliothèque 60 % (30/12)
Crédit 60 % (30/12)
Droit 40 % (20/8)
Écouter 40 % (20/8)
Estimation 70 % (35/14)
Histoire 50 % (25/5)
Langue maternelle (Anglais) 80 % (40/16)
Langues (Français) 50 % (25/10)
Persuasion 40 % (20/8)
Psychologie 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 45 % (22/9)

PROFIL

- **Description :** petite et mince, vêtue d'une robe luxueuse et de bijoux de prix.
- **Traits :** il émane d'elle un raffinement aristocratique.

Vous avez travaillé dur pour en arriver là où vous êtes, et vous ne laisserez personne mettre tout cela en danger. Épouse de Thomas Harnsworth-Wright, un marchand d'art de Londres, vous avez embrassé la profession de votre époux et n'avez pas tardé à l'éclipser par votre réussite. Désormais, Thomas dirige les bureaux de Londres, tandis que vous voyagez dans toute l'Europe pour acquérir de nouvelles œuvres d'artistes prometteurs pour vos galeries de Paris et de Londres.

Péladan vous a invitée à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix dans sa résidence parisienne, non loin de la galerie qui a accueilli le Salon. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Sans le dire clairement, Péladan espère sans doute vous voir faire affaire avec certains artistes et diffuser leurs œuvres à Londres, ce qui contribuerait encore au succès de son Salon.



Étant en contact avec Paul Durand-Ruel (le propriétaire de la galerie qui a accueilli l'exposition du Salon), vous savez qu'Antonin Pinot, un peintre d'un indéniable talent sera présent à la réception. Une de ses peintures exposées au Salon a attiré beaucoup l'attention. « L'homme et le taureau » représente le Minotaure rôdant dans son antre souterrain. De loin, la toile apparaît comme un simple rectangle noir, mais les détails subtils de la peinture apparaissent quand on s'en approche. Il s'agit d'un chef-d'œuvre comme Paris n'en a jamais vu. Vous savez que cette peinture se négociera très cher sur le marché de l'art, et votre principale raison d'assister à cette soirée est d'entrer en contact avec Pinot pour lui acheter sa toile, ainsi que d'autres œuvres qu'il aurait à proposer avant qu'il devienne vraiment célèbre.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui navigue dans des cercles très similaires à celui de l'Ordre mystique, où se mêlent art et occultisme.

Clovis Herbert : un artiste à la modeste notoriété. Membre de l'école réaliste, sa vision est avant-gardiste, mais les critiques du Salon considèrent que son style est passéiste et dépassé.

Donatien Benoit : un critique d'art qui écrit dans plusieurs journaux parisiens à grand tirage. Un homme connu pour son influence dans le monde de l'art, et pour ses critiques au vitriol quand une œuvre n'a pas l'heur de lui plaire.

René Rochefort : un petit journaliste qui écrit sur la scène artistique parisienne. Il ne s'agit pas d'un critique d'art comme Donatien Benoit, et il est sans conteste plus sympathique que ce dernier. Il connaît sans doute quelques potins sur le Salon qui pourraient vous être utiles.

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, héritière d'une vieille fortune. Elle a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Il se pourrait qu'elle soit intéressée par certaines pièces que vous avez en vente.

→ ANNEÉS 1920 ←

Nom Jane Harnsworth-Wright
 Joueur
 Occupation Marchande
d'art
 Genre Âge 38
 Résidence

→ CARACTÉRISTIQUES ←

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



→ POINTS DE VIE ←

Inconscient	J	00	01	02	03	04
Mourant			05	06	07	08
Blessure grave	□		09	10	11	12
PV max.	□	9	13	14	15	16
			17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale Max.

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

→ POINTS DE MAGIE ←

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	□	12	21	22	23	24
			25			

Pas de chance

→ CHANCE ←

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

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

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

→ ARMES ←

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

→ COMBAT ←

Impact	<input type="text" value="0"/>
Carrure	<input type="text" value="0"/>
Esquive	<input type="text" value="45"/> <input type="text" value="22"/> <input type="text" value="9"/>

⇌ **PROFIL** ⇌

Description... *Petite et mince, vêtue d'une robe luxueuse et de bijoux de prix.*

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... *Il émane d'elle un raffinement aristocratique.*

⇌ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ⇌

⇌ **FORTUNE** ⇌

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

⇌ **AMIS INVESTIGATEURS** ⇌

⇌ **NOTES** ⇌

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

MOI

⇌ **AIDE-MÉMOIRE** ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Vous avez travaillé dur pour en arriver là où vous êtes, et vous ne laisserez personne mettre tout cela en danger. Épouse de Thomas Harnsworth-Wright, un marchand d'art de Londres, vous avez embrassé la profession de votre époux et n'avez pas tardé à l'éclipser par votre réussite. Désormais, Thomas dirige les bureaux de Londres, tandis que vous voyagez dans toute l'Europe pour acquérir de nouvelles oeuvres d'artistes prometteurs pour vos galeries de Paris et de Londres.

Péladan vous a invitée à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix dans sa résidence parisienne, non loin de la galerie qui a accueilli le Salon. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Sans le dire clairement, Péladan espère sans doute vous voir faire affaire avec certains artistes et diffuser leurs oeuvres à Londres, ce qui contribuerait encore au succès de son Salon.

Étant en contact avec Paul Durand-Ruel (le propriétaire de la galerie qui a accueilli l'exposition du Salon), vous savez qu'Antonin Pinot, un peintre d'un indéniable talent sera présent à la réception. Une de ses peintures exposées au Salon a attiré beaucoup l'attention. « L'homme et le taureau » représente le Minotaure rôdant dans son antre souterrain. De loin, la toile apparaît comme un simple rectangle noir, mais les détails subtils de la peinture apparaissent quand on s'en approche. Il s'agit d'un chef-d'oeuvre comme Paris n'en a jamais vu. Vous savez que cette peinture se négociera très cher sur le marché de l'art, et votre principale raison d'assister à

cette soirée est d'entrer en contact avec Pinot pour lui acheter sa toile, ainsi que d'autres oeuvres qu'il aurait à proposer avant qu'il devienne vraiment célèbre.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui navigue dans des cercles très similaires à celui de l'Ordre mystique, où se mêlent art et occultisme.

Clovis Herbert : un artiste à la modeste notoriété. Membre de l'école réaliste, sa vision est avantgardiste, mais les critiques du Salon considèrent que son style est passéiste et dépassé.

Donatien Benoit : un critique d'art qui écrit dans plusieurs journaux parisiens à grand tirage. Un homme connu pour son influence dans le monde de l'art, et pour ses critiques au vitriol quand une oeuvre n'a pas l'heur de lui plaire.

René Rochefort : un petit journaliste qui écrit sur la scène artistique parisienne. Il ne s'agit pas d'un critique d'art comme Donatien Benoit, et il est sans conteste plus sympathique que ce dernier. Il connaît sans doute quelques potins sur le Salon qui pourraient vous être utile.

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, héritière d'une vieille fortune. Elle a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Il se pourrait qu'elle soit intéressée par certaines pièces que vous avez en vente.

- UN MESSAGE DE L'ART -

Cloyis Herbert

Âge : 42 Occupation : artiste

FQR 50	CON 70	TAI 50	DEX 80	INT 60
APP 40	PQU 60	ÉDU 60	SAN 60	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 50	PM : 12

COMPÉTENCES

Arts (Peinture) 70 % (35/14)
Baratin 40 % (20/8)
Bibliothèque 50 % (25/10)
Crédit 40 % (20/8)
Écouter 40 % (20/8)
Histoire 60 % (30/12)
Langue maternelle (Français) 60 % (30/12)
Langues (Anglais) 20 % (10/4)
Mécanique 60 % (30/12)
Occultisme 25 % (12/5)
Persuasion 40 % (20/8)
Psychologie 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 40 % (20/8)

PROFIL

- **Description :** des cheveux ondulés, une longue moustache et une barbichette pointue, portant un costume sombre élimé.
- **Traits :** excentrique, méticuleux et ténébreux.

Vous avez du talent, nul ne le conteste, mais les critiques ont décrié le style que vous avez choisi pour exprimer votre fibre artistique. En tant que représentant du mouvement réaliste, pour vous les véritables chefs-d'œuvre sont ceux qui reproduisent le plus fidèlement le réel. Le talent et la technicité requis pour imiter l'œuvre de la nature, comme dans le David de Michel-Ange, surpassent de loin les coups de pinceau débridés et imprécis de ces ignorants qui, de nos jours, se prétendent pompeusement des « artistes ».

Vous voudriez voir votre art exposé et vendu à un public de connaisseurs. À cette fin, vous êtes parvenus, grâce à votre ami le peintre Antonin Pinot qui vous devait un service, à vous faire inviter à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix, qui se déroulera au domicile de Joséphin Péladan, non loin de la galerie. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Sans le moindre doute, des marchands d'art seront présents. Si vous pouviez réussir à convaincre



Péladan d'exposer quelques-unes de vos toiles, ce serait peut-être l'occasion de vous faire enfin un nom. Il vous faudra satisfaire son goût pour les sujets ésotériques, mais que vous pourriez au moins présenter dans le style réaliste qui est le vôtre. Apparemment, c'est de cette manière qu'un autre de vos amis, Pierre Laruche, est parvenu à gagner sa place au Salon, même si ce dernier a échoué finalement à y présenter une œuvre, emporté par une histoire d'amour foudroyante qui s'est conclue sur un mariage rapide. Là rumeur dit qu'il sera là ce soir, en compagnie de sa magnifique épouse.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris.

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles œuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes. Peut-être s'intéressera-t-elle à votre travail ?

Donatien Benoit : un critique d'art qui écrit dans plusieurs journaux parisiens à grand tirage. Un homme connu pour son influence dans le monde de l'art, et pour ses critiques au vitriol quand une œuvre n'a pas l'heur de lui plaire. Au moins, il n'a jamais émis de jugement négatif sur votre art.

René Rochefort : un petit journaliste qui écrit sur la scène artistique parisienne. N'étant pas vraiment critique d'art comme Donatien Benoit, peut-être pourrait-il vous faire une bonne publicité si vous parveniez à vous lier à lui ?

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, héritière d'une vieille fortune. Elle a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Serait-il possible de la convaincre d'investir dans votre création artistique ?

⇌ PROFIL ⇌

Description... Des cheveux ondulés, une longue moustache et une barbichette pointue, portant un costume sombre élimé.

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... Excentrique, méticuleux et ténébreux.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

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

MOI

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

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

Vous avez du talent, nul ne le conteste, mais les critiques ont décrié le style que vous avez choisi pour exprimer votre fibre artistique. En tant que représentant du mouvement réaliste, pour vous les véritables chefs-d'oeuvre sont ceux qui reproduisent le plus fidèlement le réel. Le talent et la technicité requis pour imiter l'oeuvre de la nature, comme dans le David de Michel-Ange, surpassent de loin les coups de pinceau débridés et imprécis de ces ignorants qui, de nos jours, se prétendent pompeusement des « artistes ».

Vous voudriez voir votre art exposé et vendu à un public de connaisseurs. À cette fin, vous êtes parvenus, grâce à votre ami le peintre Antonin Pinot qui vous devait un service, à vous faire inviter à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix, qui se déroulera au domicile de Joséphin Péladan, non loin de la galerie. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Sans le moindre doute, des marchands d'art seront présents. Si vous pouviez réussir à convaincre Péladan d'exposer quelques-unes de vos toiles, ce serait peut-être l'occasion de vous faire enfin un nom. Il vous faudra satisfaire son goût pour les sujets ésotériques, mais que vous pourriez au moins présenter dans le style réaliste qui est le vôtre. Apparemment, c'est de cette manière qu'un autre de vos amis, Pierre Laruche, est parvenu à gagner sa place au Salon, même si ce dernier a échoué finalement à y présenter une oeuvre, emporté par une histoire d'amour foudroyante qui s'est conclue sur un mariage rapide. La rumeur dit qu'il sera là ce soir, en compagnie de sa magnifique épouse.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris.

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles oeuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes. Peut-être s'intéressera-t-elle à votre travail ?

Donatien Benoit : un critique d'art qui écrit dans plusieurs journaux parisiens à grand tirage. Un homme connu pour son influence dans le monde de l'art, et pour ses critiques au vitriol quand une oeuvre n'a pas l'heur de lui plaire. Au moins, il n'a jamais émis de jugement négatif sur votre art.

René Rochefort : un petit journaliste qui écrit sur la scène artistique parisienne. N'étant pas vraiment critique d'art comme Donatien Benoit, peut-être pourrait-il vous faire une bonne publicité si vous parveniez à vous lier à lui ?

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, héritière d'une vieille fortune. Elle a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Serait-il possible de la convaincre d'investir dans votre création artistique ?

- UN MESSAGE DE L'ART -

Donatien Benoit

Âge : 43 Occupation : critique d'art

FOR 60	CON 40	TAI 50	DEX 50	INT 60
APP 50	POU 80	ÉDU 70	SAN 80	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 60	PM : 16

COMPÉTENCES

Arts (Écriture) 50 % (25/10)
Baratin 25 % (12/5)
Bibliothèque 40 % (20/8)
Crédit 50 % (25/10)
Écouter 40 % (20/8)
Histoire 30 % (15/6)
Intimidation 60 % (30/12)
Langue maternelle (Français) 70 % (35/14)
Langues (Anglais) 40 % (20/8)
Occultisme 40 % (20/8)
Psychologie 50 % (25/10)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 25 % (12/5)

PROFIL

- **Description :** léger embonpoint mais forte carrure, des cheveux courts, il est vêtu d'un costume élégant et porte une canne.
- **Traits :** d'une arrogance sans bornes.

Vous êtes un écrivain de talent. Vous travaillez pour des journaux réputés où vous écrivez sur le monde parisien de l'art. Vous possédez de l'influence au sein de la communauté artistique par vos critiques éclairées des expositions et des salons qui se tiennent dans la capitale.

Les gens apprécient vos écrits, ce qui est bien normal! Dans le domaine des arts, à Paris, votre plume est capable de faire et défaire les succès. Ce pouvoir que vous possédez fait que les artistes recherchent votre aide et votre soutien pour bâtir leur carrière ou, parfois, détruire ceux qui leur ont fait de l'ombre.

Il n'est donc guère surprenant pour vous d'avoir été invité à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix, qui se déroulera au domicile de Joséphin Péladan, non loin de la galerie qui a accueilli l'événement. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Péladan cherche évidemment à obtenir un bon papier sur son Salon. Si certaines œuvres présentées étaient un peu trop fantasmagoriques à votre goût, elles restaient d'une exceptionnelle qualité.



Il a été porté à votre connaissance que, derrière l'apparence d'un salon artistique réussi, il y a eu des frictions entre les artistes. Vous souhaitez découvrir ce qu'il en est exactement, car cela pourrait vous servir, d'une façon ou d'une autre. Là où il y a de la rivalité, il y a une histoire à raconter; et là où il y a une histoire, il y a quelqu'un qui sera prêt à vous payer pour que votre reportage épouse son point de vue. Et vous avez bien l'intention de tirer le meilleur de ce que les deux parties ont à vous offrir.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris. C'est aussi une portraitiste amatrice; mais ses dessins n'ont pas grand intérêt, selon vous.

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles œuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes.

Clovis Herbert : un artiste, mais mineur. Un réaliste, bon techniquement, mais qui en reste à un style que vous considérez comme passéiste et dépassé.

René Rochefort : un journaliste qui caresse le faux espoir de devenir auteur. Si ses écrits avaient eu la moindre qualité, il aurait déjà été publié depuis longtemps. Si vous êtes d'abord et avant tout un critique d'art, vous écrivez aussi pour des journaux et des magazines, ce qui sur ce point fait de lui un concurrent. Quelle histoire espère-t-il trouver à raconter en venant ici ?

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, qui a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Elle semble se contenter de suivre la vague, jusqu'à ce qu'elle s'ennuie et passe à autre chose. Vous n'avez pas une très haute opinion d'elle.

ANNEES 1920

Nom **Donatien Benoit**
 Joueur
 Occupation **Critique d'art**
 Genre Âge **43**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	9	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **80** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

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

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Écriture	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 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%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	40%	<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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	25/12/5

⇌ **PROFIL** ⇌

Description... **Léger embonpoint mais forte carrure, des cheveux courts, il est vêtu d'un costume élégant et porte une canne.**

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... **D'une arrogance sans bornes.**

⇌ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ⇌

⇌ **FORTUNE** ⇌

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

⇌ **AMIS INVESTIGATEURS** ⇌

⇌ **NOTES** ⇌

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

MOI

⇌ **AIDE-MÉMOIRE** ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Vous êtes un écrivain de talent. Vous travaillez pour des journaux réputés où vous écrivez sur le monde parisien de l'art. Vous possédez de l'influence au sein de la communauté artistique par vos critiques éclairées des expositions et des salons qui se tiennent dans la capitale.

Les gens apprécient vos écrits, ce qui est bien normal ! Dans le domaine des arts, à Paris, votre plume est capable de faire et défaire les succès. Ce pouvoir que vous possédez fait que les artistes recherchent votre aide et votre soutien pour bâtir leur carrière ou, parfois, détruire ceux qui leur ont fait de l'ombre.

Il n'est donc guère surprenant pour vous d'avoir été invité à la réception de clôture du Salon de la Rose-Croix, qui se déroulera au domicile de Joséphin Péladan, non loin de la galerie qui a accueilli l'événement. Les artistes majeurs du Salon seront présents, ainsi que des mécènes et d'autres gens aimant frayer avec l'élite artistique parisienne. Péladan cherche évidemment à obtenir un bon papier sur son Salon. Si certaines oeuvres présentées étaient un peu trop fantasmagoriques à votre goût, elles restaient d'une exceptionnelle qualité.

Il a été porté à votre connaissance que, derrière l'apparence d'un salon artistique réussi, il y a eu des frictions entre les artistes. Vous souhaitez découvrir ce qu'il en est exactement, car cela pourrait vous servir, d'une façon ou d'une autre. Là où il y a de la rivalité, il y a une histoire à raconter ; et là où il y a une histoire, il y a quelqu'un qui sera prêt à vous payer pour que votre reportage épouse son point de vue. Et

vous avez bien l'intention de tirer le meilleur de ce que les deux parties ont à vous offrir.

A MIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris. C'est aussi une portraitiste amateur ; mais ses dessins n'ont pas grand intérêt, selon vous.

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles oeuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes.

Clovis Herbert : un artiste, mais mineur. Un réaliste, bon techniquement, mais qui en reste à un style que vous considérez comme passéiste et dépassé.

René Rochefort : un journaliste qui caresse le faux espoir de devenir auteur. Si ses écrits avaient eu la moindre qualité, il aurait déjà été publié depuis longtemps. Si vous êtes d'abord et avant tout un critique d'art, vous écrivez aussi pour des journaux et des magazines, ce qui sur ce point fait de lui un concurrent. Quelle histoire espère-t-il trouver à raconter en venant ici ?

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, qui a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Elle semble se contenter de suivre la vague, jusqu'à ce qu'elle s'ennuie et passe à autre chose. Vous n'avez pas une très haute opinion d'elle.

- UN MESSAGE DE L'ART -

René Rochefort

Âge : 46 Occupation : journaliste

FQR 60	CON 40	TAI 50	DEX 80	INT 60
APP 50	POU 70	ÉDU 50	SAN 70	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 9	CHANCE : 50	PM : 14

COMPÉTENCES

Arts (Écriture) 60 % (30/12)
Baratin 60 % (30/12)
Bibliothèque 50 % (25/10)
Charme 40 % (20/8)
Crédit 20 % (10/2)
Discrétion 30 % (15/6)
Écouter 50 % (25/10)
Histoire 40 % (20/8)
Langue maternelle (Français) 50 % (25/10)
Langues (Anglais) 50 % (25/10)
Psychologie 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)

COMBAT

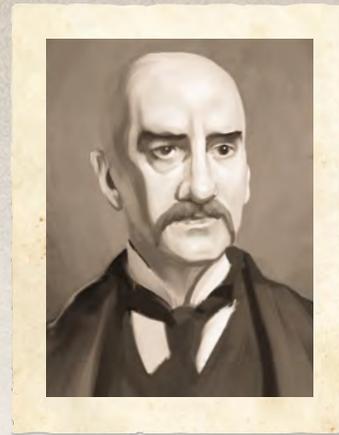
Corps à corps 45 % (22/9), dégâts 1D3
Esquive 40 % (20/8)

PROFIL

- **Description :** chauve, une moustache pointue, vêtu d'un costume strict, d'une chemise impeccable et d'une cravate droite.
- **Traits :** observateur et concentré.

Vous aviez l'ambition de devenir écrivain et de vous inscrire dans le sillage d'auteurs talentueux comme Guy de Maupassant, mais vous avez découvert qu'il est très difficile de se faire un nom, d'autant plus quand on ne fait pas partie des bons cercles. Mais les mots pouvaient encore vous ouvrir des portes et vous êtes devenu journaliste, spécialisé dans les articles de fond sur la haute société, les arts et les événements mondains. Chroniqueur de votre temps - la Belle Époque - vous travaillez actuellement pour *Le Matin*, un quotidien de droite.

Le Salon de la Rose-Croix a attiré votre attention. Ce n'est pas un secret que les artistes qui y sont exposés ont des liens avec l'Ordre mystique de la Rose-Croix; en revanche, les activités de l'Ordre restent quant à elles un mystère. Cela ferait un formidable papier d'obtenir des révélations sur ce qu'il s'y passe exactement. Par ailleurs, quelques écrivains ont participé au Salon. Si Joséphin Péladan apprécie votre travail, peut-être pourrez-vous le convaincre de vous inclure dans son prochain Salon? Des auteurs comme Maximilien Lavagne ou la poétesse Aimée Prideaux (qui, d'après la rumeur, appartiendrait à l'Ordre mystique de la Rose-Croix) seraient peut-être disposés à vous y aider.



Et si votre talent seul ne suffit pas, vous pourriez essayer de gagner votre place dans les milieux littéraires parisiens par le chantage. La rumeur parle de dissensions internes au Salon de la Rose-Croix; si cela venait à sortir dans la presse, ce serait « dommageable ». Bien sûr, vous pourriez veiller à éviter que cela n'arrive; en échange, il serait « bien aimable » d'accepter que vous présentiez quelques-uns de vos textes dans le cadre du prochain Salon. D'ordinaire, vous ne vous abaissez pas à ce genre de pratiques, mais c'est peut-être là votre unique chance de percer.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris. Elle sait sans doute des choses sur les activités secrètes de l'Ordre mystique de la Rose-Croix.

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles œuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes.

Clovis Herbert : un artiste mineur. Il ne semble pas avoir réussi à produire quelque chose d'assez percutant pour se faire un nom dans le milieu de l'art. De par ses liens avec le Salon, il sait peut-être quelque chose sur cette rumeur de conflits internes.

Donatien Benoit : un critique d'art renommé, qui a la réputation d'avoir la langue plus tranchante qu'un rasoir. Il fréquente plus ou moins les mêmes cercles que vous, et il est donc possible qu'il soit là pour les mêmes raisons. Vous feriez bien de réussir à trouver le fin mot de ces rumeurs avant lui.

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, qui a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Elle sait sans doute ce qui se passe en coulisses, mais comme cela risquerait de nuire au Salon qu'elle a soutenu financièrement, elle risque de ne pas être portée aux confidences.

ANNEES 1920

Nom **René Rochefort**
 Joueur
 Occupation **Journaliste**
 Genre Âge **46**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave	09	10	11	12	
PV max.	9	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

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

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

POINTS DE MAGIE

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

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

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

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	40/20/8

↔ PROFIL ↔

Description... **Chauve, une moustache pointue, vêtu d'un costume strict, d'une chemise impeccable et d'une cravate droite.**

Lieux significatifs.....

Idéologie et croyances.....

Biens précieux.....

Personnes importantes.....

Traits... **Observateur et concentré.**

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

↔ NOTES ↔

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

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

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

MOI

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

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

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 aviez l'ambition de devenir écrivain et de vous inscrire dans le sillage d'auteurs talentueux comme Guy de Maupassant, mais vous avez découvert qu'il est très difficile de se faire un nom, d'autant plus quand on ne fait pas partie des bons cercles. Mais les mots pouvaient encore vous ouvrir des portes et vous êtes devenu journaliste, spécialisé dans les articles de fond sur la haute société, les arts et les événements mondains. Chroniqueur de votre temps - la Belle Époque - vous travaillez actuellement pour Le Matin, un quotidien de droite.

Le Salon de la Rose-Croix a attiré votre attention. Ce n'est pas un secret que les artistes qui y sont exposés ont des liens avec l'Ordre mystique de la Rose-Croix ; en revanche, les activités de l'Ordre restent quant à elles un mystère. Cela ferait un formidable papier d'obtenir des révélations sur ce qu'il s'y passe exactement. Par ailleurs, quelques écrivains ont participé au Salon. Si Joséphin Péladan apprécie votre travail, peut-être pourrez-vous le convaincre de vous inclure dans son prochain Salon ? Des auteurs comme Maximilien Lavagne ou la poétesse Aimée Prideaux (qui, d'après la rumeur, appartiendrait à l'Ordre mystique de la Rose-Croix) seraient peut-être disposés à vous y aider.

Et si votre talent seul ne suffit pas, vous pourriez essayer de gagner votre place dans les milieux littéraires parisiens par le chantage. La rumeur parle de dissensions internes au Salon de la Rose-Croix ; si cela venait à sortir dans la presse, ce serait « dommageable ». Bien sûr, vous pourriez veiller à éviter que cela n'arrive ; en échange, il serait « bien aimable » d'accepter que vous présentiez quelques-uns de vos textes dans le cadre du prochain Salon.

D'ordinaire, vous ne vous abaissez pas à ce genre de pratiques, mais c'est peut-être là votre unique chance de percer.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris. Elle sait sans doute des choses sur les activités secrètes de l'Ordre mystique de la Rose-Croix.

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles oeuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes.

Clovis Herbert : un artiste mineur. Il ne semble pas avoir réussi à produire quelque chose d'assez percutant pour se faire un nom dans le milieu de l'art. De par ses liens avec le Salon, il sait peut-être quelque chose sur cette rumeur de conflits internes.

Donatien Benoit : un critique d'art renommé, qui a la réputation d'avoir la langue plus tranchante qu'un rasoir. Il fréquente plus ou moins les mêmes cercles que vous, et il est donc possible qu'il soit là pour les mêmes raisons. Vous feriez bien de réussir à trouver le fin mot de ces rumeurs avant lui.

Viviane Hainault : une mécène du monde des arts, qui a soutenu plusieurs courants artistiques prometteurs au fil des ans. Elle sait sans doute ce qui se passe en coulisses, mais comme cela risquerait de nuire au Salon qu'elle a soutenu financièrement, elle risque de ne pas être portée aux confidences.

- UN MESSAGE DE L'ART -

Viviane Hainault

Âge : 35 Occupation : mécène

FOR 50	CON 50	TAI 50	DEX 60	INT 50
APP 60	POU 60	ÉDU 80	SAN 60	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 55	PM : 12

COMPÉTENCES

Arts (Sculpture) 40 % (20/8)
Combat à distance (Armes de poing) 50 % (25/10)
Crédit 90 % (45/18)
Droit 50 % (25/10)
Écouter 40 % (20/8)
Équitation 40 % (20/8)
Estimation 50 % (25/10)
Intimidation 50 % (25/10)
Langue maternelle (Français) 80 % (40/16)
Langues (Anglais) 40 % (20/8)
Persuasion 50 % (25/10)
Psychologie 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 30 % (15/6)

PROFIL

- **Description :** plutôt belle, mais un visage sévère. Plus petite que la moyenne, des cheveux noirs et courts.
- **Traits :** autoritaire et intimidante.

Vous êtes issue d'une famille à la vieille fortune. Si vous n'avez jamais manqué de rien, vous avez rapidement commencé à vous ennuyer et à chercher un centre d'intérêt, que vous avez trouvé dans l'art. Depuis lors, vous avez fait usage de votre argent pour financer des artistes, des mouvements artistiques, des expositions, avec le désir d'aider à apporter au monde des choses belles et nouvelles. Au fil du temps, vous vous êtes surtout concentrée sur les talents les plus novateurs. Aussi, quand l'occasion s'est présentée de financer le nouveau Salon de la Rose-Croix, vous avez saisi cette chance. Les symbolistes forment un courant nouveau, déroutant et excitant. Comment auriez-vous pu résister ?

Le Salon de la Rose-Croix vient juste de s'achever, et il a remporté un grand succès critique. Cependant, des rumeurs circulent, disant que tout n'est pas aussi parfait que les apparences le laisseraient penser. Des tensions existeraient entre certains artistes du Salon qui pourraient engendrer une publicité négative et venir gâcher la bonne presse qu'il a reçue jusque-là.



Dominique Deneriaz (une musicienne) et Justine Buisson (une chorégraphe) ont collaboré à une représentation scénique en masquant à peine leur mépris mutuel. Quelles autres dissensions peuvent bien se cacher sous la surface ? Tout le monde sera réuni à la réception de ce soir, et vous comptez bien identifier les éléments nuisibles afin de les empêcher de semer la pagaille.

Votre but est de ramener le calme afin de protéger votre investissement. Ce n'est pas tant que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre l'argent dont vous avez fait don au Salon, mais vous refusez de laisser des gens se comporter de la sorte sans intervenir.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris. À votre connaissance, elle ne fait pas partie des mécènes du Salon, alors pourquoi est-elle ici ?

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles œuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes. Il serait bénéfique pour la réputation du Salon qu'elle exhibe à Londres certaines des œuvres qui y ont été présentées.

Clovis Herbert : un artiste modérément talentueux. Membre de l'école réaliste, sa vision est avant-gardiste, mais les critiques du Salon considèrent que son style est passéiste et dépassé.

Donatien Benoit : un critique d'art qui aime assassiner les gens avec ses mots. Vous n'avez aucun attrait pour ce genre de personnage, mais mieux vaut lui faire bon accueil pour éviter qu'il ne tourne sa langue et sa plume contre vous, au risque qu'il nuise au Salon et à votre réputation.

René Rochefort : un journaliste qui caresse le faux espoir de devenir auteur. Si ses écrits avaient eu la moindre qualité, il aurait déjà été publié depuis longtemps. Ce n'est guère qu'un vulgaire reporter - un colporteur de ragots.

ANNEES 1920

Nom **Viviane Hainault**
 Joueur
 Occupation **Mécène**
 Genre Âge **35**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	50%	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Sculpture	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<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%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Français	80%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Anglais	40%	<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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	90%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

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

↔ PROFIL ↔

Description... Plutôt belle, mais un visage sévère. Plus petite que la moyenne, des cheveux noirs et courts.

.....

.....

Lieux significatifs.....

.....

.....

Idéologie et croyances.....

.....

.....

Biens précieux.....

.....

.....

Personnes importantes.....

.....

.....

Traits... Autoritaire et intimidante.

.....

.....

↔ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ↔

.....

.....

.....

.....

.....

.....

↔ FORTUNE ↔

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

.....

.....

.....

↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

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

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

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

MOI

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

Vous êtes issue d'une famille à la vieille fortune. Si vous n'avez jamais manqué de rien, vous avez rapidement commencé à vous ennuyer et à chercher un centre d'intérêt, que vous avez trouvé dans l'art. Depuis lors, vous avez fait usage de votre argent pour financer des artistes, des mouvements artistiques, des expositions, avec le désir d'aider à apporter au monde des choses belles et nouvelles. Au fil du temps, vous vous êtes surtout concentrée sur les talents les plus novateurs. Aussi, quand l'occasion s'est présentée de financer le nouveau Salon de la Rose-Croix, vous avez saisi cette chance. Les symbolistes forment un courant nouveau, déroutant et excitant. Comment auriez-vous pu résister ?

Le Salon de la Rose-Croix vient juste de s'achever, et il a remporté un grand succès critique. Cependant, des rumeurs circulent, disant que tout n'est pas aussi parfait que les apparences le laisseraient penser. Des tensions existeraient entre certains artistes du Salon qui pourraient engendrer une publicité négative et venir gâcher la bonne presse qu'il a reçue jusque-là.

Dominique Deneriaz (une musicienne) et Justine Buisson (une chorégraphe) ont collaboré à une représentation scénique en masquant à peine leur mépris mutuel. Quelles autres dissensions peuvent bien se cacher sous la surface ? Tout le monde sera réuni à la réception de ce soir, et vous comptez bien identifier les éléments nuisibles afin de les empêcher de semer la pagaille.

Votre but est de ramener le calme afin de protéger votre investissement. Ce n'est pas tant que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre l'argent dont vous avez fait don au Salon, mais

vous refusez de laisser des gens se comporter de la sorte sans intervenir.

AMIS INVESTIGATEURS :

Edwina Alexander : une dilettante anglaise qui mêle son intérêt pour les sciences occultes à son amour de l'art. Elle possède des contacts dans les cercles occultistes de Londres comme de Paris. À votre connaissance, elle ne fait pas partie des mécènes du Salon, alors pourquoi est-elle ici ?

Jane Harnsworth-Wright : une marchande d'art réputée de Londres qui se rend fréquemment à Paris pour acheter de nouvelles oeuvres qu'elle expose et vend dans les galeries qu'elle possède dans ces deux villes. Il serait bénéfique pour la réputation du Salon qu'elle exhibe à Londres certaines des oeuvres qui y ont été présentées.

Clovis Herbert : un artiste modérément talentueux. Membre de l'école réaliste, sa vision est avantgardiste, mais les critiques du Salon considèrent que son style est passéiste et dépassé.

Donatien Benoit : un critique d'art qui aime assassiner les gens avec ses mots. Vous n'avez aucun attrait pour ce genre de personnage, mais mieux vaut lui faire bon accueil pour éviter qu'il ne tourne sa langue et sa plume contre vous, au risque qu'il nuise au Salon et à votre réputation.

René Rochefort : un journaliste qui caresse le faux espoir de devenir auteur. Si ses écrits avaient eu la moindre qualité, il aurait déjà été publié depuis longtemps. Ce n'est guère qu'un vulgaire reporter - un colporteur de ragots.



**LE BON GRAIN
ET L'IVRAIE**

ANNEÉS 1920

Nom **Betty Considine**
 Joueur
 Occupation **Serveuse**
 Genre Âge **27**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	60	30/12	POU	75	37/15
CON	30	15/6	APP	50	25/10	ÉDU	45	22/9
TAI	40	20/8	INT	70	35/14	MVT	9	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	7	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.	15	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	45%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)	11%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	60	30/12

⇌ PROFIL ⇌

Description... Une blonde décolorée qui aime se maquiller.

Lieux significatifs... Le restaurant *La Mère Baker* où vous travaillez, et qui est comme un deuxième foyer pour vous.

Idéologie et croyances... Ardente partisane de la prohibition (son père est alcoolique).

Biens précieux... Le badge (une étoile dorée) qui vous a été offert pour vos 10 ans de service chez *La Mère Baker*. Votre chien *Fifi* (c'est votre « bébé ») et les 1000 \$ que vous avez investis dans la Banque commerciale *Stowell*.

Personnes importantes... *Arnold McDermott*, votre grand amour qui s'est marié par erreur à la mauvaise femme.

Traits... Commère et terriblement curieuse.

⇌ 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

- LE BON GRAIN ET L'IVRAIE -

- Betty Considine -

Depuis près d'un an déjà, vous entretenez une liaison avec Arnold McDermott, un homme marié. La semaine dernière, il vous a promis qu'il allait tout dire à sa femme Gladys et demander le divorce, mais vous n'avez plus eu aucune nouvelle depuis. Vous avez essayé de l'appeler à son travail (Arnold est employé de bureau à la scierie), mais apparemment il n'est pas venu travailler de la semaine. Sa voiture n'est pas garée devant leur maison ; Arnold et Gladys seraient-ils partis ? Tout cela vous laisse bien perplexe.

ANNEES 1920

Nom **Elois Bircher**
 Joueur
 Occupation **Institutrice**
 Genre Âge **27**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	30	15/6	DEX	50	25/10	POU	60	30/12
CON	55	27/11	APP	45	22/9	ÉDU	75	37/15
TAI	50	25/10	INT	65	32/13	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

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

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	12	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

CHANCE

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

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	60%	30 12	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	40%	20 8
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	35%	17 7	Pilotage (01%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	45%	22 9	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%		<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	50%	25 10
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	25 10	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	45%	22 9	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	55%	27 11
Combat à distance%		<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%		<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%		Sciences (01%)%	
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%		Langue maternelle (ÉDU)%		<input type="checkbox"/> Chimie	71%	35 14
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%	
Combat rapproché%		Langues (01%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12 5	<input type="checkbox"/> Anglais	90%	45 18	Survie (10%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Français	31%	15 6	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	32 13
<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%)	30%	15 6	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%		<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	30%	15 6	<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	30%	15 6	<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	-1
Carrure	-1
Esquive	45 22 9

⇌ PROFIL ⇌

Description... Petite et ronde. Élégamment habillée, les cheveux relevés en chignon.

.....

.....

Lieux significatifs... L'école où vous enseignez, que vous avez vous-même fréquentée quand vous étiez enfant.

.....

.....

Idéologie et croyances... Dans sa bienveillance, le Seigneur nous libérera de tous nos problèmes, mais pour autant, cela ne nous empêche pas de mettre la main à la pâte.

.....

.....

Biens précieux... Votre canari, Henry.

.....

.....

Personnes importantes... Le révérend Fitzgerald, un homme pieux et sage. Dans le passé, il vous a aidée à remettre sur le droit chemin quelques élèves égarés.

.....

.....

Traits... Vous avez un penchant secret pour la boisson et vous fabriquez votre propre gin à base d'alcool de contrebande que vous achetez chez les Jensen (une famille de fermiers du coin).

.....

.....

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

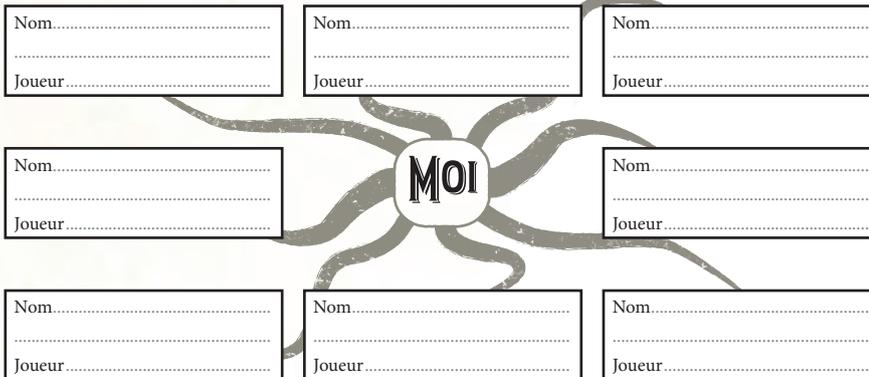
Capital

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ NOTES ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse 100/96+
- Échec > %
- Ordinaire ≤ %
- Majeure ½ %
- Extrême ⅓ %
- Critique 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- LE BON GRAIN ET L'IVRAIE -

- Elois Bircher -

Vous connaissez le révérend Fitzgerald depuis de nombreuses années, et vous avez toujours estimé que c'était un homme sage et pieux. Vous avez été très choquée par son sermon de dimanche. Le pasteur a discoursu sur l'esclavage et cité notamment un passage du Lévitique (25, 44-46) : « Les esclaves que tu auras viendront des païens qui vous entourent ; c'est d'eux que vous pourrez acquérir serviteurs et servantes. De plus vous en pourrez acquérir parmi les enfants des étrangers qui résident chez vous ainsi que de leurs familles qui vivent avec vous et qu'ils ont engendrées sur votre sol : ils seront votre propriété et vous les laisserez en héritage à vos fils après vous pour qu'ils les possèdent à titre de propriété perpétuelle. Vous les aurez pour esclaves, mais sur vos frères bénis, nul n'exercera un pouvoir de contrainte. »

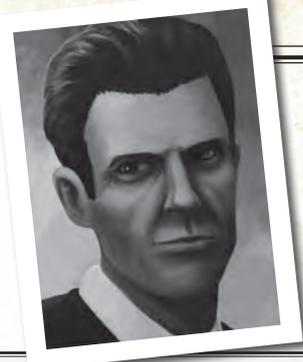
Certains membres de la congrégation parurent adhérer à ce message, tandis que d'autres quittèrent l'église avec colère. Vous êtes restée jusqu'à la fin du service, espérant que le message du révérend avait peut-être été mal interprété. En sortant, vous avez vu le révérend faire signe à deux de ses ouailles les plus fidèles et les entraîner à l'écart pour leur parler en privé.

ANNEES 1920

Nom **Bert Lowry**
 Joueur
 Occupation **Vendeur de voitures**
 Genre Âge **27**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	75	37/15	DEX	30	15/6	POU	55	27/11
CON	60	30/12	APP	45	22/9	ÉDU	50	25/10
TAI	60	30/12	INT	55	27/11	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **55** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	11	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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"/> 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%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%	<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%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	35	17	7	1D3+Imp	-	1	-	-
batte de baseball	35	17	7	1D8+1D4				
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	25 12/5

⇌ PROFIL ⇌

Description... Avec votre beau costume et vos cheveux gominés, vous avez plutôt belle allure.

Lieux significatifs... L'école de Stowell ; vous avez vécu là-bas vos meilleures années.

Idéologie et croyances... Vous aimeriez intégrer la loge locale des francs-maçons. On raconte qu'en faire partie vous ouvre des portes.

Biens précieux... Votre vieille batte de baseball (qui se contente désormais de prendre la poussière).

Personnes importantes... Annabelle Hearn, une charmante jeune femme qui fait la plonge au restaurant-grill Chez Elmer. Votre père, Raymond, et votre mère, Lucile.

Traits... Vous êtes connu en ville pour être un excellent commerçant, capable de vendre un paquet de cendres au diable.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

Nom.....

Joueur.....

Nom.....

Joueur.....

Nom.....

Joueur.....

MOI

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 BON GRAIN ET L'IVRAIE -

- Bert Lowry -

Votre père, Raymond Lowry, a toujours été un homme respectable, employé de la Banque commerciale de Stowell. Votre mère, Lucile, vous a appelé il y a quelques jours pour vous faire part de son inquiétude à son sujet. Elle vous a raconté qu'il s'enfermait dans le salon et passait tout son temps à faire de la musique. En plus du piano, il a un violon et des tas « d'autres instruments », dont elle n'a pas précisé la nature exacte.

ANNEES 1920

Nom **Annabelle Hearn**
 Joueur
 Occupation **Commis de cuisine**
 Genre Âge **27**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	30	15/6	DEX	75	37/15	POU	60	30/12
CON	45	22/9	APP	55	27/11	ÉDU	50	25/10
TAI	50	25/10	INT	80	40/16	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	67%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	50%	<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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	10%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	-1
Carrure	-1
Esquive	67/33/13

⇌ PROFIL ⇌

Description... Vous êtes une belle femme, mais la fatigue marque votre visage après les rudes journées de travail en cuisine.

Lieux significatifs... Votre maison de famille, où vous vivez toujours en compagnie de votre vieille mère.

Idéologie et croyances... La défense des droits des femmes ; le pays se porte bien mieux depuis qu'elles ont le droit de vote, et attendez donc d'avoir la première femme présidente !

Biens précieux... L'alliance de votre grand-mère. En parlant de mariage, Bert Lowry vous fait les yeux doux, mais vous ne savez pas encore quoi penser de lui.

Personnes importantes... Alice Paul, l'avocate et activiste du droit de vote des femmes, emprisonnée en 1917.

Traits... Loyale envers vos amis.

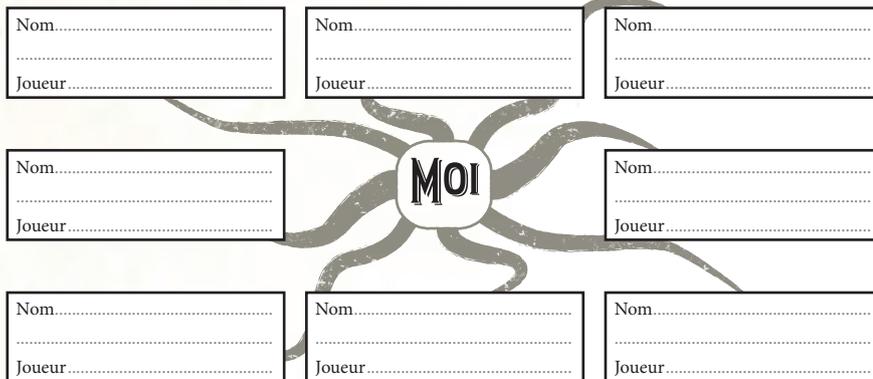
⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ NOTES ⇌

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- LE BON GRAIN ET L'IVRAIE -

- Annabelle Hearn -

Ces derniers temps, vous avez du mal à joindre les deux bouts, et vous avez accepté un emploi de commis de cuisine au restaurant Chez Elmer. C'est un formidable établissement, qui sert une cuisine de grande qualité. Mais quand vous êtes arrivée au travail aujourd'hui, vous avez été refoulée par le maître d'hôtel, Feliks Taaramae, qui vous a informée qu'on se passerait désormais de vos services. Quand vous avez demandé à être payée, il a simplement haussé les épaules et vous a claqué la porte au nez.

À l'évidence, quelque chose ne tourne pas rond. Peut-être devriez-vous essayer de parler directement au patron, Leonard Elmer ?

→ ANNEES 1920 ←

Nom **Fred Schenck**
 Joueur
 Occupation **Coiffeur**
 Genre Âge **27**
 Résidence

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	60	30/12	DEX	55	27/11	POU	45	22/9
CON	50	25/10	APP	75	37/15	ÉDU	40	20/8
TAI	65	32/13	INT	70	35/14	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.		11	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

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

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

→ POINTS DE MAGIE ←

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.		9	21	22	23	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%)%	□□	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	□□
Arts et métiers (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	40%	20 8	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	40%	20 8
<input type="checkbox"/> Coiffure	50%	25 10	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	□□	Pilotage (01%)%	□□
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	27%	13 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%)%	□□	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	□□
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	□□	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	□□
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	45%	22 9	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	□□
Combat à distance%	□□	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	□□	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	□□
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	□□	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	50%	25 10	Sciences (01%)%	□□
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	□□	Langue maternelle (ÉDU)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□
Combat rapproché%	□□	Langues (01%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	35%	17 7	<input type="checkbox"/> Anglais	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%)%	□□
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	25%	12 5	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	□□	<input type="checkbox"/> Déguisement	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%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□
Crédit (00%)	20%	10 4	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	31%	15 6	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□
<input type="checkbox"/> Discretion (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	35	17	7	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

→ COMBAT ←

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	27 13 5

⇌ PROFIL ⇌

Description... **Grand et solidement charpenté. Un bel homme qui aime aussi bien s'habiller. Vous portez un chapeau et fumez le cigare.**

Lieux significatifs... **L'église. Vous n'êtes pas spécialement dévot, mais vous aimez vous y asseoir au calme, pour réfléchir.**

Idéologie et croyances... **Sous la surface, les gens sont tous les mêmes ; vous leur coupez les cheveux et vous leur parlez, alors vous le savez.**

Biens précieux... **Le briquet en argent hérité de votre père.**

Personnes importantes... **M. Bingham, le directeur de la banque qui vous a prêté l'argent pour acheter votre maison. Et puis, il vous laisse toujours un gros pourboire.**

Traits... **Ambitieux ; un jour, vous serez à la tête d'une chaîne de salons de coiffure.**

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

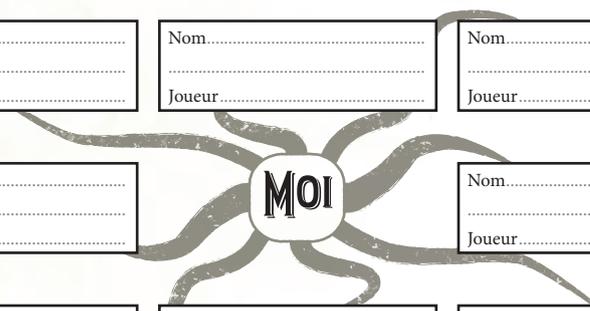
⇌ FORTUNE ⇌

.....

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

⇌ NOTES ⇌

Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....
Nom..... Joueur.....	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin: 0;">MOI</p>	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

- LE BON GRAIN ET L'IVRAIE -

- Fred Schenck -

Lorsque vous vous êtes rendu à la Banque commerciale de Stowell, vous avez été informé que vous deviez rembourser votre prêt. Puisque vous n'avez pas l'argent pour ce faire, la banque va vous prendre votre maison et vous jeter à la rue. C'est une injustice flagrante. Le directeur de la banque, M. Bingham, est pourtant connu pour sa gentillesse et le soutien qu'il apporte à ses concitoyens. Peut-être que quelqu'un d'autre l'a remplacé à la tête de l'établissement ?

ANNEES 1920

Nom **Wesley Frost**
 Joueur
 Occupation **Employé de banque**
 Genre Âge **27**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	45	22/9	DEX	45	22/9	POU	55	27/11
CON	75	37/15	APP	30	15/6	ÉDU	60	30/12
TAI	60	30/12	INT	60	30/12	MVT	7	+1/-1



POINTS DE VIE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	35%	17	7	Pilotage (01%)			
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	42%	21	8	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	35%	17	7	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"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Anglais	60%	30	12	Survie (10%)			
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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%)	45%	22	9
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	30%	15	6	<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%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	42/21/8

⇌ PROFIL ⇌

Description... **Le teint pâle, grêlé d'acné, et vous n'avez pas besoin de brillantine pour lisser vos cheveux en arrière.**

.....

.....

Lieux significatifs... **Les champs à l'extérieur de la ville ; parfois, vous y allez le soir pour vous allonger dans l'herbe et contempler le firmament.**

.....

.....

Idéologie et croyances... **Le futur de l'humanité se trouve dans les étoiles. Un jour prochain, l'homme partira à la conquête de nouvelles planètes.**

.....

.....

Biens précieux... **Un morceau de métal de la taille de la paume d'une main, que vous avez trouvé dans un champ il y a des années. Il est fortement magnétique, et vous aimez penser qu'il s'agit certainement d'un fragment de météorite.**

.....

.....

Personnes importantes... **Votre soeur Glenda, dont vous avez toujours été très proche.**

.....

.....

Traits... **Vous avez une grande imagination et êtes enclin à la rêverie.**

.....

.....

⇌ 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

- LE BON GRAIN ET L'IVRAIE -

- Wesley Frost -

Votre soeur Glenda Ferguson vit à Stowell avec son mari Donald et leurs deux jumelles, Shirley et Maxine. Quand vous les avez appelés pour les inviter à dîner ce soir, c'est l'une de vos nièces (vous n'êtes pas sûr de pouvoir dire laquelle) qui a décroché et décliné votre proposition, en disant qu'ils avaient autre chose de prévu. Quand vous lui avez demandé de vous passer votre soeur, la fillette s'est mise à rire et vous a dit de rappeler plus tard. Depuis, vos appels sont restés sans réponse, ce qui est des plus inhabituels.

SOMBRES PERSPECTIVES



ANNEES 1920

Nom **Maureen Freyn**
 Joueur
 Occupation **ancienne femme du monde**
 Genre Âge **34**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **40** 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.	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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Français	40%	<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"/>	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Bienséance	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	50%	<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%)	1%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	40%	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
Révolver calibre 38	60	30	12	1D10	15 m	1 (3)	5	100
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30/15/6

⇌ PROFIL ⇌

Description... Une beauté classique, gâchée par sa maigreur et sa peau qui pèle.

Lieux significatifs... La salle de bal de Prospect House, la vieille propriété des Hawkes, où vous avez dansé pour la première fois avec feu votre mari, Charles.

Idéologie et croyances... Anglicane qui ne pratique plus, même s'il lui reste quelques vestiges de son ancienne foi.

Biens précieux... Le révolver calibre 38 dont Charles s'est servi pour mettre fin à ses jours. Le garder vous aide à vous souvenir que vous avez choisi de vivre.

Personnes importantes... Esther, votre fille âgée de douze ans. C'est pour elle que vous tenez le coup, et c'est également votre seul lien avec votre vie d'avant.

Traits... Vous buvez plus que de raison. Enfin, quand vous réussissez à trouver de l'alcool.

⇌ 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

- SOMBRES PERSPECTIVES -

- Maureen Freyn -

Vous êtes la preuve vivante que même les vieilles fortunes n'étaient pas invulnérables face à la crise qui a succédé le « Mardi noir ». Quand le marché boursier s'est effondré, vous avez cru que votre famille et vous ne seriez pas touchés. Puis votre mari Charles s'est suicidé, vous laissant avec des dettes abyssales, et vous avez compris que vous ne seriez plus jamais à l'abri.

L'année suivante n'a été qu'un défilé d'avocats, de comptables et de maladie, que seul l'alcool a rendu supportable. Vos amis ont cessé de vous inviter à leurs soirées, puis ils n'ont même plus répondu à vos coups de fil. Les avocats ont pris votre maison et vos bijoux, et personne n'était là pour vous rattraper dans votre chute.

Vous vivez à présent à une dizaine de kilomètres de votre ancienne demeure, avec ses sols en marbre et son jardin d'ornement. Votre nouvelle maison est une cabane en planches construite avec du matériel de récupération, et vous vivez parmi les exclus et les laissés-pour-compte. Il n'est pas très difficile de comprendre pourquoi Charles s'est mis un révolver dans la bouche, mais vous êtes plus forte qu'il ne l'a jamais été. Votre fille Esther a besoin de vous et de votre force, et vous ne pouvez pas l'abandonner, peu importe les difficultés. Vous trouverez le moyen de retrouver ce que vous aviez, quel que soit le prix à payer.

- SOMBRES PERSPECTIVES -

Karl Rothstein

Âge : 48 Occupation : ancien professeur de physique

FOR 50	CON 40	TAI 60	DEX 50	INT 70
APP 50	POU 40	ÉDU 80	SAN 40	PV 7
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	CHANCE : 20	PM : 8

COMPÉTENCES

Bibliothèque 50 % (25/10)
Conduite 40% (20/8)
Conduite d'engin lourd 45% (22/9)
Crédit 60 % (30/12)
Droit 40% (20/8)
Écouter 40% (20/8)
Électricité 60% (30/12)
Langue maternelle (Allemand) 80 % (40/16)
Langues (Anglais) 50 % (25/10)
Mécanique 50% (25/10)
Persuasion 35% (17/7)
Premiers soins 40% (20/8)
Psychologie 40% (20/8)
Sciences (Mathématiques) 60% (30/12)
Sciences (Physique) 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 25 % (12/5)

PROFIL

- **Description :** solidement charpenté, même s'il montre des signes de malnutrition. Des cheveux noirs en bataille. Porte un pince-nez dont un verre est fissuré.
- **Idéologies et croyances :** l'univers est un endroit rationnel et ordonné, et le rôle de l'homme est de comprendre cet ordonnancement du monde.
- **Personnes importantes :** le professeur Aston Hawkes, un ancien collègue de l'Université Miskatonic.
- **Lieux significatifs :** votre maison d'enfance à Francfort. Les jours de déprime, vous vous demandez pourquoi diable vous êtes venu dans ce pays et vous souhaiteriez avoir les moyens de rentrer chez vous.
- **Biens précieux :** votre vieille canne de marche en prunellier. Vous l'utilisiez autrefois par maniérisme, mais à mesure que votre santé décline, elle s'est révélée tristement utile.
- **Traits :** vous avez le souci des autres autour de vous ; sans doute est-ce parce que vous avez tous perdu tant dans la crise.



Il est presque comique de penser que vous étiez autrefois un professeur émérite, à la tête du département de physique de l'université Miskatonic. Aujourd'hui, vous dormez dans une tente et préparez votre café dans une vieille boîte de conserve. Certains jours, vous vous réveillez en pensant qu'il s'agit juste d'un mauvais rêve, et d'autres, en pensant que c'est votre ancienne vie que vous avez rêvée.

Il y a deux ans, le krach boursier vous a laissé sur la paille. C'était votre faute, pour avoir cru que la croissance et la prospérité n'auraient jamais de fin. Mais ce n'était que le début.

Ce revers et son cortège d'incertitudes ont creusé un fossé dans votre mariage, et votre femme est retournée dans sa famille en Allemagne. Ces problèmes de couple, combinés à la dégradation de votre santé, vous ont conduit à perdre votre poste à l'université. Votre maison a suivi, et avant même de vous en rendre compte, vous vous êtes retrouvés à vivre dans un bidonville à la périphérie de Crawley, une petite ville proche d'Arkham. Peut-être est-ce votre obsession au sujet de la disparition de votre vieil ami le professeur Hawkes qui vous a incité à venir vivre ici ; ce dernier vivait sur son domaine familial de Prospect House à Crawley, et c'est là qu'il a été vu pour la dernière fois. Vous savez qu'il se passionnait pour la théorie de l'existence de dimensions parallèles, et dans vos moments les plus sombres, vous vous demandez s'il n'aurait pas trouvé plus qu'il ne cherchait.

Vous plaisantez parfois en disant que votre infortune est la preuve du règne de l'entropie. Aucun de vos nouveaux amis du bidonville ne comprend ce que vous voulez dire par là, mais ça ne les empêche pas d'être vos amis. Après les coups de poignard dans le dos et les murmures fielleux du monde universitaire, il est presque réconfortant de vivre en compagnie de gens qui n'ont rien à perdre et rien à gagner. Vous vous sentez curieusement protecteur envers de nombreux autres résidents, et ce sens de la communauté, nouveau pour vous, est sans doute une des rares bonnes choses à naître de toute cette misère.

ANNEES 1920

Nom **Karl Rothstein**
 Joueur
 Occupation **ancien professeur de physique**
 Genre Âge **48**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25/10	DEX	50	25/10	POU	40	20/8
CON	40	20/8	APP	50	25/10	ÉDU Conn.	80	40/16
TAI	60	30/12	INT Idée	70	35/14	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	7	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **40** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99									

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Physique	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Allemand	80%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mathématiques	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	50%	<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%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	25/12/5

⇌ PROFIL ⇌

Description... **Solidement charpenté, même s'il montre des signes de malnutrition. Des cheveux noirs en bataille. Porte un pince-nez dont un verre est fissuré.**

Lieux significatifs... **Votre maison d'enfance à Francfort. Les jours de déprime, vous vous demandez pourquoi diable vous êtes venu dans ce pays et vous souhaiteriez avoir les moyens de rentrer chez vous.**

Ideologie et croyances... **L'univers est un endroit rationnel et ordonné, et le rôle de l'homme est de comprendre cet ordonnancement du monde.**

Biens précieux... **Votre vieille canne de marche en prunellier. Vous l'utilisiez autrefois par maniérisme, mais à mesure que votre santé décline, elle s'est révélée tristement utile.**

Personnes importantes... **Le professeur Aston Hawkes, un ancien collègue de l'Université Miskatonic.**

Traits... **Vous avez le souci des autres autour de vous ; sans doute est-ce parce que vous avez tous perdu tant dans la crise.**

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

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

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

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

MOI

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

- SOMBRES PERSPECTIVES -

- Karl Rothstein -

Il presque comique de penser que vous étiez autrefois un professeur émérite, à la tête du département de physique de l'université Miskatonic. Aujourd'hui, vous dormez dans une tente et préparez votre café dans une vieille boîte de conserve. Certains jours, vous vous réveillez en pensant qu'il s'agit juste d'un mauvais rêve, et d'autres, en pensant que c'est votre ancienne vie que vous avez rêvée.

Il y a deux ans, le krach boursier vous a laissé sur la paille. C'était votre faute, pour avoir cru que la croissance et la prospérité n'auraient jamais de fin. Mais ce n'était que le début.

Ce revers et son cortège d'incertitudes ont creusé un fossé dans votre mariage, et votre femme est retourné dans sa famille en Allemagne. Ces problèmes de couple, combinés à la dégradation de votre santé, vous ont conduit à perdre votre poste à l'université. Votre maison a suivi, et avant même de vous en rendre compte, vous vous êtes retrouvés à vivre dans un bidonville à la périphérie de Crawley, une petite ville proche d'Arkham. Peut-être est-ce votre obsession au sujet de la disparition de votre vieil ami le professeur Hawkes qui vous a incité à venir vivre ici ; ce dernier vivait sur son domaine familial de Prospect House à Crawley, et c'est là qu'il a été vu pour la dernière fois. Vous savez qu'il se passionnait pour la théorie de l'existence de dimensions parallèles, et dans vos moments les plus sombres, vous vous demandez s'il n'aurait pas trouvé plus qu'il ne cherchait.

Vous plaisantez parfois en disant que votre infortune est la preuve du règne de l'entropie. Aucun de vos nouveaux amis du bidonville ne comprend ce que vous voulez dire par là, mais ça ne les empêche pas d'être vos amis. Après les coups de poignard dans le dos et les murmures fielleux du monde universitaire, il est presque réconfortant de vivre en compagnie de gens qui n'ont rien à perdre et rien à gagner. Vous vous sentez curieusement protecteur envers de nombreux autres résidents, et ce sens de la communauté, nouveau pour vous, est sans doute une des rares bonnes choses à naître de toute cette misère.

→ ANNEÉS 1920 ←

Nom **Thomas Dolan**
 Joueur
 Occupation **ancien homme d'affaires**
 Genre Âge **44**
 Résidence

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	60	30/12	DEX	50	25/10	POU	40	20/8
CON	40	20/8	APP	60	30/12	ÉDU	50	25/10
TAI	80	40/16	INT	70	35/14	MVT	6	+1/-1



→ POINTS DE VIE ←

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

Folie temp. Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale **40** Max. **99**

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

→ POINTS DE MAGIE ←

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99									

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Violon	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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"/>
Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

→ ARMES ←

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

→ COMBAT ←

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	45/22/9

⇌ PROFIL ⇌

Description... Musclé au visage rougeaud, avec une tignasse de cheveux noirs.

Lieux significatifs... Un petit coin près de la route où vous aimez aller fumer de vieux mégots en regardant passer les voitures et en repensant à votre vie d'avant.

Idéologie et croyances... Le monde peut être un endroit juste, mais seulement si nous y appliquons notre propre justice. Parfois, cela ressemble beaucoup à de la vengeance.

Biens précieux... Le vieux violon de votre oncle. Vous en jouez le soir, au feu de camp. Cela fait du bien à tout le monde.

Personnes importantes... Roscoe Molloy, un ancien employé, qui a racheté vos usines et qui réussit à gagner de l'argent là où vous avez échoué. Et à présent, il fait comme si vous n'existiez pas.

Traits... Vous ne supportez pas les imbéciles et vous êtes sujet à des explosions de colère quand les autres font ou disent des choses stupides.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

Nom.....

Joueur.....

Nom.....

Joueur.....

Nom.....

Joueur.....

MOI

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

- SOMBRES PERSPECTIVES -

- Thomas Dolan -

Votre histoire n'a rien d'original en ces temps de crise, mais vous êtes tombé encore plus bas que d'autres. Vous êtes la deuxième génération d'immigrants irlandais et vous avez grandi à Boston, dans la pauvreté. Grâce à votre sens des affaires et un travail acharné, vous avez su saisir votre chance dans le secteur textile, pour terminer par diriger votre société et posséder plusieurs filatures.

Quand le marché s'est effondré en 1929, vous avez presque tout perdu. Vous aviez commencé à reprendre le dessus quand la malchance s'est acharnée, vous affligeant d'une sorte de maladie qui vous laisse faible et exténué. C'était presque comme si vos concurrents et vos créanciers avaient pu sentir votre faiblesse, et il ne leur a fallu que quelques mois pour réduire votre vie en lambeaux. Un de vos anciens directeur d'usine, Roscoe Molloy, s'est révélé avoir l'habileté qui vous faisait défaut et a racheté tout ce qu'il pouvait. Il a repris en main votre société, mais il vous a écarté, malgré le fait que c'était vous qui lui aviez donné sa première chance.

Aujourd'hui, vous êtes à peine plus qu'un clochard. Vous vivez dans un bidonville à la périphérie de Crawley, votre ville d'adoption, dans le Massachusetts, au milieu de dizaines d'autres qui, comme vous, ont été abandonnés par la chance. Votre seul réconfort est que ces compagnons d'infortune se traitent les uns les autres bien mieux que tous ces gens riches et puissants qui se disaient vos amis.

Vous êtes déterminé à remonter la pente, et quand vous y serez parvenu, vous ferez en sorte qu'aucun de ceux qui habitent ce camp n'ait plus jamais faim ni froid.

ANNEES 1920

Nom Hiram Melnick
 Joueur
 Occupation Ancien avocat
 Genre Âge 35
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 40 Max. 99

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	8	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	50%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	<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%)	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
Révolver calibre 38	40	20	8	1D10	15 m	1 (3)	5	100
.....
.....
.....

COMBAT

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

⇌ PROFIL ⇌

Description... Petit, mince et les cheveux clairsemés, un caractère aigri.

Lieux significatifs... Greenleys, la propriété luxueuse que vous possédiez à l'extérieur de Crawley. Votre concurrent en affaires, Casper Brinck, l'a rachetée quand vous avez été ruiné.

Idéologie et croyances... C'est un monde où règne le chacun pour soi, où seuls les plus forts et les plus impitoyables prospèrent.

Biens précieux... Vos vieux gants de pilote qui vous rappellent l'époque où vous preniez votre Rolls-Royce Silver Ghost pour promener dans la campagne.

Personnes importantes... Nancy Carver, votre ancienne assistante juridique, qui vit elle aussi dans le bidonville. Cela fait des années que vous en pincez pour elle.

Traits... Une tendance à se plaindre amèrement et à exprimer son déplaisir.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

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

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

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

MOI

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

- SOMBRES PERSPECTIVES -

- Hiram Melnick -

Vous dirigiez autrefois le cabinet de juriste le plus en vue de Crawley. Aujourd'hui, vous dormez emmitouflé dans votre manteau, sur un lit de vieux cartons. Chaque nuit, vous repensez à ce qui s'est passé, et chaque nuit vous échouez à en tirer le moindre sens.

Bien sûr, vous avez perdu de l'argent avec le krach boursier. Tout le monde en a perdu. Et oui, vos affaires ont ralenti à mesure que nombre de vos clients connaissaient eux aussi des temps difficiles. Pourtant, il y aurait dû avoir encore assez de travail pour vous maintenir à flot. Votre concurrence avec le cabinet juridique de Casper Brinck était équilibrée - jusqu'à ce que votre santé se dégrade.

Vous avez alors commencé à accumuler les erreurs, à donner de mauvais conseils à vos clients. Des procès que vous auriez dû gagner facilement se terminèrent en fiascos. Vos clients ont commencé à vous quitter pour Brinck, vos dettes ont enflé, et vous avez fini par tout perdre. Quand la banque s'est saisie de votre maison adorée, Brinck l'a rachetée, et vous vous demandez encore s'il ne l'a pas fait uniquement pour le plaisir de vous humilier.

Vous vivez aujourd'hui dans un bidonville avec plusieurs dizaines de personnes qui ont tout perdu comme vous. Le seul rayon de soleil dans tout cela est que votre ancienne assistante juridique, Nancy Carver, y réside elle aussi. Vous l'adorez en silence depuis des années ; peut-être le temps est-il enfin venu pour trouver l'amour au milieu de toute cette tristesse.

- SOMBRES PERSPECTIVES -

Agatha Priestly

Âge : 28 Occupation : ancienne journaliste

FQR 50	CON 40	TAI 50	DEX 60	INT 80
APP 50	POU 40	ÉDU 70	SAN 40	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 20	PM : 8

COMPÉTENCES

- Arts et métiers (Photographie) 40 % (20/8)
- Baratin 60% (30/12)
- Bibliothèque 60% (30/12)
- Charme 40 % (20/8)
- Conduite 40 % (20/8)
- Crédit 1 % (1/1)
- Crochetage 40 % (20/8)
- Discrétion 50% (25/10)
- Écouter 40 % (20/8)
- Histoire 50% (25/10)
- Langue maternelle (Anglais) 70 % (35/14)
- Naturalisme 30% (15/6)
- Occultisme 35% (17/7)
- Pickpocket 40 % (20/8)
- Psychologie 70% (35/14)
- Trouver Objet Caché 50% (25/10)

COMBAT

- Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
- Esquive 30 % (15/6)

PROFIL

- Description :** autrefois grande et élancée, aux traits aquilins, mais aujourd'hui émaciée, au visage hagard. Porte un coûteux manteau en cachemire, rapiécé et en piteux état.
- Idéologies et croyances :** la société humaine se définit par la justice ; en son absence, nous ne sommes rien de plus que des animaux.
- Personnes importantes :** votre ancien rédacteur en chef au *Crawley Examiner*, Norman Brunswick, qui vous a appris la rigueur et la discipline dans votre travail de journaliste.
- Lieux significatifs :** le jardin potager dont vous vous occupez et qui fournit quelques légumes frais aux habitants du bidonville.
- Biens précieux :** le carnet où vous avez collé les coupures de journaux de tous les articles que vous avez écrit pour l'*Examiner*.
- Traits :** entêtée et opiniâtre, surtout quand il s'agit de découvrir la vérité.



Avant, vous aviez un avenir. Votre carrière de journaliste prenait tranquillement son essor, et si vous travailliez encore pour le journal local de *Crawley*, la perspective d'un poste au *Boston Globe* ou même au *New York Times* ne relevait plus d'un simple rêve ! Puis, soudain, le monde a basculé.

Vous n'aviez pas beaucoup d'économies à perdre dans le krach de la bourse, mais cela a suffi à vous priver de toute sécurité financière. Votre mari Harold et vous-même avez perdu tous deux votre emploi au journal pour cause de réduction des dépenses (c'était du moins le prétexte évoqué) et vous êtes tous les deux tombés malades. Vous n'avez pas été en mesure de garder un toit sur votre tête, et vous vivez désormais dans un bidonville en périphérie de la ville.

Vous avez rencontré Harold au *Crawley Examiner*, où vous étiez tous deux journalistes, et vous êtes tombés amoureux presque immédiatement. Vos vies personnelles et professionnelles s'entremêlaient et vous avez souvent collaboré à des articles. Dans vos moments les plus paranoïaques, vous vous demandez si votre chute ne serait pas liée à l'enquête que menait Harold sur un prodige de la finance très discret, du nom de Theodore Sedgwick. Ce dernier semble avoir de l'influence partout, et cela inclut peut-être l'*Examiner*.

Harold est désormais gravement malade. Au camp, le Dr Coombes fait de son mieux pour le soigner, mais vous savez que votre mari est mourant, et personne ne comprend exactement de quoi il souffre. Vous êtes prête à tout pour le sauver et pour découvrir la vérité sur ce qu'il vous est arrivé à tous les deux.

NOTES :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANNEES 1920

Nom **Agatha Priestly**
 Joueur
 Occupation **ancienne**
journaliste
 Genre Âge **28**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	9	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **40** 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.	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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Photographie	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	25%	<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%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<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%)	1%	<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%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30/15/6

⇌ PROFIL ⇌

Description... Autrefois grande et élancée, aux traits aquilins, mais aujourd'hui émaciée, au visage hagard. Porte un coûteux manteau en cachemire, rapiécé et en piteux état.

Lieux significatifs... Le jardin potager dont vous vous occupez et qui fournit quelques légumes frais aux habitants du bidonville.

Idéologie et croyances... La société humaine se définit par la justice ; en son absence, nous ne sommes rien de plus que des animaux.

Biens précieux... Le carnet où vous avez collé les coupures de journaux de tous les articles que vous avez écrit pour l'*Examiner*.

Personnes importantes... Votre ancien rédacteur en chef au *Crawley Examiner*, Norman Brunswick, qui vous a appris la rigueur et la discipline dans votre travail de journaliste.

Traits... Entêtée et opiniâtre, surtout quand il s'agit de découvrir la vérité.

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

⇌ FORTUNE ⇌

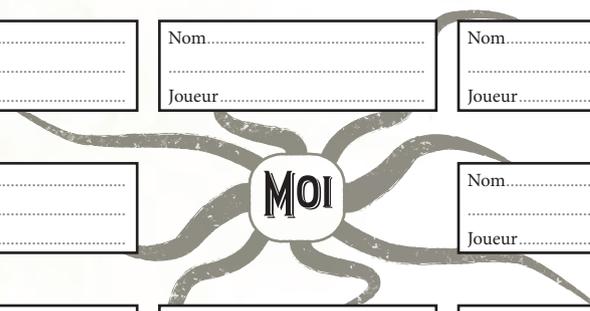
Dépenses courantes

Espèces

Capital

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....	Nom..... Joueur.....
Nom..... Joueur.....	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin: 0;">MOI</p>	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

- SOMBRES PERSPECTIVES -

- Agatha Priestly -

Avant, vous aviez un avenir. Votre carrière de journaliste prenait tranquillement son essor, et si vous travailliez encore pour le journal local de Crawley, la perspective d'un poste au *Boston Globe* ou même au *New York Times* ne relevait plus d'un simple rêve ! Puis, soudain, le monde a basculé.

Vous n'aviez pas beaucoup d'économies à perdre dans le krach de la bourse, mais cela a suffi à vous priver de toute sécurité financière. Votre mari Harold et vous-même avez perdu tous deux votre emploi au journal pour cause de réduction des dépenses (c'était du moins le prétexte évoqué) et vous êtes tous les deux tombés malades. Vous n'avez pas été en mesure de garder un toit sur votre tête, et vous vivez désormais dans un bidonville en périphérie de la ville.

Vous avez rencontré Harold au *Crawley Examiner*, où vous étiez tous deux journalistes, et vous êtes tombés amoureux presque immédiatement. Vos vies personnelles et professionnelles s'entremêlaient et vous avez souvent collaboré à des articles. Dans vos moments les plus paranoïaques, vous vous demandez si votre chute ne serait pas liée à l'enquête que menait Harold sur un prodige de la finance très discret, du nom de Theodore Sedgwick. Ce dernier semble avoir de l'influence partout, et cela inclut peut-être l'*Examiner*.

Harold est désormais gravement malade. Au camp, le Dr Coombes fait de son mieux pour le soigner, mais vous savez que votre mari est mourant, et personne ne comprend exactement de quoi il souffre. Vous êtes prête à tout pour le sauver et pour découvrir la vérité sur ce qu'il vous est arrivé à tous les deux.

ANNEES 1920

Nom **Nathaniel Coombes**
 Joueur
 Occupation **Ancien médecin**
 Genre Âge **54**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25/10	DEX	70	35/14	POU	40	20/8
CON	50	25/10	APP	50	25/10	ÉDU	80	40/16
TAI	60	30/12	INT	60	30/12	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **40** 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.	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						

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35%	17	7	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	70%	35	14
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	25	10
<input type="checkbox"/> Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/> Pharmacie	50%	25	10
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	80%	40	16	<input type="checkbox"/> Biologie	50%	25	10
<input type="checkbox"/> Combat rapproché				<input type="checkbox"/> Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latin	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"/>%	<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%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	70%	35	14	<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%)	1%	1	1	<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%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25	12	5	1D3+Imp	-	1	-	-
Révolver calibre 38	35	17	7	1D10	15 m	1 (3)	5	100
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	35/17/7

⇌ PROFIL ⇌

Description... Vieilli prématurément et les traits tirés, avec une barbe blanche soigneusement taillée. Porte une blouse blanche aux nombreuses taches.

Lieux significatifs... La cabane du bidonville que vous avez transformé en infirmerie de fortune. Ce n'est pas idéal, mais c'est toujours mieux que rien.

Idéologie et croyances... Tout être humain a droit à la compassion et à la dignité, quel que soit son statut social.

Biens précieux... Le stylo à encre Montblanc Masterpiece que votre épouse vous a offert pour fêter votre nomination à la tête de l'hôpital Bentham. Vous pourriez le vendre pour acheter de la nourriture et des médicaments, mais vous n'arrivez pas à vous en séparer.

Personnes importantes... Billy Spitzer, le jeune garçon qui vient aider dans la tente médicale. Sa bonne humeur est communicative.

Traits... Des manières vantardes qui cachent une nature chaleureuse et indulgente.

⇌ 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

- SOMBRES PERSPECTIVES -

- Nathaniel Coombes -

Il n'y a pas si longtemps, vous étiez le médecin le plus en vue de Crawley. Bien sûr, Crawley n'est pas Arkham, mais vous étiez riche et respecté. Quand on vous a proposé de devenir le directeur de l'hôpital Bentham, vous avez eu l'impression de voir vos ambitions récompensées.

C'était au tout début de l'année 1929. Quelques mois plus tard, les marchés s'étaient effondrés, et votre sécurité financière avec. L'argent qu'il vous restait était immobilisé dans l'hôpital, et vous avez donc tout perdu. Puis, alors que c'était le pire moment pour cela, vous êtes tombé malade.

C'était une étrange maladie, qui ne correspondait à aucune pathologie de votre connaissance. Vous êtes devenu léthargique, avec d'occasionnelles pertes de connaissance, et une sarcopénie. Entre vos revers financiers et votre incapacité à travailler, vous avez fini par perdre votre maison, votre mariage, votre cabinet médical, et enfin vos amis.

Vous vivez à présent dans un bidonville en périphérie de Crawley. Les gens qui vivent ici ont des histoires similaires à la vôtre, et eux aussi sont malades. En vérité, vous faites partie de ceux qui sont le moins affectés. Si votre vieux protégé, le docteur Cavendish de l'hôpital vous apporte une certaine aide, vous êtes devenu le médecin officieux du bidonville, et ses habitants comptent sur vous. Vous aimeriez juste avoir l'énergie et les moyens de leur apporter l'aide dont ils ont besoin, et les connaissances pour parvenir à identifier cette mystérieuse affection et y trouver un remède.



L'ENFANT-LUNE

John Vinocur

Âge : 47 Occupation : infirmier

FOR 30	CON 40	TAI 75	DEX 70	INT 60
APP 60	POU 45	ÉDU 85	SAN 45	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	CHANCE : 50	PM : 9

COMPÉTENCES

Crédit 25 % (12/5)
Conduite 40 % (20/8)
Écouter 40 % (20/8)
Histoire 29 % (14/5)
Langues (French) 31 % (15/6)
Langues (Latin) 21 % (10/4)
Médecine 41 % (20/8)
Occultisme 35 % (17/7)
Persuasion 60 % (30/12)
Premiers soins 80 % (40/16)
Psychologie 65 % (32/13)
Science (Biologie) 31 % (15/6)
Science (Chimie) 41 % (20/8)
Survie (Nature) 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

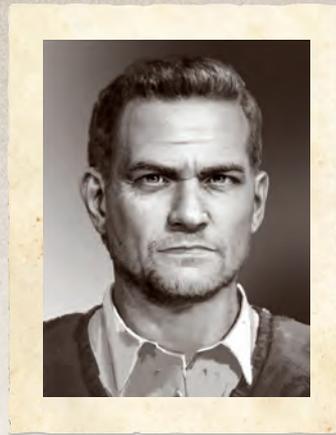
COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3 + Imp
Esquive 35 % (17/7)

PROFIL

- **Description** : bel homme.
- **Idéologie et croyances** : grande foi dans l'interprétation du tarot.
- **Personnes importantes** : Jules, l'amour de votre vie. Si seulement vous pouviez trouver un moyen d'exprimer cette passion ; est-il trop tard ? Qu'est-ce qui vous retient ?
- **Lieux significatifs** : tout endroit où la nature existe librement est un lieu de paix et de majesté.
- **Biens précieux** : le canif que vous gardez sur vous depuis l'époque où vous jouiez enfant dans les bois.
- **Traits** : rêveur ; vous concevez toujours des plans qui ne se réalisent jamais. C'était quoi le dernier, déjà ?

Vous avez exercé dans divers services hospitaliers, y compris les urgences. À présent, vous œuvrez au service psychiatrique. Votre intérêt pour la santé mentale a été stimulé par votre propre expérience de la thérapie, suivie entre 2005 et 2007. Votre thérapeute vous a aidé à reconnaître vos qualités et à comprendre comment vous sabordiez votre



propre existence par l'abus de drogues et l'automutilation. Vous portez encore de nombreuses cicatrices, tant mentales que physiques.

Les marques physiques sont facilement dissimulées sous des manches longues, à l'exception de celle de votre paume droite. Elle date d'une folle soirée étudiante dans les bois, une nuit où vous étiez tellement éméché que vous ne vous souvenez pas du retour à la maison. À cette époque, vous fréquentiez des amateurs de la culture alternative, un groupe de fans d'Ozzy Osbourne, tous fascinés par la magie noire et Satan!

Vous accordiez toutefois une crédibilité certaine aux cartes de tarot. Vous en avez un jeu que vous trouvez dernièrement de plus en plus infailible. Vous pouvez l'utiliser dans le jeu. Il vous faut une heure de concentration pour en faire une interprétation complète. Ce processus exige la dépense de 4+1D6 points de magie, qui sont ensuite regagnés à raison d'un point par heure. Après une telle lecture, vous pouvez poser une question fermée (oui ou non) au Gardien.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

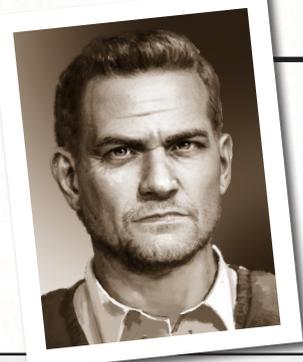
- Erik Wilson, expert-comptable.
- Alicia Juico, antiquaire, récemment veuve.
- Ray West, informaticien.
- Melinda Moody, journaliste.
- Maggi Stern, gérante de librairie occulte.
- Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- Nathan Held, bibliothécaire.
- Mari Cubine, directrice de banque.
- Stacey Kimble, hospitalisée.
- Greg Draper, croque-mort.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **John Vinocur**
 Joueur
 Occupation **Infirmier**
 Genre Âge **47**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	30	15/6	DEX	70	35/14	POU	45	22/9
CON	40	20/8	APP	60	30/12	ÉDU	85	42/17
TAI	75	37/15	INT	60	30/12	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

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

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	9	21	22	23	24	25

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	29%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	80%	<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"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologie	31%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Chimie	41%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> French	31%	<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"/> Latin	21%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nature	30%	<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"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	41%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	25%	<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"/> Crochetage (01%)%	<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"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	35	17/7

PROFIL

Description Bel homme.

 Idéologie et croyances Grande foi dans l'interprétation du tarot.

 Personnes importantes Jules, l'amour de votre vie. Si seulement vous pouviez trouver un moyen d'exprimer cette passion ; est-il trop tard ? Qu'est-ce qui vous retient ?

Lieux significatifs Tout endroit où la nature existe librement est un lieu de paix et de majesté.

 Biens précieux Le canif que vous gardez sur vous depuis l'époque où vous jouiez enfant dans les bois.

 Traits Rêveur ; vous concevez toujours des plans qui ne se réalisent jamais. C'était quoi le dernier, déjà ?

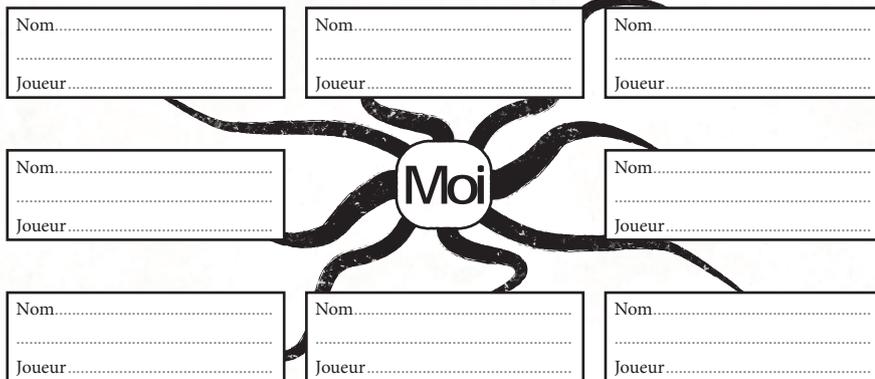
ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

FORTUNE

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

.....

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV **Médecine :** soigne 1D3 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

John Vinocur

Vous avez exercé dans divers services hospitaliers, y compris les urgences. À présent, vous oeuvrez au service psychiatrique. Votre intérêt pour la santé mentale a été stimulé par votre propre expérience de la thérapie, suivie entre 2005 et 2007. Votre thérapeute vous a aidé à reconnaître vos qualités et à comprendre comment vous sabordiez votre propre existence par l'abus de drogues et l'automutilation. Vous portez encore de nombreuses cicatrices, tant mentales que physiques.

Les marques physiques sont facilement dissimulées sous des manches longues, à l'exception de celle de votre paume droite. Elle date d'une folle soirée étudiante dans les bois, une nuit où vous étiez tellement éméché que vous ne vous souvenez pas du retour à la maison. À cette époque, vous fréquentiez des amateurs de la culture alternative, un groupe de fans d'Ozzy Osbourne, tous fascinés par la magie noire et Satan !

Vous accordiez toutefois une crédibilité certaine aux cartes de tarot. Vous en avez un jeu que vous trouvez dernièrement de plus en plus infallible. Vous pouvez l'utiliser dans le jeu. Il vous faut une heure de concentration pour en faire une interprétation complète. Ce processus exige la dépense de 4+1D6 points de magie, qui sont ensuite regagnés à raison d'un point par heure. Après une telle lecture, vous pouvez poser une question fermée (oui ou non) au Gardien.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- * Erik Wilson, expert-comptable.
- * Alicia Juico, antiquaire, récemment veuve.
- * Ray West, informaticien.
- * Melinda Moody, journaliste.
- * Maggi Stern, gérante de librairie occulte.
- * Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- * David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- * Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- * Nathan Held, bibliothécaire.
- * Mari Cubine, directrice de banque.
- * Stacey Kimble, hospitalisée.
- * Greg Draper, croque-mort.

- L'ENFANT-LUNE -

Erik Wilson

Âge : 43 Occupation : expert-comptable prospère

FOR 40	CON 45	TAI 70	DEX 50	INT 80
APP 20	POU 65	ÉDU 91	SAN 65	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	CHANCE : 50	PM : 13

COMPÉTENCES

Baratin 25 % (12/5)
Bibliothèque 30 % (15/6)
Charme 35 % (17/7)
Comptabilité 85 % (42/17)
Conduite 40 % (20/8)
Crédit 60 % (30/12)
Droit 65 % (32/13)
Électricité 20 % (10/4)
Estimation 35 % (17/7)
Histoire 29 % (19/5)
Informatique 35 % (17/7)
Occultisme 45 % (22/9)
Persuasion 30 % (15/6)
Pickpocket 20 % (10/4)
Premiers soins 40 % (20/8)
Psychologie 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 35 % (17/7)

COMBAT

Corps à corps 45 % (22/9), dégâts 1D3
Esquive 45 % (22/9)

PROFIL

- **Description** : en surpoids, pataud et en mauvaise santé.
- **Idéologie et croyances** : la science détient les réponses (toute cette histoire de matière noire est liée à l'occultisme).
- **Personnes importantes** : votre père (dont vous avez suivi les traces en reprenant l'entreprise familiale; il doit être fier de vous).
- **Lieux significatifs** : Stonehenge (lieu d'une grande puissance spirituelle que vous visitez à chaque solstice).
- **Biens précieux** : la chevalière de votre père.
- **Traits** : grand cuisinier; vous adorez regarder les émissions de cuisine à la télévision.
- **Séquelles et cicatrices** : un cancer vous a été diagnostiqué.

Votre vie a suivi paisiblement son cours jusqu'à hier, lorsque vous avez reçu vos résultats médicaux. Vous avez commencé à avoir des problèmes digestifs il y a quelques mois. Les médecins ont diagnostiqué un cancer de l'estomac. Vous suivez un traitement et vous ressentez jusqu'ici très peu d'inconfort. Ce traitement est censé réduire la tumeur. Dans quelques mois, on va vous opérer pour mieux examiner la situation. Pour l'heure, vous prenez conscience de la brièveté de la vie.



Pendant des années, vous avez été dépendant à la drogue, principalement la cocaïne, mais vous êtes sobre depuis maintenant neuf ans. Quand vous repensez à cette période, vous avez du mal à croire que c'est la même personne. Les actes que vous avez commis alors vous glacent et vous tentez de réprimer ces souvenirs autant que faire se peut. Le degré de gravité de vos actes passés vous appartient. Le Gardien pourrait vous interroger à ce sujet durant le jeu : tenez-vous prêt à répondre.

Vous portez une cicatrice sur la main, souvenir d'une nuit passée dans les bois. À l'université, vous étiez un fêtard et vous fréquentiez le cercle occulte. Une nuit, vous êtes allés dans les bois et avez chanté sous les étoiles. Ce n'est à présent qu'un lointain souvenir, mais il vous donne la nausée quand vous y pensez.

La seule personne avec qui vous êtes resté en contact est Alicia Juico. Quand elle a eu besoin d'argent pour monter son entreprise d'antiquités, vous lui en avez prêté. Vous n'avez jamais demandé quoi que ce soit en retour (en dehors des remboursements avec intérêt bien sûr). Le mari d'Alicia, Gary, est tragiquement décédé cette année. Vous ne l'avez jamais apprécié. Peut-être qu'Alicia cherchera un soutien émotionnel ?

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu. Vous avez assisté aux funérailles de Gary en janvier.

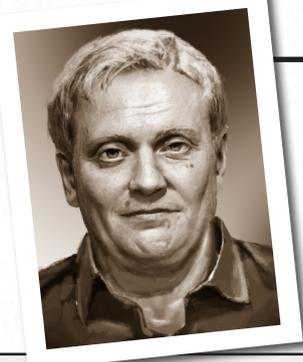
- Ray West, informaticien.
- Melinda Moody, journaliste.
- John Vinocur, infirmier.
- Maggi Stern, gérante d'une librairie occulte.
- Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- Nathan Held, bibliothécaire.
- Mari Cubine, directrice de banque.
- Stacey Kimble, hospitalisée.
- Greg Draper, croque-mort.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Erik Wilson**
 Joueur
 Occupation **Expert-comptable prospère**
 Genre Âge **43**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	40	20/8	DEX	50	25/10	POU	65	32/13
CON	45	22/9	APP	20	10/4	ÉDU	91	45/18
TAI	70	35/14	INT	80	40/16	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **65** Max. **99**

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	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.	13	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)	65%	32	13	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	45%	22	9	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%			
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	30%	15	6	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	20%	10	4	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	45%	22	9	Pilotage (01%)%			
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%		<input type="checkbox"/> Pister (10%)%			
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	29%	19	5	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%			
Combat à distance%		<input type="checkbox"/> Informatique (05%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	20	8	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%		<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%			
<input type="checkbox"/>%		Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%			
Combat rapproché%		<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	22	9	Langues (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"/> Comptabilité (05%)	85%	42	17	<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	35%	17	7	
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%		<input type="checkbox"/>%			
Crédit (00%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%		<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%			Mythe de Cthulhu (00%)%		<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%			<input type="checkbox"/> Nager (20%)%		<input type="checkbox"/>%			
				<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%		<input type="checkbox"/>%			

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	45/22/9

PROFIL

Description... **En surpoids, pataud et en mauvaise santé.**

Lieux significatifs... **Stonehenge (lieu d'une grande puissance spirituelle que vous visitez à chaque solstice).**

Idéologie et croyances... **La science détient les réponses (toute cette histoire de matière noire est liée à l'occultisme).**

Biens précieux... **La chevalière de votre père.**

Personnes importantes... **Votre père (dont vous avez suivi les traces en reprenant l'entreprise familiale ; il doit être fier de vous).**

Traits... **Grand cuisinier ; vous adorez regarder les émissions de cuisine à la télévision.**

Séquelles et cicatrices... **Un cancer vous a été diagnostiqué.**

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

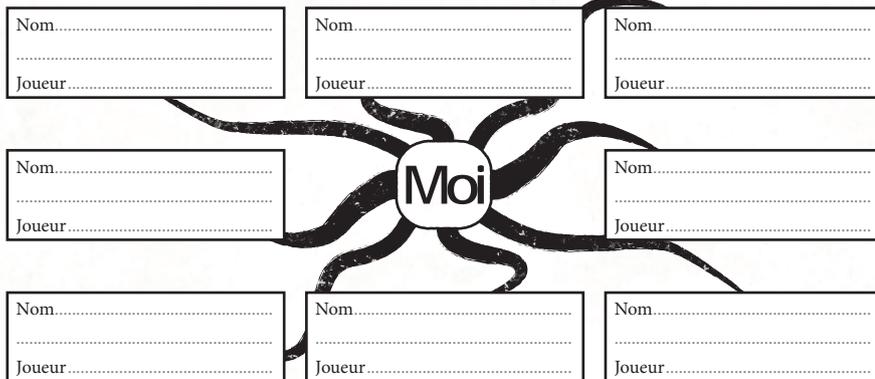
Capital

.....

.....

.....

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

Votre vie a suivi paisiblement son cours jusqu'à hier, lorsque vous avez reçu vos résultats médicaux. Vous avez commencé à avoir des problèmes digestifs il y a quelques mois. Les médecins ont diagnostiqué un cancer de l'estomac. Vous suivez un traitement et vous ressentez jusqu'ici très peu d'inconfort. Ce traitement est censé réduire la tumeur. Dans quelques mois, on va vous opérer pour mieux examiner la situation. Pour l'heure, vous prenez conscience de la brièveté de la vie.

Pendant des années, vous avez été dépendant à la drogue, principalement la cocaïne, mais vous êtes sobre depuis maintenant neuf ans. Quand vous repensez à cette période, vous avez du mal à croire que c'est la même personne. Les actes que vous avez commis alors vous glacent et vous tentez de réprimer ces souvenirs autant que faire se peut. Le degré de gravité de vos actes passés vous appartient. Le Gardien pourrait vous interroger à ce sujet durant le jeu : tenez-vous prêt à répondre.

Vous portez une cicatrice sur la main, souvenir d'une nuit passée dans les bois. À l'université, vous étiez un fêtard et vous fréquentiez le cercle occulte. Une nuit, vous êtes allés dans les bois et avez chanté sous les étoiles. Ce n'est à présent qu'un lointain souvenir, mais il vous donne la nausée quand vous y pensez.

La seule personne avec qui vous êtes resté en contact est Alicia Juico. Quand elle a eu besoin d'argent pour monter son entreprise d'antiquités, vous lui en avez prêté. Vous n'avez jamais demandé quoi que ce soit en retour (en dehors des remboursements avec intérêt bien sûr). Le mari d'Alicia, Gary, est tragiquement décédé cette année. Vous ne l'avez jamais apprécié. Peut-être qu'Alicia cherchera un soutien émotionnel ?

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- * Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu. Vous avez assisté aux funérailles de Gary en janvier.
- * Ray West, informaticien.
- * Melinda Moody, journaliste.
- * John Vinocur, infirmier.
- * Maggi Stern, gérante d'une librairie occulte.
- * Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- * David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- * Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- * Nathan Held, bibliothécaire.
- * Mari Cubine, directrice de banque.
- * Stacey Kimble, hospitalisée.
- * Greg Draper, croque-mort.

Melinda Moody

Âge : 42 Occupation : journaliste

FOR 55	CON 50	TAI 55	DEX 65	INT 45
APP 50	POU 60	ÉDU 73	SAN 60	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 7	CHANCE : 70	PM : 12

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Photographie) 55 % (27/11)
Baratin 45 % (22/9)
Bibliothèque 42 % (21/8)
Crédit 20 % (10/4)
Discrétion 60 % (30/12)
Grimper 50 % (25/10)
Histoire 25 % (12/5)
Imposture 65 % (32/13)
Occultisme 45 % (22/9)
Pickpocket 30 % (15/6)
Psychologie 30 % (15/6)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 32 % (16/6)

PROFIL

- **Description** : dodue et un peu débraillée.
- **Idéologie et croyances** : vous vous consacrez au bouddhisme, et prenez le temps de prier et de méditer.
- **Personnes importantes** : votre grand-mère était une dame admirable et demeure votre modèle.
- **Lieux significatifs** : le bar où le club se réunissait à l'université et qui hante vos rêves.
- **Biens précieux** : de quoi noter et enregistrer (ordinateur portable, stylo, smartphone).
- **Traits** : hédoniste, vous aimez faire la fête ; la vie est courte, profitons-en!

Vous travaillez pour le journal local depuis huit ans, mais tout cela vous paraît trop provincial. Ce que vous aimeriez vraiment, c'est atteindre les sommets et travailler pour un journal national.

Votre cheminement spirituel revêt une grande importance à vos yeux. Maintenant que vous avez embrassé le bouddhisme, vous voyez toutes ces absurdités païennes pour ce qu'elles sont. Tous ces cristaux, ces amulettes, ces cercles de pierres ; qu'est-ce qui vous passait par la tête ? Avant d'être bouddhiste, vous étiez en proie à la souffrance et vous infligiez ce supplice à ceux qui vous entouraient. Vous avez rendu votre mari Tyrone fou avec votre consommation d'alcool et vos infidélités, et pour finir, il vous a quittée.



Au début des années 90, vous faisiez partie du club occulte de l'université. C'était une période exaltante. Vous portez une cicatrice sur la main, souvenir de cette nuit dans les bois où vous avez chanté et dansé autour d'un crâne cornu et sanguinolent. C'est un lointain souvenir à présent, mais qui vous laisse une sensation d'angoisse.

Les séances étaient votre spécialité. Vous utilisiez un ouija pour communiquer avec les esprits. C'était excellent pour mettre l'ambiance à l'université. Mais, dans les années qui ont suivi, tout cela est devenu beaucoup plus réel. Parfois, vous entendiez vraiment des voix qui vous murmuraient à l'oreille, vous posaient des questions ou vous confiaient des choses, des choses que vous ne pouviez pas connaître et qui se révélaient ensuite vraies. Vous n'avez plus entendu ces voix pendant des années, mais elles sont revenues depuis un mois ou deux. Si vous voulez communiquer avec les esprits, vous devez décrire comment vous procédez (en utilisant un ouija, en entrant en transe, etc.) et dépenser 1D10 points de magie.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- Erik Wilson, expert-comptable.
- Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu.
- Ray West, informaticien.
- John Vinocur, infirmier.
- Maggi Stern, gérante d'une librairie occulte.
- Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- Nathan Held, bibliothécaire.
- Mari Cubine, directrice de banque.
- Stacey Kimble, hospitalisée.
- Greg Draper, croque-mort.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Melinda Moody**
 Joueur
 Occupation **Journaliste**
 Genre Âge **42**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	65	32/13	POU	60	30/12
CON	50	25/10	APP	50	25/10	ÉDU	73	36/14
TAI	55	27/11	INT	45	22/9	MVT	7	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

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

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	12	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	45%	22	9	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%			
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%			
<input type="checkbox"/> Photographie	55%	27	11	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	32%	16	6	Pilotage (01%)%		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	42%	21	8	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%		<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	65%	32	13	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
Combat à distance%		<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%		<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/>%		Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%		
Combat rapproché%		<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	Langues (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"/> Comptabilité (05%)%		<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)%		
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%		<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
Crédit (00%)	20%	10	4	Mythe de Cthulhu (00%)%		<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%		<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%		<input type="checkbox"/>%		

ARMES

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

COMBAT

Impact	0	
Carrure	0	
Esquive	32	16/6

- L'ENFANT-LUNE -

- Melinda Moody -

Vous travaillez pour le journal local depuis huit ans, mais tout cela vous paraît trop provincial. Ce que vous aimeriez vraiment, c'est atteindre les sommets et travailler pour un journal national.

Votre cheminement spirituel revêt une grande importance à vos yeux. Maintenant que vous avez embrassé le bouddhisme, vous voyez toutes ces absurdités païennes pour ce qu'elles sont. Tous ces cristaux, ces amulettes, ces cercles de pierres ; qu'est-ce qui vous passait par la tête ? Avant d'être bouddhiste, vous étiez en proie à la souffrance et vous infligiez ce supplice à ceux qui vous entouraient. Vous avez rendu votre mari Tyrone fou avec votre consommation d'alcool et vos infidélités, et pour finir, il vous a quittée.

Au début des années 90, vous faisiez partie du club occulte de l'université. C'était une période exaltante. Vous portez une cicatrice sur la main, souvenir de cette nuit dans les bois où vous avez chanté et dansé autour d'un crâne cornu et sanguinolent. C'est un lointain souvenir à présent, mais qui vous laisse une sensation d'angoisse.

Les séances étaient votre spécialité. Vous utilisiez un ouija pour communiquer avec les esprits. C'était excellent pour mettre l'ambiance à l'université. Mais, dans les années qui ont suivi, tout cela est devenu beaucoup plus réel. Parfois, vous entendiez vraiment des voix qui vous murmuraient à l'oreille, vous posaient des questions ou vous confiaient des choses, des choses que vous ne pouviez pas connaître et qui se révélaient ensuite vraies. Vous n'avez plus entendu ces voix pendant des années, mais elles sont revenues depuis un mois ou deux. Si vous voulez communiquer avec les esprits, vous devez décrire comment vous procédez (en utilisant un ouija, en entrant en transe, etc.) et dépenser 1D10 points de magie.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- * Erik Wilson, expert-comptable.
- * Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu.
- * Ray West, informaticien.
- * John Vinocur, infirmier.
- * Maggi Stern, gérante d'une librairie occulte.
- * Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- * David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- * Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- * Nathan Held, bibliothécaire.
- * Mari Cubine, directrice de banque.
- * Stacey Kimble, hospitalisée.
- * Greg Draper, croque-mort.

- L'ENFANT-LUNE -

Alicia Juico

Âge : 44 Occupation : antiquaire

FOR 55	CON 60	TAI 60	DEX 55	INT 60
APP 25	POU 55	ÉDU 85	SAN 55	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	CHANCE : 45	PM : 11

COMPÉTENCES

- Charme 55 % (27/11)
- Comptabilité 45 % (22/9)
- Conduite 50 % (25/10)
- Crédit 40 % (20/8)
- Estimation 60 % (30/12)
- Histoire 35 % (17/7)
- Intimidation 45 % (22/9)
- Nager 50 % (25/10)
- Occultisme 30 % (15/6)
- Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

COMBAT

- Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
- Esquive 27 % (13/5)

PROFIL

- Description** : empotée, mais d'aspect plutôt ordinaire.
- Idéologie et croyances** : païenne convaincue, la chrétienté a beaucoup de choses à se reprocher.
- Personnes importantes** : Erik Wilson; il est si intelligent, avec une aura merveilleuse; il vous a également prêté l'argent pour lancer votre entreprise.
- Lieux significatifs** : La tombe de Gary (votre défunt mari, qui était également membre du club).
- Biens précieux** : une paire de lunettes de bijoutier, offerte par Gary à l'occasion de votre dernier anniversaire de mariage.
- Traits** : réputée pour dire tout haut le fond de sa pensée.

Cette année a été difficile. Vous avez perdu votre mari, Gary, en janvier. Il était passionné de moto. La cause exacte de son accident sur ces routes de campagne reste indéterminée; peut-être du verglas.

Vous étiez mariée à Gary depuis 2005. Sa présence dans votre vie a tout changé. Avant Gary, vous étiez constamment anxieuse et insatisfaite; parfois, vous craigniez pour votre propre santé mentale car vous pensiez entendre de vilaines voix qui vous poussaient à vous mal conduire. Mais vous leur avez résisté. Vous leur avez résisté, n'est-ce pas ?



Erik Wilson est un ami fidèle. Vous avez renoué le contact avec lui il y a quelques années et il vous a prêté de l'argent pour créer votre entreprise. Gary, votre défunt mari, était toujours jaloux de votre relation avec Erik; à vous de décider si cette jalousie était fondée.

Vous avez connu Erik à l'université. Vous faisiez tous deux partie du club occulte de l'université. C'étaient des jours exaltants au début des années 1990. Vous portez une cicatrice sur votre main, souvenir de cette nuit dans les bois où vous avez chanté sous les étoiles. C'est désormais un lointain souvenir, mais qui vous laisse un sentiment d'angoisse.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- Erik Wilson, expert-comptable et ami. Il a assisté aux funérailles de Gary en janvier.
- Ray West, informaticien.
- Melinda Moody, journaliste.
- John Vinocur, infirmier.
- Maggi Stern, gère une librairie occulte.
- Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- Nathan Held, bibliothécaire.
- Mari Cubine, directrice de banque.
- Stacey Kimble, hospitalisée.
- Greg Draper, croque-mort.

ÉPOQUE MODERNE

Nom Alicia Juico
 Joueur
 Occupation Antiquaire
 Genre Âge 44
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	$\frac{27}{11}$	DEX	55	$\frac{27}{11}$	POU	55	$\frac{27}{11}$
CON	60	$\frac{30}{12}$	APP	25	$\frac{22}{5}$	ÉDU	85	$\frac{42}{17}$
TAI	60	$\frac{30}{12}$	INT	60	$\frac{30}{12}$	MVT	6	$\frac{+1}{-1}$



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
Initial	[55]														
Max.	[99]														

POINTS DE MAGIE

00	01	02	03	04	05	
	06	07	08	09	10	
	<u>11</u>	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	
PM max.	[11]	21	22	23	24	25

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	30%	[15]	[6]
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	27%	[13]	[5]	Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	60%	[30]	[12]	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	35%	[17]	[7]	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	55%	[27]	[11]	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	45%	[22]	[9]	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<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"/>%	<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]	Langues (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"/>	<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"/> Comptabilité (05%)	45%	[22]	[9]	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%	[27]	[11]
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	50%	[25]	[10]	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<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"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	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"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	50%	[25]	[10]	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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	[27] [13] [5]

PROFIL

Description... Empotée, mais d'aspect plutôt ordinaire.

Idéologie et croyances... Païenne convaincue, la chrétienté a beaucoup de choses à se reprocher.

Personnes importantes... Erik Wilson ; il est si intelligent, avec une aura merveilleuse ; il vous a également prêté l'argent pour lancer votre entreprise.

Lieux significatifs... La tombe de Gary (votre défunt mari, qui était également membre du club).

Biens précieux... Une paire de lunettes de bijoutier, offerte par Gary à l'occasion de votre dernier anniversaire de mariage.

Traits... Réputée pour dire tout haut le fond de sa pensée.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dépenses courantes

Espèces

Capital

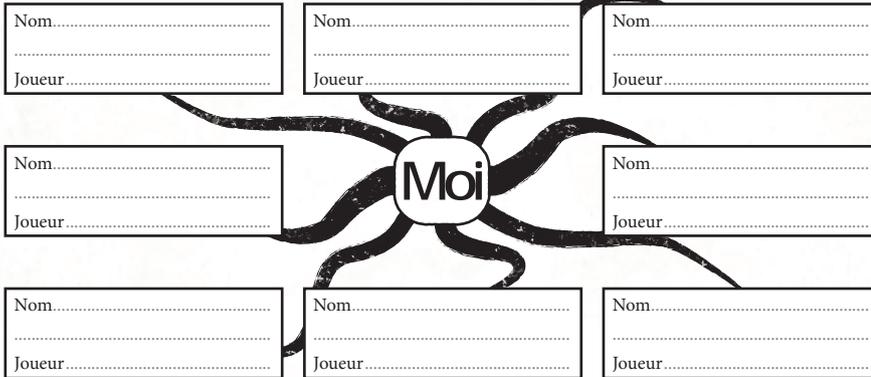
.....

.....

.....

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES



AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

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

- 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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

- L'ENFANT-LUNE -

- Alicia Juico -

Cette année a été difficile. Vous avez perdu votre mari, Gary, en janvier. Il était passionné de moto. La cause exacte de son accident sur ces routes de campagne reste indéterminée ; peut-être du verglas.

Vous étiez mariée à Gary depuis 2005. Sa présence dans votre vie a tout changé. Avant Gary, vous étiez constamment anxieuse et insatisfaite ; parfois, vous craigniez pour votre propre santé mentale car vous pensiez entendre de vilaines voix qui vous poussaient à vous mal conduire. Mais vous leur avez résisté. Vous leur avez résisté, n'est-ce pas ?

Erik Wilson est un ami fidèle. Vous avez renoué le contact avec lui il y a quelques années et il vous a prêté de l'argent pour créer votre entreprise. Gary, votre défunt mari, était toujours jaloux de votre relation avec Erik ; à vous de décider si cette jalousie était fondée.

Vous avez connu Erik à l'université. Vous faisiez tous deux partie du club occulte de l'université. C'étaient des jours exaltants au début des années 1990. Vous portez une cicatrice sur votre main, souvenir de cette nuit dans les bois où vous avez chanté sous les étoiles. C'est désormais un lointain souvenir, mais qui vous laisse un sentiment d'angoisse.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- * Erik Wilson, expert-comptable et ami. Il a assisté aux funérailles de Gary en janvier.
- * Ray West, informaticien.
- * Melinda Moody, journaliste.
- * John Vinocur, infirmier.
- * Maggi Stern, gère une librairie occulte.
- * Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- * David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- * Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- * Nathan Held, bibliothécaire.
- * Mari Cubine, directrice de banque.
- * Stacey Kimble, hospitalisée.
- * Greg Draper, croque-mort.

Maggi Stern

Âge : 41 Occupation : gérante de vente au détail

FOR 50 CON 65 TAI 45 DEX 60 INT 70

APP 70 POU 60 ÉDU 74 SAN 55 PV 11

Imp : 0 Carrure : 0 MVT : 8 Chance : 45 PM : 12

COMPÉTENCES

Baratin 35 % (17/7)
Bibliothèque 30 % (15/6)
Comptabilité 45 % (22/9)
Conduite 30 % (15/6)
Crédit 50 % (25/10)
Discrétion 45 % (22/9)
Estimation 45 % (22/9)
Informatique 25 % (12/5)
Langues (néerlandais) 40 % (20/8)
Mécanique 39 % (19/7)
Occultisme 65 % (32/13)
Persuasion 35 % (17/7)
Pickpocket 25 % (12/5)
Psychologie 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

COMBAT

Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 30 % (15/6)

PROFIL

- **Description** : beauté naturelle, vous vous passez volontiers de maquillage.
- **Idéologie et croyances** : la réalité n'est pas celle que nous croyons. Nous sommes cernés par les esprits.
- **Personnes importantes** : le chanteur et compositeur Bob Marley est une grande source d'inspiration ; vous écoutez sa musique en boucle.
- **Lieux significatifs** : l'Enchiridion, votre domicile et lieu de travail.
- **Biens précieux** : une Bible familiale.
- **Traits** : on peut en vous comme dans un livre ouvert.

Vous êtes la propriétaire et gérante d'une boutique nommée l'Enchiridion, spécialisée dans la vente de livres et d'accessoires liés à la magie et à l'occulte. Vous avez repris cet endroit il y a quinze ans et avez réussi à fidéliser votre clientèle. Ces dernières années, votre entreprise s'est diversifiée et une grande partie de votre activité se mène désormais en ligne.

Lorsque vous avez commencé, vous débordiez d'enthousiasme pour tout ce qui avait trait à



l'ésotérisme, mais cette ferveur s'est étiolée au fil des ans jusqu'à laisser place à un intérêt certain pour les affaires et l'investissement. Votre mère est décédée en 2004 et votre héritage vous a permis d'acheter la boutique. Depuis lors, votre attitude envers la vie et votre entreprise a changé ; vous vous sentez plus responsable. Auriez-vous enfin grandi ?

Au début des années 90, vous faisiez partie du club occulte de l'université. C'étaient des jours exaltants. Vous portez une cicatrice sur la main, souvenir de cette nuit dans les bois où vous avez chanté et dansé autour du dieu Cornu. C'est un lointain souvenir à présent, mais qui vous laisse une sensation d'angoisse. Après l'université, vous avez participé à des rituels, des séances et des rites magiques, et côtoyé un certain nombre d'individus peu recommandables qui, vous le comprenez maintenant, exploitaient leur entourage pour satisfaire leurs propres désirs et non pour tendre vers des objectifs spirituels. Le degré d'horreur et de dépravation de ces événements est laissé à votre appréciation, en tant que joueur.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- Erik Wilson, expert-comptable.
- Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu.
- Ray West, informaticien.
- John Vinocur, infirmier.
- Melinda Moody, journaliste.
- Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- Nathan Held, bibliothécaire.
- Mari Cubine, directrice de banque.
- Stacey Kimble, hospitalisée.
- Greg Draper, croque-mort.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Maggi Stern**
 Joueur
 Occupation **gérante de vente au détail**
 Genre Âge **41**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25/10	DEX	60	30/12	POU	60	30/12
CON	65	32/13	APP	70	35/14	ÉDU	74	37/14
TAI	45	22/9	INT	70	35/14	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **55** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	12	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)%		<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	65%	32	13		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%				
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%		<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	35%	17	7		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	25%	12	5		
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	15	6	Pilotage (01%)%			
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/>%			
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	35%	17	7	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%		<input type="checkbox"/> Pister (10%)%			
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%			
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%			<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%			
Combat à distance%			<input type="checkbox"/> Informatique (05%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%			<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%			<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%		
<input type="checkbox"/>%			Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%		
Combat rapproché%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	Langues (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Néerlandais	40%	20	8	Survie (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	39%	19	7	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%		
Crédit (00%)	50%	25	10	Mythe de Cthulhu (00%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%			<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%		

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30
	15/6

PROFIL

Description... Beauté naturelle, vous vous passez volontiers de maquillage.

Lieux significatifs... L'Enchiridion, votre domicile et lieu de travail.

Idéologie et croyances... La réalité n'est pas celle que nous croyons. Nous sommes cernés par les esprits.

Biens précieux... Une Bible familiale.

Personnes importantes... Le chanteur et compositeur Bob Marley est une grande source d'inspiration ; vous écoutez sa musique en boucle.

Traits... On peut en vous comme dans un livre ouvert.

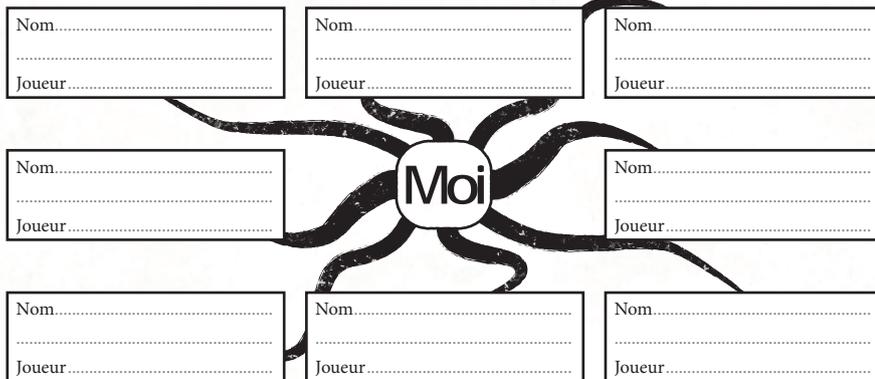
ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

FORTUNE

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

.....

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV.....**Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- L'ENFANT-LUNE -

- Maggi Stern -

Vous êtes la propriétaire et gérante d'une boutique nommée l'Enchiridion, spécialisée dans la vente de livres et d'accessoires liés à la magie et à l'occulte. Vous avez repris cet endroit il y a quinze ans et avez réussi à fidéliser votre clientèle. Ces dernières années, votre entreprise s'est diversifiée et une grande partie de votre activité se mène désormais en ligne.

Lorsque vous avez commencé, vous débordiez d'enthousiasme pour tout ce qui avait trait à l'ésotérisme, mais cette ferveur s'est étiolée au fil des ans jusqu'à laisser place à un intérêt certain pour les affaires et l'investissement. Votre mère est décédée en 2004 et votre héritage vous a permis d'acheter la boutique. Depuis lors, votre attitude envers la vie et votre entreprise a changé ; vous vous sentez plus responsable. Auriezvous enfin grandi ?

Au début des années 90, vous faisiez partie du club occulte de l'université. C'étaient des jours exaltants. Vous portez une cicatrice sur la main, souvenir de cette nuit dans les bois où vous avez chanté et dansé autour du dieu Cornu. C'est un lointain souvenir à présent, mais qui vous laisse une sensation d'angoisse. Après l'université, vous avez participé à des rituels, des séances et des rites magiques, et côtoyé un certain nombre d'individus peu recommandables qui, vous le comprenez maintenant, exploitaient leur entourage pour satisfaire leurs propres désirs et non pour tendre vers des objectifs spirituels. Le degré d'horreur et de dépravation de ces événements est laissé à votre appréciation, en tant que joueur.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- * Erik Wilson, expert-comptable.
- * Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu.
- * Ray West, informaticien.
- * John Vinocur, infirmier.
- * Melinda Moody, journaliste.
- * Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- * David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- * Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- * Nathan Held, bibliothécaire.
- * Mari Cubine, directrice de banque.
- * Stacey Kimble, hospitalisée.
- * Greg Draper, croque-mort.

- L'ENFANT-LUNE -

Ray west

Âge : 45 Occupation : informaticien

FOR 45	CON 50	TAI 70	DEX 60	INT 45
APP 50	POU 60	ÉDU 62	SAN 60	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	CHANCE : 55	PM : 12

COMPÉTENCES

Bibliothèque 30 % (15/6)
Crédit 38 % (19/7)
Crochetage 31 % (15/6)
Droit 15 % (7/3)
Électricité 40 % (20/8)
Électronique 21 % (10/4)
Informatique 75 % (37/15)
Langues (Latin) 21 % (10/4)
Occultisme 35 % (17/7)
Psychologie 30 % (15/6)
Sciences (Mathématiques) 31 % (15/6)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

COMBAT

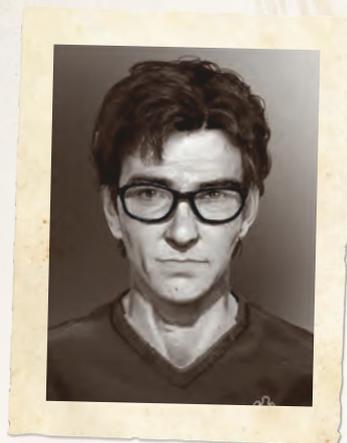
Corps à corps 25 % (12/5), dégâts 1D3
Esquive 30 % (15/6)

PROFIL

- **Description** : paraît jeune, souvent avec une barbe d'un ou deux jours.
- **Idéologie et croyances** : l'argent, c'est le pouvoir ; vous avez l'impression de ne jamais en avoir assez.
- **Personnes importantes** : votre sœur (Cath) ; vous avez été recueillis ensemble et êtes chacun la prunelle des yeux de l'autre.
- **Lieux significatifs** : le pub dans lequel le club se réunissait lorsque vous étiez à l'université ; tant de souvenirs heureux.
- **Biens précieux** : votre chien. Quelle est sa race ? Et son nom ?
- **Traits** : vous adorez les chiens et vous ne vous déplacez jamais sans le vôtre.

La journée, vous travaillez dans le secteur informatique. Ce métier assure vos dépenses quotidiennes et alimente votre passion pour les livres. Vous arpentez sans cesse les librairies en quête d'ouvrages obscurs sur la magie, et plus particulièrement ces grimoires rares susceptibles de vous ouvrir la voie vers un pouvoir et une connaissance supérieurs. Vous avez cherché de telles informations sur Internet, mais bien en vain. Elles se cachent forcément dans des manuscrits jalousement gardés, à l'abri de la sphère numérique.

C'est dans les années 1990, pendant vos études universitaires, que votre curiosité pour l'occulte



s'est éveillée. Vous étiez très proche de David Barber, avec qui vous aviez fondé un cercle d'études occultes au sein de l'université. Vous n'avez pas revu David depuis sa dépression en dernière année d'études. Il prenait très au sérieux toute cette histoire de magie. Un soir, avec d'autres membres du cercle, vous avez participé à un rituel dans les bois en l'honneur de la Déesse-mère. Vous avez prêté serment, les mains dans le sang. Toute cette scène vous paraît désormais ridicule et naïve. Hormis une cicatrice sur la paume de la main droite, ces souvenirs sont flous et source d'anxiété lorsque vous y repensez.

Vous pratiquez le yoga depuis huit ans maintenant et en ressentez véritablement les bienfaits. Avant cela, votre corps était le siège de nombreuses tensions ; vos chakras étaient probablement bloqués. Cela expliquerait aussi la tourmente qui habitait vos écrits, lorsque l'insomnie vous tenait éveillé. Vous conservez encore ces romans sur votre disque dur, où ils végéteront vraisemblablement.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

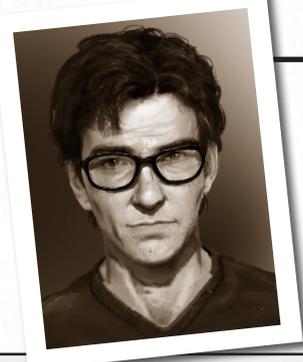
- Erik Wilson, expert-comptable.
- Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu.
- Melinda Moody, journaliste.
- John Vinocur, infirmier.
- Maggi Stern, gérante d'une librairie d'ésotérisme.
- Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- Nathan Held, bibliothécaire.
- Mari Cubine, directrice de banque.
- Stacey Kimble, actuellement hospitalisée.
- Greg Draper, croque-mort.

ÉPOQUE MODERNE

Nom Ray West
 Joueur
 Occupation Informaticien
 Genre Âge 45
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	45	22/9	DEX	60	30/12	POU	60	30/12
CON	50	25/10	APP	50	25/10	ÉDU	62	31/12
TAI	70	35/14	INT	45	22/9	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale 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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99									

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
PM max.	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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99									

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Droit (05%)	15%	7 3	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	35%	17 7
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	40%	20 8	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Électronique (01%)	21%	10 4	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	15 6	Pilotage (01%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%		<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	30%	15 6	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%		<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	
Combat à distance%		<input type="checkbox"/> Informatique (05%)	75%	37 15	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	30%	15 6
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%		<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%		<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%		Sciences (01%)%	
<input type="checkbox"/>%		Langue maternelle (ÉDU)%		<input type="checkbox"/> Mathématiques	31%	15 6
Combat rapproché%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12 5	Langues (01%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Latin	21%	10 4	Survie (10%)%	
<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%		<input type="checkbox"/>%		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	22 9
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)%		<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%		<input type="checkbox"/>%	
Crédit (00%)	38%	19 7	Mythe de Cthulhu (00%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	31%	15 6	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%		<input type="checkbox"/>%	
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%		<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%		<input type="checkbox"/>%	

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	30 15 6

PROFIL

Description... Parait jeune, souvent avec une barbe d'un ou deux jours.

Lieux significatifs... Le pub dans lequel le club se réunissait lorsque vous étiez à l'université ; tant de souvenirs heureux.

Ideologie et croyances... L'argent, c'est le pouvoir ; vous avez l'impression de ne jamais en avoir assez.

Biens précieux... Votre chien. Quelle est sa race ? Et son nom ?

Personnes importantes... Votre soeur (Cath) ; vous avez été recueillis ensemble et êtes chacun la prunelle des yeux de l'autre.

Traits... Vous adorez les chiens et vous ne vous déplacez jamais sans le vôtre.

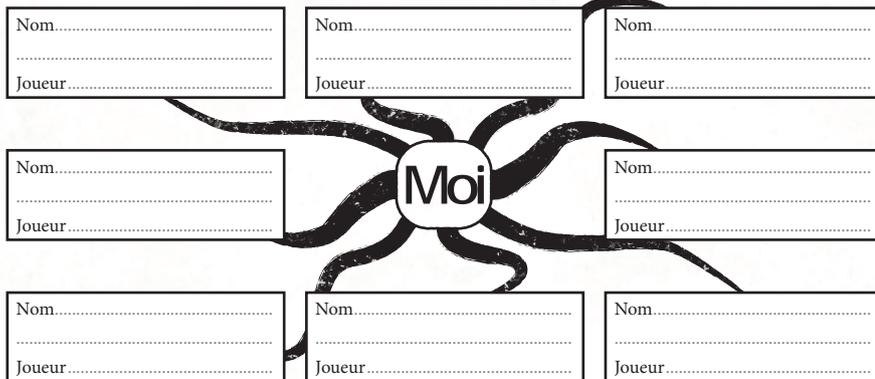
ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

FORTUNE

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital.....

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV.....**Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

La journée, vous travaillez dans le secteur informatique. Ce métier assure vos dépenses quotidiennes et alimente votre passion pour les livres. Vous arpentez sans cesse les librairies en quête d'ouvrages obscurs sur la magie, et plus particulièrement ces grimoires rares susceptibles de vous ouvrir la voie vers un pouvoir et une connaissance supérieurs. Vous avez cherché de telles informations sur Internet, mais bien en vain. Elles se cachent forcément dans des manuscrits jalousement gardés, à l'abri de la sphère numérique.

C'est dans les années 1990, pendant vos études universitaires, que votre curiosité pour l'occulte s'est éveillée. Vous étiez très proche de David Barber, avec qui vous aviez fondé un cercle d'études occultes au sein de l'université. Vous n'avez pas revu David depuis sa dépression en dernière année d'études. Il prenait très au sérieux toute cette histoire de magie. Un soir, avec d'autres membres du cercle, vous avez participé à un rituel dans les bois en l'honneur de la Déesse-mère. Vous avez prêté serment, les mains dans le sang. Toute cette scène vous paraît désormais ridicule et naïve. Hormis une cicatrice sur la paume de la main droite, ces souvenirs sont flous et source d'anxiété lorsque vous y repensez.

Vous pratiquez le yoga depuis huit ans maintenant et en ressentez véritablement les bienfaits. Avant cela, votre corps était le siège de nombreuses tensions ; vos chakras étaient probablement bloqués. Cela expliquerait aussi la tourmente qui habitait vos écrits, lorsque l'insomnie vous tenait éveillé. Vous conservez encore ces romans sur votre disque dur, où ils végéteront vraisemblablement.

Il y a environ six mois, d'anciens amis ont commencé à vous contacter via les réseaux sociaux. Renouer avec eux pour se remémorer le passé, pourquoi pas ? L'histoire commencera par une rencontre dans un café avec certains de ces vieux amis, en conversation avec Sarah Moore. Il vous apparaîtra rapidement que celle-ci parle des membres du club occulte de l'université qui fut jadis la vôtre. Voici les autres membres, dont certains sont incarnés par vos compagnons de jeu :

- * Erik Wilson, expert-comptable.
- * Alicia Juico, antiquaire, veuve depuis peu.
- * Melinda Moody, journaliste.
- * John Vinocur, infirmier.
- * Maggi Stern, gérante d'une librairie d'ésotérisme.
- * Sarah Moore, vous la rencontrez dans un café.
- * David Barber, informaticien. Marié à Bridgette.
- * Bridgette Barber, assistante pédagogique. Mariée à David.
- * Nathan Held, bibliothécaire.
- * Mari Cubine, directrice de banque.
- * Stacey Kimble, actuellement hospitalisée.
- * Greg Draper, croque-mort.

INTERSTICES



ÉPOQUE MODERNE

Nom **Spencer Shull**
 Joueur
 Occupation **Homme de main de l'Église**
 Genre Âge **41**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	55	27/11	DEX	65	32/13	POU	65	32/13
CON	50	25/10	APP	45	22/9	ÉDU	70	35/14
TAI	75	37/15	INT	85	42/17	MVT	6	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **65** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	13	13	14	15	16	17
		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%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	
Arts et métiers (05%)%		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%			<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	
<input type="checkbox"/> Photographe	25%	12	5	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	42%	21	8	Pilotage (01%)%
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	65%	32	12	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)%
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	55%	27	11	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%			<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%
Combat à distance%			<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%			<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%			Sciences (01%)%
<input type="checkbox"/>%			Langue maternelle (ÉDU)%			<input type="checkbox"/>%
Combat rapproché%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	55%	27	11	Langues (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"/> Comptabilité (05%)%			<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	55%
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	30%	15	6	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%			<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%			<input type="checkbox"/>%
Crédit (00%)	30%	15	6	Mythe de Cthulhu (00%)%			<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	51%	25	10	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%			<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%			<input type="checkbox"/>%

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	55	27	11	1D3+Imp	-	1	-	-
Pistolet automatique .45	20	10	4	1D10+2				
.....								
.....								

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	0
Esquive	42
	21/8

PROFIL

Description... Athlétique et anguleux. Un homme d'âge moyen aux
airs de prédateur.

Lieux significatifs... Votre bureau au QG de l'Église. Vous y
conservez des dossiers sur les ennemis, alliés et membres
de l'Église.

Idéologie et croyances... La fin justifie les moyens. Vous êtes prêt
à commettre n'importe quel crime, tant que vous pouvez être
évidé de vos afflictions par la suite.

Biens précieux... Une antique flasque de poche en acier qui
appartenait à votre oncle Al, lui aussi un ancien inspecteur
de la brigade des homicides. Vous la gardez toujours remplie
de bourbon de qualité.

Personnes importantes... Brian Musgrove a redonné un sens à
votre vie lorsque tout semblait perdu.

Traits... Vous vous montrez direct au point d'en être grossier.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

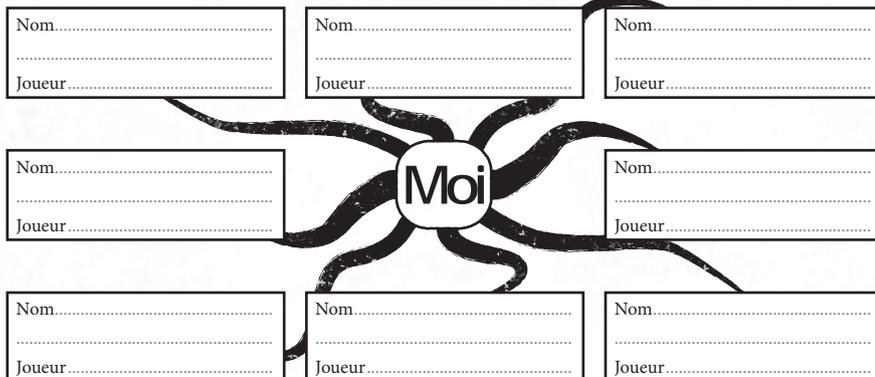
Capital

.....

.....

.....

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- INTERSTICES -

- Spencer Shull -

Depuis votre renvoi de la police de Los Angeles, vous travaillez pour l'Église de Sunyata à plein temps. Vous apparteniez à l'Église avant cela, mais vous vous efforciez de ne pas mélanger travail et spiritualité - contrairement à ce que le rapport à votre sujet a prétendu.

À la base, vous comptiez devenir détective privé, mais Brian Musgrove, votre guide spirituel, vous a invité à prendre un verre. Il a suggéré qu'un homme de votre talent pourrait être un atout de poids pour l'organisation.

Depuis, vous oeuvrez à faire disparaître les problèmes que peut rencontrer l'Église. Parfois, il s'agit juste de convaincre un journaliste de ne pas publier un article à sensation. De temps en temps, il faut faire disparaître des preuves, qu'il s'agisse de dossiers fiscaux, de photos incriminantes ou même d'un cadavre. Vous avez le coeur bien accroché, et votre foi vous aide à supporter la pression.

Il y a des rumeurs selon lesquelles l'Église se trouve derrière la récente disparition de Verity Harrow, mais si c'était vrai, ç'aurait été à vous qu'on se serait adressé pour faire le sale boulot - et vous ne savez rien de cette affaire.

Ça ne vous plaît pas d'être laissé sur la touche et vous avez décidé de mener votre propre enquête. Ce n'est pas normal qu'on ne vous ait pas demandé de mettre la main à la pâte.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Julia Cortese**
 Joueur
 Occupation **Assistante
 personnelle dévouée**
 Genre Âge **26**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	40	$\frac{20}{8}$	DEX	55	$\frac{27}{11}$	POU	25	$\frac{12}{5}$
CON	60	$\frac{30}{12}$	APP	70	$\frac{35}{14}$	ÉDU	70	$\frac{35}{14}$
TAI	65	$\frac{32}{13}$	INT	70	$\frac{35}{14}$	MVT	7	$\frac{+1}{-1}$



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **25** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	5		21	22	23	24
			25			

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	65%	32	12	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	27%	13	5	Pilotage (01%)%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	65%	32	12
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	55%	27	11	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	50%	25	10	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<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"/>
Combat rapproché%	<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"/> (Corps à corps) (25%)	35%	17	7	Langues (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"/>	<input type="checkbox"/> Espagnol	51%	25	10	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"/> Comptabilité (05%)	45%	22	9	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	65%	32	12
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<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"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	30%	15	6	Mythe de Cthulhu (00%)%	<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"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	27 $\frac{13}{5}$

PROFIL

Description... Jeune femme à l'air légèrement soucieuse, aux grands yeux emplis de vivacité. Toujours bien habillée.

Lieux significatifs... L'appartement de Jared, où vous avez partagé une unique nuit magique.

Idéologie et croyances... Atteindre le Vide Parfait est votre objectif ultime.

Biens précieux... Un jeton de sobriété, obtenu après deux ans sans utiliser de drogues.

Personnes importantes... Jared Woodward, que vous aimez en secret.

Traits... Maniaque de la propreté et du rangement. Vous vous assurez toujours que tout soit bien organisé.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

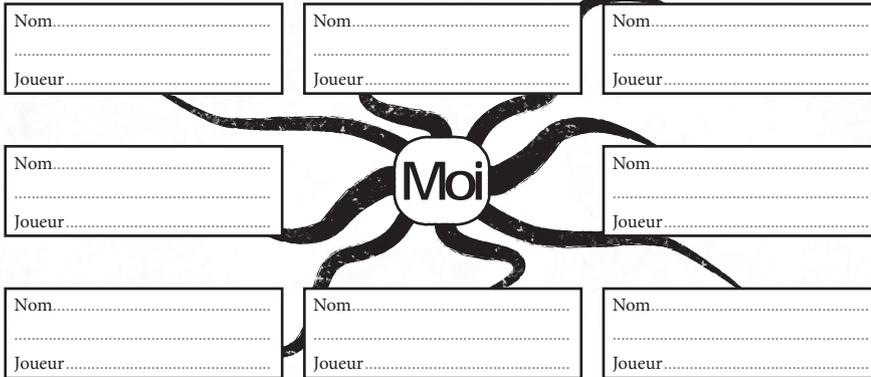
Une clé de l'appartement de Jared.

FORTUNE

Dépenses courantes
Espèces
Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES



AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

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

- 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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

- INTERSTICES -

- Julia Cortese -

Jared Woodward est un grand réalisateur, et un véritable génie. Cela fait maintenant trois ans que vous occupez le rôle d'assistante personnelle à ses côtés. C'est lui qui vous a fait entrer dans l'Église de Sunyata, en vous promettant que, comme lui, vous y trouveriez le sens de votre vie. Votre relation professionnelle a fini par devenir très proche ; certains prétendent que vous êtes amants, mais vous n'avez couché ensemble qu'une seule fois, après une soirée bien arrosée, plus tôt cette année.

Heureusement, vous êtes tous deux suffisamment éveillés pour ne pas laisser cela entacher votre professionnalisme. En tout cas, Jared a toujours fait comme si de rien n'était. Vous voulez comprendre pourquoi cette aventure n'a pas débouché sur autre chose, mais vous êtes consciente que lui faire une scène mettrait votre carrière en danger, ainsi que votre position au sein de l'Église. Ainsi, vous gardez le silence, pour l'instant.

L'Église de Sunyata, c'est toute votre vie. Vous n'êtes encore qu'aux échelons les plus bas, mais vous avez déjà tant appris. Et cela fait deux ans que vous ne touchez plus à la cocaïne ! Vous espérez de tout coeur atteindre un jour le Vide Parfait.

Récemment, Jared est plus renfermé, plus secret. Avant, il partageait tous les détails de son travail avec vous, mais maintenant, vous ne faites plus que lui apporter ses repas et mettre à jour ses comptes sur les réseaux sociaux. Peut-être que cette nuit d'amour lui a fait bizarre, à lui aussi, ou peut-être qu'il est simplement trop accaparé par ce nouveau film. Il vous a dit qu'Interstices « révélera le véritable message de l'Église au monde entier » et qu'il est déterminé à apporter la bonne parole au public. Peut-être qu'une fois que son travail sera fini, il aura un peu de temps à vous accorder...

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Amanda Stennett**
 Joueur
 Occupation **journaliste infiltrée/assistante de production**
 Genre Âge **29**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	40	$\frac{20}{8}$	DEX	55	$\frac{27}{11}$	POU	50	$\frac{25}{10}$
CON	50	$\frac{25}{10}$	APP	50	$\frac{25}{10}$	ÉDU	95	$\frac{47}{19}$
TAI	60	$\frac{30}{12}$	INT	75	$\frac{37}{15}$	MVT	7	$\frac{+1}{-1}$



POINTS DE VIE

Inconscient	J	00	01	02	03	04
Mourant			05	06	07	08
Blessure grave	<input type="checkbox"/>		09	10	11	12
PV max.	<input type="checkbox"/>	11	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.	<input type="checkbox"/>	7	21	22	23	24
			25			

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Écriture	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	57%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	80%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<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"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Informatique (05%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)		<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"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<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"/>%	<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"/> Mécanique (10%)%	<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"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<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"/> Discretion (20%)	50%	<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"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	0
Carrure	<input type="checkbox"/>	0
Esquive	<input type="checkbox"/>	57 $\frac{28}{11}$

PROFIL

Description... Jeune femme mince et nerveuse à la peau hâlée.

Lieux significatifs... L'Athéna, votre petit bateau. C'est le seul endroit où vous parvenez à fuir la folie du monde extérieur.

Idéologie et croyances... Ceux qui se servent de leur pouvoir pour manipuler ou blesser les autres méritent de tout perdre.

Biens précieux... Un exemplaire de poche usé et écorné du livre *Les Hommes du Président* dont vous ne vous séparez jamais, pour vous rappeler que les journalistes peuvent faire une différence.

Personnes importantes... Harry Malloy, votre éditeur. Il vous aide à faire la différence.

Traits... Vous êtes prompte à agir impulsivement, et souvent à le regretter après coup.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

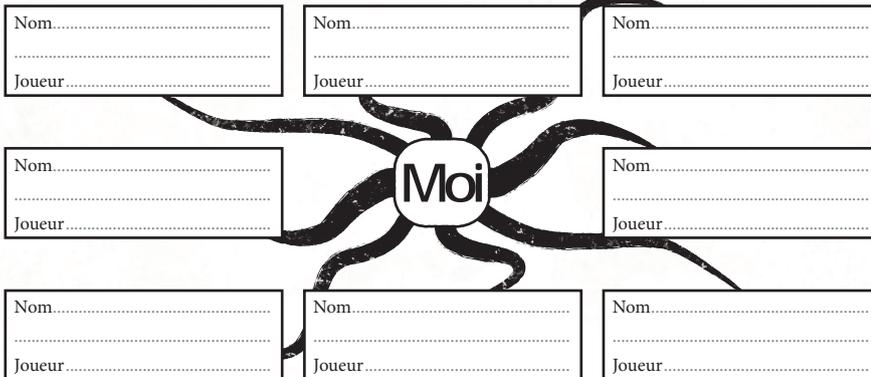
Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES



AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeure..... ½ %
- Extrême..... ⅓ %
- Critique..... 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- INTERSTICES -

- Amanda Stennett -

Le journalisme d'investigation est un art qui se perd. Le seul moyen que vous avez trouvé de convaincre Harry Malloy de vous laisser enquêter, votre rédacteur au Hollywood Tattler, a été de le convaincre que vous pourriez dégoter quelques ragots juteux sur Verity Harrow. La star au passé trouble aurait réussi à se sevrer après avoir trouvé la religion, mais vous avez affirmé à Harry qu'il s'agissait seulement d'une façade et que vous pouviez prouver qu'elle a encore le nez dans la poudre.

En fait, ce qui vous intéresse vraiment, c'est l'Église de Sunyata, mais si vous aviez dit ça à Harry, il aurait tout rejeté sans vous laisser le temps de finir votre phrase. L'Église est beaucoup trop puissante à Hollywood. On ne compte plus les stars, les producteurs, les agents, les investisseurs et même les journalistes qui ont rejoint leur soi-disant quête d'illumination.

Peu importe leurs croyances bidon et leurs méthodes douteuses, écrire la vérité à leur sujet revient à un suicide professionnel. Vous vous en fichez. Même si le Tattler n'a pas le courage de faire paraître ce que vous écririez, vous aurez certainement de quoi écrire un livre.

Vous avez donc réussi à vous faire embaucher sous couverture d'assistante de production sur le tournage d'Interstices, un nouveau film financé par la secte. Tout le monde sur le plateau est membre de l'Église et la rumeur prétend que le film lui-même est en réalité un outil de recrutement.

Il a fallu que vous entriez dans l'Église, en tant que nouvelle recrue, mais on ne vous fait pas encore assez confiance pour vous révéler ses secrets. Vous devez trouver le moyen d'accélérer le processus.

La quantité de cocaïne que vous utilisez pour rester alerte a quelque peu augmenté, mais vous essayez encore de vous convaincre que vous n'êtes pas accro. Vous pourriez arrêter si vous vouliez, pas vrai ?

- INTERSTICES -

Blake Tevis

Âge : 47 Occupation : agent de relations publiques pour l'Église de Sunyata et producteur pour *Interstices*

FGR 60	CON 50	TAI 50	DEX 70	INT 70
APP 60	POU 55	ÉDU 92	SAN 55	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	CHANCE : 70	PM : 11

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Médias) 70 % (35/14)
Bibliothèque 70 % (35/14)
Charme 70 % (35/14)
Crédit 70 % (35/14)
Écouter 75 % (37/15)
Nager 50 % (25/10)
Persuasion 55 % (27/11)
Psychologie 80 % (40/16)
Trouver objet caché 45 % (22/9)

COMBAT

Corps à corps 55 % (27/11), dégâts 1D3
Esquive 35 % (17/5)

PROFIL

- **Description** : un homme grand, aux cheveux gris impeccablement coiffés, constamment affublé d'un sourire dépourvu de toute sincérité.
- **Idéologie/Croyances** : le succès de l'Église est votre succès, et rien n'est plus important que votre succès.
- **Persones importantes** : Erica Christensen, l'avocate en chef de l'Église. Vous pouvez toujours compter sur elle.
- **Lieu important** : le manoir des célébrités de Sunyata, à Hollywood Hills. C'est vous qui en avez eu l'idée, pour le plus grand bonheur de l'Église - et, par extension, le vôtre.
- **Objet précieux** : votre ensemble complet de cartes postales de collection du film *Elmer Gantry*.
- **Trait** : vous êtes beaucoup trop tactile au goût de la plupart des gens.

Il y a moins de dix ans, on se permettait encore de taxer ouvertement l'Église de Sunyata de «secte». Des rumeurs déplorables circulaient, à propos d'arnaques et de fraude fiscale. Mais depuis l'arrivée de Brian Musgrove à la tête de l'Église, l'adoption de la foi par des célébrités et quelques opérations de séduction auprès de la presse, la réputation de l'organisation est largement meilleure. Pour vous, qui êtes chargé de gérer l'image de l'Église, les dernières années ont été une promenade de santé.



Vous savez que l'Église et vous-même êtes à l'aube d'une nouvelle ère. Jared Woodward, prodige d'Hollywood et fidèle de Sunyata, travaille sur un nouveau film - *Interstices* - dont il est certain qu'il touchera un vaste public. Avec les récompenses que cette œuvre ne manquera pas de remporter, les enseignements de l'Église qui composent son essence seront enfin disséminés aux non-initiés. Si vos espoirs se réalisent, ce sera le plus grand succès de l'organisation, depuis l'ouverture du manoir des célébrités.

Vous avez l'honneur d'être producteur sur le tournage, même si cela semble surtout consister à rassurer beaucoup de gens très stressés du milieu du show-biz.

Au cours de la dernière semaine, cependant, les choses se sont compliquées. Avec la disparition de Verity Harrow, la star du film, les rumeurs sinistres vont bon train. En plus, Jared Woodward ne communique plus avec personne et vous vous inquiétez qu'il puisse être retombé dans la cocaïne. Toute cette situation menace de tourner au vinaigre, avec des retombées médiatiques catastrophiques. Heureusement, dans ces heures sombres, les enseignements de l'Église vous donnent la force de continuer à faire votre travail, en vous débarrassant de vos afflictions et de vos faiblesses. Lorsque vous êtes Vide, vous vous sentez entier.

NOTES :

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

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Blake Tevis**
 Joueur
 Occupation **Agent de relations pu-**
bliques pour l'Église de Sunyata
et producteur pour Interstices
 Genre Âge **47**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	$\frac{30}{12}$	DEX	70	$\frac{35}{14}$	POU	55	$\frac{27}{11}$
CON	50	$\frac{25}{10}$	APP	60	$\frac{30}{12}$	ÉDU	92	$\frac{46}{18}$
TAI	50	$\frac{25}{10}$	INT	70	$\frac{35}{14}$	MVT	8	$\frac{+1}{-1}$



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **55** Max. **99**

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

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	11	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	75%	37	15	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	55%	27	11
<input type="checkbox"/> Médias	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35%	17	5	Pilotage (01%)%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	80%	40	16
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)%	<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"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	55%	27	11	Langues (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"/>	<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"/> Comptabilité (05%)%	<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"/> Conduite (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<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"/>
Crédit (00%)	70%	35	14	Mythe de Cthulhu (00%)%	<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"/> Nager (20%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	55	27	11	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	35 $\frac{17}{5}$

PROFIL

Description... Un homme grand, aux cheveux gris impeccablement coiffés, constamment affublé d'un sourire dépourvu de toute sincérité.

Lieux significatifs... Le manoir des célébrités de Sunyata, à Hollywood Hills. C'est vous qui en avez eu l'idée, pour le plus grand bonheur de l'Église - et, par extension, le vôtre.

Idéologie et croyances... Le succès de l'Église est votre succès, et rien n'est plus important que votre succès.

Biens précieux... Votre ensemble complet de cartes postales de collection du film *Elmer Gantry*.

Personnes importantes... Erica Christensen, l'avocate en chef de l'Église. Vous pouvez toujours compter sur elle.

Traits... Vous êtes beaucoup trop tactile au goût de la plupart des gens.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

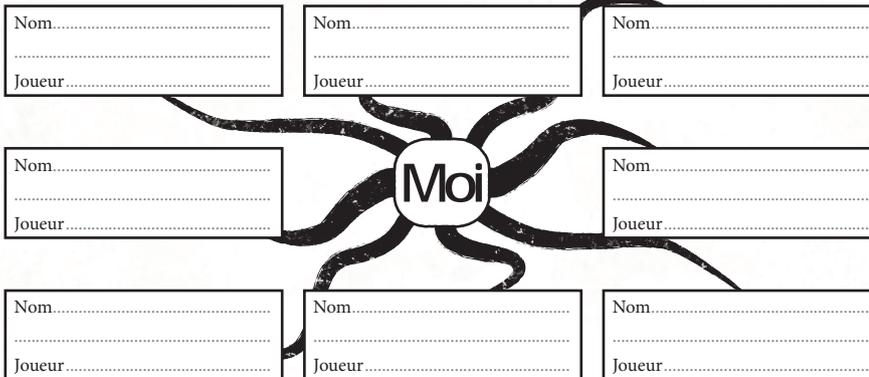
Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES



AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

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.

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

- INTERSTICES -

- Blake Tevis -

Il y a moins de dix ans, on se permettait encore de taxer ouvertement l'Église de Sunyata de « secte ». Des rumeurs déplorables circulaient, à propos d'arnaques et de fraude fiscale. Mais depuis l'arrivée de Brian Musgrove à la tête de l'Église, l'adoption de la foi par des célébrités et quelques opérations de séduction auprès de la presse, la réputation de l'organisation est largement meilleure. Pour vous, qui êtes chargé de gérer l'image de l'Église, les dernières années ont été une promenade de santé.

Vous savez que l'Église et vous-même êtes à l'aube d'une nouvelle ère. Jared Woodward, prodige d'Hollywood et fidèle de Sunyata, travaille sur un nouveau film - Interstices - dont il est certain qu'il touchera un vaste public. Avec les récompenses que cette oeuvre ne manquera pas de remporter, les enseignements de l'Église qui composent son essence seront enfin disséminés aux non-initiés. Si vos espoirs se réalisent, ce sera le plus grand succès de l'organisation, depuis l'ouverture du manoir des célébrités.

Vous avez l'honneur d'être producteur sur le tournage, même si cela semble surtout consister à rassurer beaucoup de gens très stressés du milieu du show-biz.

Au cours de la dernière semaine, cependant, les choses se sont compliquées. Avec la disparition de Verity Harrow, la star du film, les rumeurs sinistres vont bon train. En plus, Jared Woodward ne communique plus avec personne et vous vous inquiétez qu'il puisse être retombé dans la cocaïne. Toute cette situation menace de tourner au vinaigre, avec des retombées médiatiques catastrophiques. Heureusement, dans ces heures sombres, les enseignements de l'Église vous donnent la force de continuer à faire votre travail, en vous débarrassant de vos afflictions et de vos faiblesses. Lorsque vous êtes Vide, vous vous sentez entier.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **David Otera**
 Joueur
 Occupation **Star de cinéma et suspect**
 Genre Âge **29**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	85	42/17	DEX	70	35/14	POU	60	30/12
CON	60	30/12	APP	90	45/18	ÉDU	70	35/14
TAI	55	27/11	INT	55	27/11	MVT	9	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **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
		16	17	18	19	20
PM max.	12	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

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

ARMES

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

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	22 11 4

PROFIL

Description... Un jeune homme beau, parfaitement coiffé et manucuré, avec un large sourire aux dents incroyablement blanches et droites.

Lieux significatifs... Raoul's, le club gay de West Hollywood que vous fréquentez pour y rencontrer des partenaires d'un soir.

Idéologie et croyances... Les relations personnelles sont le meilleur moyen de se faire une place dans le monde.

Biens précieux... Votre Jaguar 1961 Type E, impeccablement restaurée et maintenue en parfait état.

Personnes importantes... Verity Harrow, avec qui vous entretenez une relation de convenance et qui vous a permis de rentrer dans l'Église de Sunyata.

Traits... Vous êtes mal à l'aise lorsque ce n'est pas vous le centre de l'attention.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

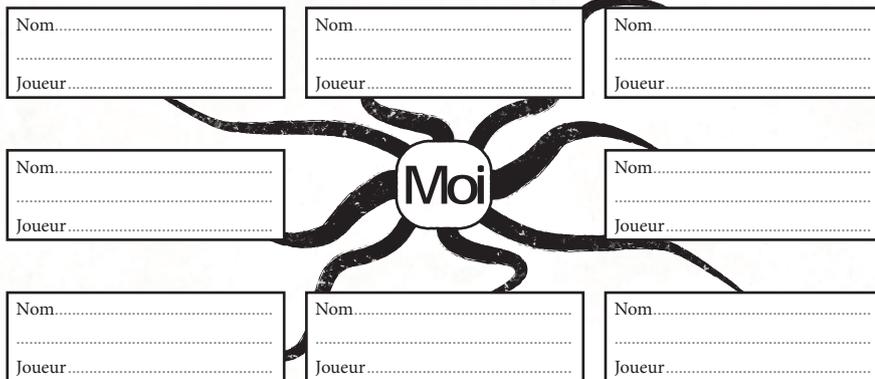
Capital

.....

.....

.....

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV.....**Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- INTERSTICES -

- David Otera -

Jusqu'à la semaine, dernière, l'Église de Sunyata semblait pouvoir vous offrir tout ce dont aviez jamais rêvé : une carrière prometteuse, un rôle principal dans un film à grande distribution, et même une relation avec Verity Harrow, une jeune actrice charmante, pleine de vie et elle aussi en train de percer dans l'industrie. Mais, il y a quatre jours, Verity a disparu, et tout a commencé à s'effondrer.

La police vous a déjà interrogé deux fois, et vous êtes certain qu'ils ne s'arrêteront pas là. Et puis il y a les journalistes qui commencent à fouiner dans votre vie personnelle. Combien de temps, avant que quelqu'un ne révèle que votre relation avec Verity n'est qu'un écran de fumée pour cacher votre préférence pour le sexe anonyme avec des hommes, dans les clubs libertins de Los Angeles ? Si la vérité éclatait au grand jour, cela ruinerait vos chances au sein de l'Église, une institution extrêmement homophobe ; et sans leur aide, que resterait-il de votre carrière ?

Vous savez que l'Église n'a pas son pareil pour étouffer les scandales ; peut-être qu'en concluant les bonnes alliances, vous pouvez encore sauver votre carrière ? Peut-être qu'en découvrant ce qui est vraiment arrivé à Verity, on oubliera vos transgressions ? Quoi qu'il en soit, vous allez devoir vous battre pour préserver votre avenir.

ÉPOQUE MODERNE

Nom **Daria Nowland**
 Joueur
 Occupation **Productrice frustrée**
 Genre Âge **38**
 Résidence

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30/12	DEX	60	30/12	POU	75	37/15
CON	60	30/12	APP	45	22/9	ÉDU	90	45/18
TAI	70	35/14	INT	65	32/13	MVT	7	+1/-1



POINTS DE VIE

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

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **75** 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.	<input type="checkbox"/>	15	16	17	18	19
		20	21	22	23	24
		25				

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	60%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	45%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	65%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	40%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Biologie%	51%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Espagnol%	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	55%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	40%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>

ARMES

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

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	1
Esquive	30 15/6

PROFIL

Description... Une femme grande et athlétique, généralement vêtue de costumes à la mode, les cheveux tressés.

Lieux significatifs... Le premier bar à smoothies que vous avez ouvert à Crenshaw, le point de départ de votre empire.

Ideologie et croyances... Dans la vie, on est crée sa propre chance, et malheur à qui se dressera en travers de votre chemin.

Biens précieux... Une croix en argent, héritage de votre défunte mère. Vous avez beau ne plus être chrétienne, vous continuez à la porter pour conserver un souvenir d'elle.

Personnes importantes... Craig Steele. C'est lui qui détient les clés de votre succès ; vous devez à tout prix entrer dans son cercle privé.

Traits... Vous n'avez pas le temps pour les imposteurs Les gens devraient faire preuve de plus de franchise.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

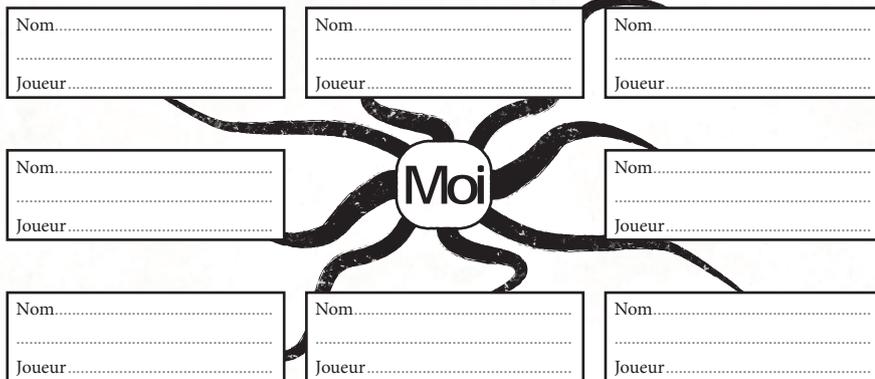
Capital

.....

.....

.....

AMIS INVESTIGATEURS



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

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

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

- INTERSTICES -

- Daria Nowland -

Vous êtes une femme d'affaires qui a réussi à la dure et fait fortune en ouvrant sa propre chaîne de magasins de nourriture saine. Cela fait dix ans que vous appartenez à l'Église de Sunyata, dans l'espoir que cela vous permettrait de percer dans l'industrie du cinéma. Vous avez dépensé des sommes astronomiques en séminaires et formations, et tout ça pour quoi ? Quelques contacts dans le milieu, quelques mentions dans une poignée de génériques, mais à côté de ce que d'autres membres de l'Église ont pu accomplir, c'est de la gnognotte.

Vous vous êtes bien rendu compte que les pontes de l'Église aident surtout leurs pairs - le reste des fidèles, c'est du bétail. Si vous voulez vraiment profiter du pouvoir de l'Église, il va falloir gravir les échelons - et se mettre Musgrove ou Steele dans la poche.

Être productrice sur le tournage d'Interstices aurait dû être l'occasion parfaite : c'est le projet personnel de Craig Steele, et tout le monde n'arrête pas de répéter que le film est calibré pour les Oscars. Mais voilà, les choses tournent mal. Verity Harrow, l'actrice principale, a disparu, certainement pour aller se droguer en abandonnant toutes ses responsabilités. Votre collègue producteur, Blake Tevis, avale tout ce qu'on lui dit et semble penser qu'il n'y a aucun problème, et le réalisateur, Jared Woodward, s'est enfermé chez lui et ne communique plus que par l'intermédiaire de son assistante personnelle, Julia Cortese. Pire que tout, personne ne vous a encore montré un script complet, et les rushs que vous avez vus n'ont aucun sens.

C'est votre position dans l'Église qui est en jeu et vous avez déjà mis 50 000 dollars de votre poche dans ce projet, alors il faut impérativement que vous trouviez un moyen de redresser le tir, peu importe les sacrifices nécessaires.

L'Appel de
CTHULHU™

HORREURS INDICIBLES

SIX RAISONS DE CRAINDRE L'INCONNU

Le Mythe de Cthulhu recèle des horreurs bien pires que la mort...

Vous ne rencontrerez ici ni goules, ni profonds, ni aucune autre entité existante du Mythe. Les horreurs de ce supplément n'ont pas de nom, et vos joueurs n'en auront jamais rencontré de semblables; dès lors, personne n'aura le réconfort de se sentir en terrain connu.

Horreurs indicibles vous propose six scénarios qui glaceront le sang des joueurs de *L'Appel de Cthulhu* les plus chevronnés, en leur donnant de bonnes raisons de craindre l'inconnu.

- ⑨ **Un désir impérissable** – Les investigateurs se retrouvent piégés dans le port anglais de Dunwich, confrontés à d'étranges échos de la nuit qui ont scellé le sort de la petite ville côtière.
- ⑨ **Un message de l'art** – Les investigateurs sont invités à la soirée de clôture du Salon de la Rose-Croix en compagnie de l'élite artistique parisienne, où ils finiront par découvrir que le véritable chef-d'œuvre se paie parfois au prix de sa vie.
- ⑨ **Le bon grain et l'ivraie** – Pour les habitants de Stowell, la vie paisible d'une petite ville d'Amérique dans les années 1920 n'est plus ce qu'elle était. Les gens se mettent à se conduire bizarrement et la situation ne fait qu'empirer. Les investigateurs réussiront-ils à percer le mystère avant que la ville tout entière ne bascule dans une frénésie meurtrière et sanguinaire?
- ⑨ **Sombres perspectives** – Les habitants d'un bidonville du Massachusetts au temps de la Grande Dépression voient leur communauté assaillie par des forces inconnues. Qui sont ces gens qui s'en prennent à elle? Les investigateurs réussiront-ils à le découvrir avant de voir périr ceux qui leur sont chers?
- ⑨ **L'Enfant-lune** — David Barber s'est vu contraint de signer un pacte odieux pour sauver la vie de son fils, et ce faisant a permis à un mal terrible d'entrer dans ce monde. Rassemblés par une connaissance commune, les investigateurs vont devoir unir leurs forces pour éviter de tomber sous l'emprise de l'Enfant-lune.
- ⑨ **Interstices** – Le tournage d'un nouveau long métrage fantastique se transforme rapidement en cauchemar. L'actrice tenant le rôle principal a disparu, le réalisateur s'est cloîtré et la police vient fouiner autour du plateau. Les investigateurs sont chargés de s'assurer que le tournage reprenne afin que le film puisse sortir et transmettre son message au monde.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les nouvelles de H.P. Lovecraft dans lequel des gens ordinaires se retrouvent confrontés aux entités et aux forces démoniaques du Mythe de Cthulhu.

La gamme *Chaosium Fiction* compte à ce jour plus de trente ouvrages. Certains titres retracent l'évolution des concepts du Mythe ou reprennent les écrits d'auteurs renommés, tandis que d'autres sont de tout nouveaux romans ou anthologies de nouvelles.

EDGE
S T U D I O



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

EDGE-STUDIO.NET

HORREURS INDICIBLES
SKU : ESCTH21FR
PRINT ID : 2024-1
EAN : 8435407629622

