

ANNEES 1920

Nom **Jessie Williams**
 Joueur
 Occupation **Étudiante en histoire**
 Genre **Femme** Âge **20**
 Résidence **Arkham**
 Lieu de naissance **Boston**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	70	35 14	DEX	40	20 8	POU	50	25 10
CON	80	40 16	APP	50	25 10	ÉDU	60	30 12
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.	13	17	18	19	20

Folie temp. ☐ Folie persist. ☐

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						

SANTÉ MENTALE

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

POINTS DE MAGIE

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

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

CHANCE

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie (01%)	%			☐ Droit (05%)	%			☐ Orientation (10%)	10..%	5	2
☐ Archéologie (01%)	20..%	10	4	☐ Écouter (20%)	%			☐ Persuasion (10%)	10..%	5	2
Arts et métiers (05%)				☐ Électricité (10%)	10..%	5	2	☐ Pickpocket (10%)	10..%	5	2
☐	%			☐ Équitation (05%)	%			Pilotage (01%)			
☐	%			☐ Esquive (DEX/2)	40..%	20	8	☐	%		
☐	%			☐ Estimation (05%)	15..%	7	3	☐ Pister (10%)	30..%	15	6
☐ Baratin (05%)	25..%	12	5	☐ Grimper (20%)	20..%	10	4	☐ Premiers soins (30%)	30..%	15	6
☐ Bibliothèque (20%)	60..%	30	12	☐ Histoire (05%)	70..%	35	14	☐ Psychanalyse (01%)	%		
☐ Charme (15%)	50..%	25	10	☐ Imposture (05%)	%			☐ Psychologie (10%)	50..%	25	10
Combat à distance				☐ Intimidation (15%)	%			☐ Sauter (20%)	20..%	10	4
☐ (Armes de poing) (20%)	20..%	10	4	☐ Lancer (20%)	20..%	10	4	Sciences (01%)			
☐ (Fusils) (25%)	25..%	12	5	Langue maternelle (ÉDU)				☐	%		
☐	%			☐	60..%	30	12	☐	%		
Combat rapproché				Langues (01%)				☐	%		
☐ (Corps à corps) (25%)	60..%	30	12	☐	%			Survie (10%)			
☐	%			☐	%			☐	%		
☐	%			☐	%			☐ Trouver Objet Caché (25%)	25..%	12	5
☐ Comptabilité (05%)	%			☐ Mécanique (10%)	40..%	20	8	☐	%		
☐ Conduite (20%)	40..%	20	8	☐ Médecine (01%)	%			☐	%		
☐ Conduite d'engin lourd (01%)	%			Mythe de Cthulhu (00%)	%			☐	%		
Crédit (00%)	40..%	20	8	☐ Nager (20%)	20..%	10	4	☐	%		
☐ Crochetage (01%)	%			☐ Naturalisme (10%)	10..%	5	2	☐	%		
☐ Discrétion (20%)	20..%	10	4	☐ Occultisme (05%)	5..%	2	1	☐	%		

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 Juvénile, l'oeil vif. Vêtue à la dernière mode.

Traits Risque-tout. Aime l'action.

Idéologie et croyances Foi puissante, sa mère l'ayant élevée au sein de l'église.

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Sa mère, Joyce ; elle lui écrit toutes les semaines.

Phobies et manies

Lieux significatifs Chez sa mère, à Boston : il n'y a pas meilleure table.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux La Bible de poche de feu son père.

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Cartable.

Crayons, stylo-plume.

Bloc-notes.

Bible de poche.

Barrettes.

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS INVESTIGATEURS

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse 100/96+

Échec > %

Ordinaire ≤ %

Majeure ½ %

Extrême ⅓ %

Critique 01

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

BLESSURES ET SOINS

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

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

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

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

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

ANNEES 1920

Nom **Keiko Cain**
 Joueur
 Occupation **Étudiante en sciences**
 Genre **Femme** Âge **21**
 Résidence **Arkham**
 Lieu de naissance **San Francisco**

CARACTÉRISTIQUES

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

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

SANTÉ MENTALE

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

POINTS DE MAGIE

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

Pas de chance

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie (01 %)	%			☐ Droit (05%)	%			☐ Orientation (10%)	30. %		
☐ Archéologie (01%)	%			☐ Écouter (20%)	20. %			☐ Persuasion (10%)	40. %		
Arts et métiers (05%)				☐ Électricité (10%)	%			☐ Pickpocket (10%)	10. %		
☐	%			☐ Équitation (05%)	%			Pilotage (01%)			
☐	%			☐ Esquive (DEX/2)	25. %			☐	%		
☐	%			☐ Estimation (05%)	%			☐ Pister (10%)	10. %		
☐ Baratin (05%)	40. %			☐ Grimper (20%)	20. %			☐ Premiers soins (30%)	50. %		
☐ Bibliothèque (20%)	50. %			☐ Histoire (05%)	%			☐ Psychanalyse (01%)	%		
☐ Charme (15%)	15. %			☐ Imposture (05%)	%			☐ Psychologie (10%)	30. %		
Combat à distance				☐ Intimidation (15%)	15. %			☐ Sauter (20%)	%		
☐ (Armes de poing) (20%)	20. %			☐ Lancer (20%)	20. %			Sciences (01%)			
☐ (Fusils) (25%)	25. %			Langue maternelle (ÉDU)				☐ Biologie	70. %		
☐	%			☐ Anglais	70. %			☐	%		
Combat rapproché				Langues (01%)				☐	%		
☐ (Corps à corps) (25%)	45. %			☐ Japonais	35. %			Survie (10%)			
☐	%			☐	%			☐	%		
☐	%			☐	%			☐ Trouver Objet Caché (25%)	45. %		
☐ Comptabilité (05%)	%			☐ Mécanique (10%)	10. %			☐	%		
☐ Conduite (20%)	20. %			☐ Médecine (01%)	%			☐	%		
☐ Conduite d'engin lourd (01%)	%			Mythe de Cthulhu (00%)	%			☐	%		
Crédit (00%)	40. %			☐ Nager (20%)	20. %			☐	%		
☐ Crochetage (01%)	%			☐ Naturalisme (10%)	60. %			☐	%		
☐ Discretion (20%)	60. %			☐ Occultisme (05%)	5. %			☐	%		

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
Canif en argent	45	22	9	1D3+1	-	1	-	-
Crosse de hockey	45	22	9	1D6	-	1	-	-
.....								
.....								

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	25 12 5

⇌ PROFIL ⇌

Description Gracile, taille inférieure à la moyenne. Épais cheveux noirs, lunettes, large sourire.

Traits Aventureuse. Aime s'occuper et se salir les mains.

Idéologie et croyances La science explique tout. Ne croit pas aux fantômes ; veut une explication rationnelle.

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes Son frère aîné, Hugo, qu'elle adore et qui exerce la médecine à San Francisco.

Phobies et manies

Lieux significatifs Les bibliothèques, où elle peut se plonger dans de gros livres scientifiques.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux Un canif en argent offert par son frère et qu'elle garde toujours à titre de porte-bonheur.

Rencontres avec entités étranges

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Canif en argent.

Bloc-notes.

Crayons et stylo-plume.

Flacon d'encre bleue.

Sacoche contenant un petit nécessaire scientifique.

Crosse de hockey.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces

Capital

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

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

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

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

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

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

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

MOI

⇌ NOTES ⇌

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse 100/96+

Échec > %

Ordinaire ≤ %

Majeure ½ %

Extrême ⅓ %

Critique 01

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

BLESSURES ET SOINS

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

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

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

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

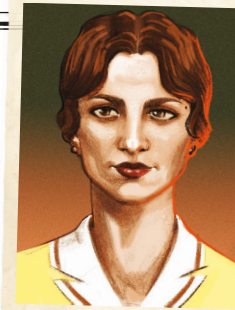
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

ANNEES 1920

Nom **Loïs Russo**
 Joueur
 Occupation **Étudiante en ingénierie**
 Genre **Femme** Âge **19**
 Résidence **Arkham**
 Lieu de naissance **New York**

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. ☐ Folie persist. ☐

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

SANTÉ MENTALE

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

POINTS DE MAGIE

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

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie (01%)% ☐	☐ Droit (05%)% ☐	☐ Orientation (10%) 40.% 20 8
☐ Archéologie (01%)% ☐	☐ Écouter (20%) 20.% 10 4	☐ Persuasion (10%) 10.% 5 2
Arts et métiers (05%)% ☐	☐ Électricité (10%) 40.% 20 8	☐ Pickpocket (10%) 10.% 5 2
☐% ☐	☐ Équitation (05%)% ☐	Pilotage (01%)% ☐
☐% ☐	☐ Esquive (DEX/2) 35.% 17 7	☐ Pister (10%) 50.% 25 10
☐% ☐	☐ Estimation (05%)% ☐	☐ Premiers soins (30%) 30.% 15 6
☐ Baratin (05%) 25.% 12 5	☐ Grimper (20%) 40.% 20 8	☐ Psychanalyse (01%)% ☐
☐ Bibliothèque (20%) 20.% 10 4	☐ Histoire (05%)% ☐	☐ Psychologie (10%) 10.% 5 2
☐ Charme (15%) 15.% 7 3	☐ Imposture (05%)% ☐	☐ Sauter (20%) 50.% 25 10
Combat à distance	☐ Intimidation (15%) 50.% 25 10	Sciences (01%)% ☐
☐ (Armes de poing) (20%) 20.% 10 4	☐ Lancer (20%) 20.% 10 4	☐% ☐
☐ (Fusils) (25%) 25.% 12 5	Langue maternelle (ÉDU)	☐% ☐
☐% ☐	☐ Anglais 50.% 25 10	☐% ☐
Combat rapproché	Langues (01%)	☐% ☐
☐ (Corps à corps) (25%) 60.% 30 12	☐ Italien 25.% 12 5	Survie (10%)% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐ Trouver Objet Caché (25%) 25.% 12 5
☐% ☐	☐% ☐	☐% ☐
☐ Comptabilité (05%)% ☐	☐ Mécanique (10%) 70.% 35 14	☐% ☐
☐ Conduite (20%) 40.% 20 8	☐ Médecine (01%)% ☐	☐% ☐
☐ Conduite d'engin lourd (01%)% ☐	Mythe de Cthulhu (00%)% ☐	☐% ☐
Crédit (00%) 40.% 20 8	☐ Nager (20%) 20.% 10 4	☐% ☐
☐ Crochetage (01%) 21.% 10 4	☐ Naturalisme (10%) 10.% 5 2	☐% ☐
☐ Discretion (20%) 40.% 20 8	☐ Occultisme (05%) 5.% 2 1	☐% ☐

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	60	30	12	1D3+Imp	-	1	-	-
Cran d'arrêt	60	30	12	1D4+1+Imp	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact	+1D4
Carrure	+1
Esquive	35 17 7

⇌ PROFIL ⇌

Description... **Athlétique. Cheveux bruns à la coupe au carré stylée. Robe garçon.**

Traits... **Intraitable, fouguese, discutailleuse. Ne passe jamais sous une échelle.**

Idéologie et croyances... **Catholique pratiquante. Respecte le surnaturel ; très superstitieuse.**

Séquelles et cicatrices.....

Personnes importantes... **Son père, qu'elle sait au service du gangster Dutch Schulz, à New York.**

Phobies et manies.....

Lieux significatifs... **New York, dans sa famille aimante. Et la piste d'athlétisme, où elle peut se concentrer.**

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Biens précieux... **Un cran d'arrêt, cadeau de son père : "Garde-le, il te tirera toujours d'affaire."**

Rencontres avec entités étranges.....

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

Couteau à cran d'arrêt.

Sac à main.

Crayon.

Bloc-notes.

Barrettes.

Pendentif en forme de croix.

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes

Espèces.....

Capital.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

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

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

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

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

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

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

MOI

⇌ NOTES ⇌

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse 100/96+

Échec > %

Ordinaire ≤ %

Majeure ½ %

Extrême ⅓ %

Critique 01

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

BLESSURES ET SOINS

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

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

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

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

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

ANNEES 1920

Nom **Nevada Jones**
 Joueur
 Occupation **Professeur d'archéologie**
 Genre **Homme** Âge **35**
 Résidence **Arkham**
 Lieu de naissance **Winnipeg, Canada**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	60	30 12	DEX	70	35 14	POU	50	25 10
CON	50	25 10	APP	50	25 10	ÉDU	80	40 16
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.	9	13	14	15	16
		17	18	19	20

Folie temp. ☐ Folie persist. ☐

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						

SANTÉ MENTALE

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

POINTS DE MAGIE

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

Pas de chance

	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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie (01 %)	 %			☐ Droit (05%)	 %			☐ Orientation (10%)	10. %		
☐ Archéologie (01%)	70. %			☐ Écouter (20%)	20. %			☐ Persuasion (10%)	10. %		
Arts et métiers (05%)				☐ Électricité (10%)	 %			☐ Pickpocket (10%)	10. %		
☐	 %			☐ Équitation (05%)	 %			Pilotage (01%)			
☐	 %			☐ Esquive (DEX/2)	35. %			☐	 %		
☐	 %			☐ Estimation (05%)	 %			☐ Pister (10%)	10. %		
☐ Baratin (05%)	 %			☐ Grimper (20%)	20. %			☐ Premiers soins (30%)	50. %		
☐ Bibliothèque (20%)	40. %			☐ Histoire (05%)	60. %			☐ Psychanalyse (01%)	 %		
☐ Charme (15%)	50. %			☐ Imposture (05%)	 %			☐ Psychologie (10%)	40. %		
Combat à distance				☐ Intimidation (15%)	15. %			☐ Sauter (20%)	20. %		
☐ (Armes de poing) (20%)	40. %			☐ Lancer (20%)	20. %			Sciences (01%)			
☐ (Fusils) (25%)	 %			Langue maternelle (ÉDU)				☐	 %		
☐	 %			☐ Anglais	80. %			☐	 %		
Combat rapproché				Langues (01%)				☐	 %		
☐ (Corps à corps) (25%)	50. %			☐ Latin	40. %			Survie (10%)			
☐	 %			☐	 %			☐	 %		
☐	 %			☐	 %			☐ Trouver Objet Caché (25%)	50. %		
☐ Comptabilité (05%)	 %			☐ Mécanique (10%)	10. %			☐	 %		
☐ Conduite (20%)	20. %			☐ Médecine (01%)	 %			☐	 %		
☐ Conduite d'engin lourd (01%)	 %			Mythe de Cthulhu (00%)	 %			☐	 %		
Crédit (00%)	40. %			☐ Nager (20%)	20. %			☐	 %		
☐ Crochetage (01%)	 %			☐ Naturalisme (10%)	30. %			☐	 %		
☐ Discretion (20%)	20. %			☐ Occultisme (05%)	60. %			☐	 %		

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	50	25	10	1D3+Imp	-	1	-	-
Pistolet .38	40	20	8	1D10	15m	1	8	-
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	35 17 7

PROFIL

Description **Beau mais un peu usé. Taille à peine moyenne. Évite le costume si possible.**

Traits **Téméraire. Se jette dans l'action sans trop réfléchir.**

Idéologie et croyances **Adore l'histoire, l'antiquité. Veut se faire un nom en trouvant des trésors.**

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes **Son père, Frank, rendu célèbre par ses découvertes. Nevada se sent inférieur.**

Phobies et manies

Lieux significatifs **N'importe quel bar où on sert des alcools forts et où il peut oublier ses soucis.**

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux **Sa médaille de saint Christophe, qu'il considère comme un porte-bonheur.**

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Sacoche de voyage garnie.

Pistolet calibre 38 et ses munitions.

Crayons et bloc-notes.

Peigne.

Médaille de saint

Christophe.

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces

Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

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

ANNEES 1920

Nom **Wentworth Avebury**
 Joueur
 Occupation **Professeur de langues**
 Genre **Homme** Âge **58**
 Résidence **Arkham**
 Lieu de naissance **New York**

CARACTÉRISTIQUES

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



POINTS DE VIE

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

Folie temp. ☐ Folie persist. ☐

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

SANTÉ MENTALE

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

POINTS DE MAGIE

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

Pas de chance

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

CHANCE

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie (01 %)% 10 4	☐ Droit (05%)% 25 10	☐ Orientation (10%)% 10 5 2
☐ Archéologie (01%)% 20 10 4	☐ Écouter (20%)% 50 25 10	☐ Persuasion (10%)% 60 30 12
Arts et métiers (05%)% 10 4	☐ Électricité (10%)% 10 5 2	☐ Pickpocket (10%)% 10 5 2
☐% 10 4	☐ Équitation (05%)% 10 4	Pilotage (01%)% 10 5 2
☐% 10 4	☐ Esquive (DEX/2)% 40 20 8	☐ Pister (10%)% 10 5 2
☐% 10 4	☐ Estimation (05%)% 10 4	☐ Premiers soins (30%)% 30 15 6
☐ Baratin (05%)% 10 4	☐ Grimper (20%)% 20 10 4	☐ Psychanalyse (01%)% 10 5 2
☐ Bibliothèque (20%)% 60 30 12	☐ Histoire (05%)% 25 12 5	☐ Psychologie (10%)% 40 20 8
☐ Charme (15%)% 15 7 3	☐ Imposture (05%)% 15 7 3	☐ Sauter (20%)% 20 10 4
Combat à distance	☐ Intimidation (15%)% 15 7 3	Sciences (01%)% 10 4
☐ (Armes de poing) (20%)% 20 10 4	☐ Lancer (20%)% 20 10 4	
☐ (Fusils) (25%)% 25 12 5	Langue maternelle (ÉDU)	
☐% 10 4	☐ Anglais% 80 40 16	
Combat rapproché	Langues (01%)	
☐ (Corps à corps) (25%)% 45 22 9	☐ Latin% 70 35 14	Survie (10%)% 10 5 2
☐% 10 4	☐ Grec% 40 20 8	☐ Trouver Objet Caché (25%)% 50 25 10
☐% 10 4	☐ Hiéroglyphes égyptiens% 50 25 10	
☐ Comptabilité (05%)% 10 4	☐ Mécanique (10%)% 10 5 2	
☐ Conduite (20%)% 20 10 4	☐ Médecine (01%)% 10 5 2	
☐ Conduite d'engin lourd (01%)% 10 4	Mythe de Cthulhu (00%)% 10 5 2	
Crédit (00%)% 40 20 8	☐ Nager (20%)% 20 10 4	
☐ Crochetage (01%)% 10 5 2	☐ Naturalisme (10%)% 10 5 2	
☐ Discretion (20%)% 40 20 8	☐ Occultisme (05%)% 05 2 1	

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... **Costume élimé. Taille moyenne. Fine moustache. Monocle au lieu de lunettes pour lire.**

Ideologie et croyances... **Intérêt de toujours pour les mythes. Veut croire au surnaturel, mais pas sans preuves.**

Personnes importantes... **Feue son épouse, Jane. Il pense qu'elle voulait lui parler avant de mourir.**

Lieux significatifs... **Un lieu boisé, paisible, où écouter les chants d'oiseaux et lire un bon livre.**

Biens précieux... **Un petit cadre contenant une photo de Jane, sa femme décédée.**

Traits... **Curieux. Approche toute démarche d'investigation avec méticulosité.**

Séquelles et cicatrices.....

Phobies et manies.....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

Rencontres avec entités étranges.....

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Stylo-plume et crayons.

Bloc-notes.

Photographie de feu son épouse dans un petit cadre.

FORTUNE

Dépenses courantes

Espèces.....

Capital.....

AMIS INVESTIGATEURS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

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

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

BLESSURES ET SOINS

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

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

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

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

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