

# II. La Création d'un Investigateur

*Un Investigateur est une personne qui cherche à en savoir plus  
sur les monstres du Mythe afin de  
pouvoir les vaincre et les chasser  
de notre monde.*

Ce chapitre présente en détail tout ce que vous devez savoir pour créer un Investigateur afin de sonder les mystères du Mythe de Cthulhu. La première chose à faire est de choisir un nom et une nationalité pour votre Investigateur. Comme la plupart des histoires de Lovecraft se déroulent en Nouvelle Angleterre, nous vous conseillons d'en faire un Américain. Sinon, les personnages seront le plus souvent des Européens. Quelle que soit leur nationalité, ils sont censés savoir parler l'anglais correctement.

## La Création des Personnages et les Jets de Caractéristiques

Avant de commencer à jouer une partie de jeu de rôle, chaque joueur doit créer un personnage. Des nombres obtenus en lançant des dés représentent ses *caractéristiques de base* et jouent un grand rôle dans la détermination de sa valeur et de son efficacité dans le monde du jeu.

Les neuf caractéristiques de base sont la Force (FOR), la Constitution (CON), la Taille (TAI), l'Intelligence (INT), le Pouvoir (POU), la Dextérité (DEX), l'Apparence (APP), l'Education (EDU) et la Santé Mentale (SAN).

On détermine la valeur des caractéristiques de base des êtres humains en lançant 3D6 pour la FOR, la CON, le POU, la DEX et l'APP, 2D6 + 6 pour la TAI et l'INT et 3D6 + 3 pour l'EDU. La SAN n'est pas déterminée de la même manière que les autres caractéristiques. En utilisant les dés appropriés, déterminez la valeur de chacune des caractéristiques de votre Investigateur et reportez les scores obtenus sur une feuille de personnage. Vous êtes libre d'ignorer l'existence des personnages qui ne vous plaisent pas. En fait, vous êtes libre de faire ce que vous voulez du jeu et des personnages ! Si vos Investigateurs deviennent prospères et se construisent une demeure, vous pouvez peupler leur luxueux manoir ou leur appartement de grand standing avec des personnes que vous n'introduiriez pas dans le jeu autrement. Après tout, il faut bien que quelqu'un réponde au téléphone et lave les carreaux !

Profitez de votre lecture des règles pour créer votre propre Investigateur et notez les résultats sur une feuille de personnage.

## Présentation de Harvey Walters

*Tout au long des règles, l'histoire de Harvey Walters, le mystique New-Yorkais, servira d'illustration au jeu. Lançons les dés appropriés et voyons quels scores nous obtenons pour lui.*

**FOR** est la Force. Elle est déterminée en lançant 3D6. Elle représente la puissance musculaire du personnage et indique ce qu'il peut soulever et avec quelle aisance il peut y parvenir. (*Nous avons obtenu un 4 pour Harvey. C'est lamentable ! Harvey est donc exceptionnellement faible et chétif.*)

**CON** est la Constitution. Elle est déterminée en lançant 3D6. Elle représente la santé physique relative du personnage. C'est en faisant la moyenne de la CON et de la TAI qu'on peut déterminer le nombre de Points de Vie d'un Investigateur. Ces PV représentent le montant de dommage qu'un personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience ou de mourir. La CON sert aussi à résister au poison et à la maladie, comme cela sera expliqué plus loin. Il faut noter que les dommages subis par un personnage ne feront pas baisser sa CON. (*« Heureusement pour Harvey, nous avons obtenu un 14. Ce n'est pas mal et il sera passablement résistant. Ainsi, sa faible FOR sera-t-elle quelque peu compensée.*)

**TAI** est la Taille. Elle est déterminée avec 2D6 + 6. C'est, en fait, une combinaison de la taille et du poids en un seul nombre. Elle aura de l'importance si quelqu'un veut soulever votre personnage ou si celui-ci a besoin de se faufiler dans un passage exigu ou même pour déterminer qui est le premier attaqué au cours d'un combat. La TAI intervient aussi dans la détermination des Points de Vie, car une grande masse rend plus résistant. (*Harvey a une TAI de 16. Il est donc assez imposant, même s'il est faible. Il est probable qu'il ait un peu d'embonpoint. Remarquez comme les simples nombres des caractéristiques commencent à donner une personnalité à un Investigateur.*)

**INT** est l'Intelligence. Elle est déterminée en lançant 2D6 + 6. Votre personnage est astucieux à ce point et pas plus. Il est difficile de jouer un personnage malin si vous ne l'êtes pas autant vous-même, mais il est presque aussi difficile à une personne intelligente de jouer un imbécile. C'est pour cette raison qu'on utilise le « jet d'Idée ». Il consiste à demander au joueur de réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT × 5 pour qu'on considère que son

personnage a eu l'idée lui-même. De plus, un joueur peut avoir à jouer le rôle d'un personnage qui ignore certains faits qu'il connaît lui-même et, parfois, le Gardien doit pouvoir donner des renseignements au joueur qui ne les possède pas parce qu'il n'est pas autant familiarisé avec son milieu que l'est son personnage. Ainsi, par exemple, un Investigateur peut se trouver en présence de mystérieuses runes tracées à la craie sur un mur. Le joueur n'en connaît pas la signification. Le Gardien l'invite alors à faire un « jet d'Idée » avec un D100. S'il le réussit, cela indiquera que le personnage, lui, comprend le sens des symboles et le Gardien expliquera celui-ci au joueur. Si le Gardien décide qu'un fait est particulièrement difficile à comprendre, il peut obliger les Investigateurs qui tentent un « jet d'Idée » à le faire sous leur INT  $\times 3$  ou même moins, au lieu de l'habituel INT  $\times 5$ . Il peut aussi décider que les Investigateurs n'ont aucune chance de comprendre un fait particulier. Sur la feuille de personnage, à l'endroit marqué « Idée », à côté de l'INT, inscrivez le résultat de la multiplication par 5 de l'INT de votre Investigateur. (Harvey a une INT de 17. C'est une caractéristique importante et il est très astucieux. Son « Idée » est de 85.)

**POU** est le Pouvoir. Il est déterminé en lançant 3D6. Il représente le charisme, la force d'âme ou de volonté du personnage. Il permet à un personnage de résister aux sortilèges qui sont lancés contre lui. Il est aussi utilisé pour lancer des sorts. On se sert aussi du POU dans les situations délicates pour définir un « jet de Chance ». Si, par exemple, un personnage tombe dans une oubliette, il se peut qu'il tombe sur ses pieds et qu'il ne subisse ainsi aucun dommage. Pour le savoir, on demande à son joueur de réussir un « jet de Chance », c'est-à-dire un jet de pourcentage égal ou inférieur au POU de son personnage multiplié par 5. Si ce jet est réussi, tout s'est bien passé pour celui-ci. Sur la feuille de personnage, à l'endroit marqué « Chance », juste à côté du POU, inscrivez le résultat de la multiplication par 5 du POU de votre Investigateur.

Les Points de Magie sont aussi dérivés du Pouvoir. Ils mesurent le niveau d'aptitude du personnage à utiliser la magie. *Les Investigateurs débutants commencent leur carrière avec un nombre de Points de Magie égal à leur POU.* Ces points peuvent être dépensés en lançant des sortilèges, mais ils peuvent aussi être « vampirisés » par certains monstres maléfiques. Si les Points de Magie d'un personnage tombent à 0, il sombre dans l'inconscience.

Le POU mesure aussi l'aptitude de chaque Investigateur à commander. Les personnages qui ont les plus hauts scores de Pouvoir sont les meilleurs chefs.

Enfin, le POU détermine aussi la SAN initiale d'un personnage. (Le POU de Harvey est de 9. Cela veut dire qu'il n'est pas spécialement doué pour les arts magiques. Son « jet de Chance » de 45 n'est pas très bon. Il débute avec 9 Points de Magie. Son médiocre POU aura un effet défavorable sur sa SAN).

**DEX** est la Dextérité. Elle est déterminée en lançant 3D6. Elle indique à quel point un personnage est vif. En combat, c'est celui qui a la plus grande DEX qui frappe le premier, ce qui lui donne une chance d'incapaciter son adversaire avant qu'il puisse répliquer. Les personnages peuvent essayer d'esquiver quelque chose qu'ils voient venir de loin (comme un rocher qui déboûle une pente ou une voiture qui fait une embardée) s'ils se concentrent sur le moyen de se sortir du chemin. Le « jet d'Esquive » typique doit se faire sous la DEX  $\times 2$ , ce qui le rend plus faible que les autres jets de caractéristiques. Mais le « jet d'Esquive » peut augmenter avec l'expérience, contrairement aux autres jets qui sont étroitement liés aux caractéristiques

elles-mêmes. L'« Esquive » est installée parmi les autres compétences, dans le coin inférieur gauche de la feuille de personnage. C'est là que vous devez inscrire le résultat de la multiplication par 2 de la DEX de votre Investigateur. (Nous avons obtenu un 12 pour Harvey. C'est une bonne moyenne. Harvey a un score de base en Esquive de 24 %).

**APP** est l'Apparence. Elle est déterminée en lançant 3D6. C'est une évaluation de l'élégance naturelle ou de la beauté personnelle. Elle mesure aussi des facettes moins objectives de la personnalité, comme la présence et le sex-appeal. Elle ne mesure ni les capacités de commandement, ni le charisme du personnage ; ils sont couverts par le POU. L'APP est très utile en société ou lorsqu'on essaie de faire bonne impression sur une personne du sexe opposé. (L'APP de Harvey est de 17. Quels que soient ses autres défauts, il est très séduisant.)

**EDU** est l'Education. Elle est déterminée en lançant 3D6 + 3. Elle mesure approximativement la durée des études suivies par le personnage avant son entrée dans le jeu. Elle est plus ou moins égale au nombre d'années d'étude. Un score de 12 indique un niveau égal au baccalauréat ; un score de 14 indique que le personnage a passé quelques années en faculté. L'EDU ne représente que l'instruction générale mais, comme la plupart des années de faculté couvrent des spécialités, un personnage avec un score de 13 ou 14 peut être considéré comme étant titulaire d'un diplôme spécialisé. Avec un score de 16, on peut être titulaire d'une licence ou de son équivalent. Mais l'EDU ne représente pas que le savoir livresque. Une personne qui a passé une grande partie de son temps à rouler sa bosse peut avoir une grande EDU, même si elle ne s'est pas souvent assise sur un banc d'école. Cependant, les personnages de romans de Lovecraft étaient invariablement instruits et studieux. Les personnages-non-joueurs (ceux qui sont joués par le Gardien) auront une EDU déterminée en lançant 3D6 s'ils sont issus d'une nation ou d'une région civilisée. Par contre, quelqu'un qui sort d'un arrière-pays peut n'avoir une EDU déterminée par le jet de 2D6 ou même 1D6 seulement.

En termes de jeu, l'EDU mesure l'aptitude d'un personnage à connaître des faits qui ne sont pas déductibles par le recours à la seule INT. Par exemple, si un personnage entend une mélodie dans le lointain, alors qu'il se trouve dans une forêt, son EDU peut lui donner une chance de discerner dans quelle langue elle est chantée, même s'il ne comprend pas cette langue. L'EDU est aussi l'aptitude du personnage à connaître des formules chimiques *simples*, à pratiquer les mathématiques élémentaires et à posséder quelques rudiments en biologie. Chaque fois qu'un personnage souhaite utiliser son EDU dans une situation similaire à celles qui viennent d'être citées, il doit réussir un « jet de Connaissance » en obtenant un score égal ou inférieur à son EDU  $\times 5$  avec un D100. Si le Gardien décide que la tâche entreprise est particulièrement ardue, il peut le forcer à réussir un jet sous son EDU  $\times 3$  ou même sous son EDU  $\times 1$ . L'EDU peut être augmentée en passant une année à suivre des cours. Pour savoir si cela porte ses fruits, l'Investigateur doit réussir un jet d'Idée. S'il est réussi, son EDU augmente d'un point. De plus pour chaque dix années d'âge au-delà de 20 ans, on ajoute 1 point d'EDU au personnage, ce qui représente la sagesse et la compréhension générale des choses qui vient avec l'âge. (L'EDU de Harvey est de 16. C'est bon. On peut considérer qu'il a terminé ses études en faculté et qu'il est titulaire d'une maîtrise.)

**SAN** est la Santé Mentale. Chaque personnage a une Santé Mentale comprise impérativement entre 1 et 99. Une SAN de 99 représente un esprit particulièrement résistant, capable de supporter de puissants chocs psychologiques sans risquer de subir des dommages permanents. Un score

de 01 indique un esprit excessivement fragile que le moindre choc peut faire basculer dans la folie permanente. Le maximum de SAN qu'un personnage puisse posséder est égal à 99 moins son pourcentage de compétence en « Mythe de Cthulhu » (voir plus loin). *La SAN initiale d'un personnage débutant est égale à son « jet de Chance » (POU × 5).*

Dans la zone qui se trouve juste au milieu de la feuille de personnage et qui porte le titre « Points de Santé Mentale », entourez le nombre qui correspond à la SAN initiale de votre Investigateur. Inscrivez également 99 entre la TAI et l'EDU (votre personnage n'a encore aucune connaissance du Mythe de Cthulhu pour le moment). Au fur et à mesure que votre personnage augmentera sa compétence en « Mythe de Cthulhu », ce maximum de SAN diminuera. (*Harvey a un POU de 9, donc sa SAN de départ est de 45.*)

## Les Autres Caractéristiques

Tous les êtres humains peuvent parcourir 8 mètres au cours d'un round de combat, à moins qu'ils ne soient blessés ou estropiés, auquel cas ils ne pourront se déplacer que plus lentement, à la discrétion du Gardien.

Toutes les créatures ont une caractéristique appelée « Bonus aux Dommages » : Les plus fortes et les plus grandes d'entre elles peuvent, en effet, causer plus de dommages que leurs congénères inférieurs. Pour déterminer le Bonus aux Dommages d'un personnage (ou d'un monstre), ajoutez l'une à l'autre sa TAI et sa FOR puis consultez la table ci-dessous. Le résultat est donné sous la forme d'un certain nombre de D6. C'est ce nombre de points de dommages qui peut être ajouté aux dommages infligés par tous les coups qu'un personnage donne en combat rapproché, qu'il utilise des armes naturelles (comme ses poings, par exemple) ou des armes fabriquées (comme des haches ou des matraques). Si un personnage lance un objet à la main, il peut ajouter la moitié de son Bonus aux Dommages aux dommages causés par l'objet lancé. Par exemple, un monstre qui possède un Bonus aux Dommages de 2D6 et qui lance un objet, peut ajouter 2D3 aux dommages que l'objet a fait. Le Bonus aux Dommages d'un Investigateur est inscrit à l'endroit approprié sur la feuille de personnage.

Toutes les créatures ont des Points de Vie (PV). Ils sont déterminés en faisant la moyenne de la TAI et de la CON (c'est-à-dire en faisant TAI + CON divisé par 2).

*Harvey Walters n'a pas de Bonus aux Dommages puisque sa TAI et sa FOR font un total de 30. Il a 15 Points de Vie, il sera donc bien avisé de se tenir à l'écart de tout combat. Il pourra probablement se sortir de toutes les difficultés en parlementant, il a suffisamment d'esprit et il présente bien.*

Chaque fois qu'un personnage est blessé, cochez le nombre de points de dommage encaissés directement sur la section « Points de Vie » de la feuille de personnage. Ces points ne pourront être récupérés que grâce à des soins et du repos. Le personnage mourra lorsque ses Points de Vie seront à 0 (ou moins).

## Travailler pour Vivre

Les personnages ont besoin d'avoir de bonnes raisons d'enquêter sur le Mythe de Cthulhu. Elles peuvent provenir de leur profession. Les joueurs peuvent choisir la profession de leurs Investigateurs sur la liste suivante :

*Journaliste* (pour un journal ou un magazine)

*Parapsychologue*

*Professeur d'université*

*Historien ou Antiquaire*

*Ecrivain* (romancier, pigiste, etc.)

*Détective privé*

*Dilettante*

*Autre avocat, médecin, pasteur, etc. selon les règles établies par le Gardien.*

En débutant, le personnage dispose des compétences qui représentent son expérience acquise dans l'exercice de sa profession. Pour déterminer cette expérience, choisissez sa profession et multipliez son EDU par 15. Le nombre ainsi obtenu est le nombre de points de pourcentage qu'il peut ajouter aux compétences correspondant à sa profession. (cf table page ). Une fois que tous ces points ont été alloués (les points non attribués sont perdus), multipliez son INT par 5. Vous obtenez ainsi le nombre de points de pourcentage que vous pouvez allouer à n'importe quelle compétence de votre choix (y compris des compétences qui ne correspondent pas à la profession de votre personnage et les compétences de combat). De cette manière, il est possible de construire un personnage plus ou moins équilibré. Les compétences elles-mêmes et la façon de les utiliser sont décrites dans le chapitre suivant.

*Les combats* — Les compétences de combat comprennent, naturellement, les compétences qui permettent de frapper avec une arme de corps à corps ou de viser correctement avec une arme à feu, mais aussi celles qui permettent de parer avec des objets au cours des combats rapprochés. Elles n'apparaissent pas individuellement sur la feuille de personnage mais elles sont regroupées sous la rubrique « ARMES ».

*EXEMPLE : Harley Walters décide de devenir journaliste et de travailler pour le magazine Enigma qui s'intéresse aux mystères de l'occultisme. Il a une EDU de 16, il peut donc ajouter 240 points de pourcentage aux scores initiaux des compétences correspondant à sa profession de journaliste. Sa compétence actuelle en Lire/Ecrire l'Anglais est déjà de 80 % (EDU x 5 parce que c'est sa langue natale), aussi décide-t-il de ne pas allouer de points à cette compétence. Il décide d'apprendre à Lire le Latin, une compétence qui débute avec un score de base de 0 %. Il y attribue 40 des 240 points dont*

**Table des Bonus aux Dommages**

FOR et TAI	Dommage additionnel
02 à 12	—1D6
13 à 16	—1D4
17 à 24	aucun
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6
57 à 72	+3D6
73 à 88	+4D6
89 à 104	+5D6
105 à 120	+6D6
121 à 136	+7D6
137 à 152	+8D6
153 à 168	+9D6
169 à 184	+10D6
Chaque +16	
ou fraction au-delà	+1D6 en plus

il dispose et il possède désormais d'une compétence de 40 % pour Lire le Latin. Ensuite, il ajoute 10 points à son Eloquence, la portant à 15 %. Il lui reste alors 190 points. Il met 40 points en Discussion, 35 en Baratin, 30 en Droit et 35 en psychologie, ce qui lui permet de posséder ainsi des scores respectifs de 50 %, 40 %, 40 % et 40 % dans ces compétences. Il lui reste alors 50 points. Comme il lui est permis de prendre une spécialité universitaire, il choisit l'archéologie et lui attribue les 50 points qui lui

restent pour disposer d'une compétence de 50 % dans cette matière. Harvey a ainsi dépensé tout son budget de points de pourcentages attribuables aux compétences de journaliste.

Il peut maintenant multiplier son INT par 5 pour améliorer d'autres compétences. Son INT est de 17, il dispose donc d'un total de 85 points. Il en utilise 60 pour savoir Piloter un Avion à 60 % et attribue les 25 qui lui restent à sa compétence en Bibliothèque qui passe à 50 %.

### Compétences relatives à chaque type de profession

#### AVOCAT

Comptabilité  
Crédit  
Discussion  
Baratin  
Droit  
Bibliothèque  
Eloquence  
Psychologie  
Lire/Ecrire le Latin

#### MEDECIN

Crédit  
Diagnostiquer une Maladie  
Premiers Soins  
Pharmacologie  
Psychanalyse  
Psychologie  
Lire/Ecrire le Latin  
Soigner une Maladie  
Soigner un Empoisonnement

#### DILETTANTE

Cinq compétences au choix

#### JOURNALISTE

Discussion  
Baratin  
Eloquence  
Psychologie  
Lire/Ecrire l'Anglais  
Lire/Ecrire une Autre Langue  
Parler une Autre Langue  
Une compétence au choix  
comme spécialité personnelle

#### ECRIVAIN

Histoire  
Bibliothèque  
Eloquence  
Psychologie  
Lire/Ecrire l'Anglais  
Lire/Ecrire une Autre Langue  
Parler une Autre Langue  
Une compétence au choix  
comme spécialité personnelle

#### PROFESSEUR D'UNIVERSITE

Anthropologie  
Archéologie  
Astronomie  
Botanique  
Chimie  
Discussion  
Géologie  
Histoire  
Bibliothèque  
Linguistique  
Occultisme  
Lire/Ecrire une Autre Langue  
Parler une Autre Langue  
Zoologie

#### HISTORIEN/ANTIQUAIRE

Marchandage  
Histoire  
Droit  
Bibliothèque  
Dessiner Une Carte  
Lire/Ecrire une Autre Langue  
Parler une Autre Langue  
Une compétence au choix  
comme spécialité personnelle

#### PARAPSYCHOLOGUE

Anthropologie  
Archéologie  
Histoire  
Bibliothèque  
Occultisme  
Psychanalyse  
Psychologie  
Lire/Ecrire une Autre Langue  
Parler une Autre Langue

#### DETECTIVE PRIVE

Comptabilité  
Camouflage  
Crédit  
Baratin  
Premiers Soins  
Se Cacher  
Droit  
Ecouter  
Psychologie  
Discretion  
Trouver Objet Caché  
Tir à l'Arme de Poing



# L'APPEL de CTHULHU

Nom ... *Harvey Watters* ...  
 Profession ... *Journaliste* ... Sexe ... *Masc* ... Age ... *38 ans* ...  
 Nationalité ... *Américaine* ... Résidence ... *New-York* ...

## CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR *4*. DEX *12*. INT *17*. Idée. *85%*.  
 CON *14*. APP *17*. POU *9*. Chance *45%*.  
 TAI *16*. SAN *99*. EDU *16*. Connais *80%*.  
 Écoles ... *Miskatonic* ...  
 Diplômes ... *Licence de Journalisme* ...  
 Bonus/Pénalité au dommage ... *aucun* ...

## POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	<b>9</b>	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

## POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
<b>15</b>	16	17	18	19	20	21



## POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie ... ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 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

Anthropologie (00) ... <input type="checkbox"/>	Écouter (25) ... <input type="checkbox"/>	Occultisme (05) ... <input type="checkbox"/>
Archéologie (00) <i>50</i> ... <input type="checkbox"/>	Électricité (10) ... <input type="checkbox"/>	Parler (00) ... <input type="checkbox"/>
Astronomie (00) ... <input type="checkbox"/>	Éloquence (05) <i>15</i> ... <input type="checkbox"/>	Parler (00) ... <input type="checkbox"/>
Baratin (05) <i>40</i> ... <input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2) <i>24</i> ... <input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) ... <input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) <i>50</i> ... <input type="checkbox"/>	Géologie (00) ... <input type="checkbox"/>	Photographie (10) ... <input type="checkbox"/>
Botanique (00) ... <input type="checkbox"/>	Grimper (40) ... <input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) ... <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) ... <input type="checkbox"/>	Histoire (20) ... <input type="checkbox"/>	Piloter un Avion (00) <i>60</i> ... <input type="checkbox"/>
Chanter (05) ... <input type="checkbox"/>	Lancer (25) ... <input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30) ... <input type="checkbox"/>
Chimie (00) ... <input type="checkbox"/>	Linguistique (00) ... <input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) ... <input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) ... <input type="checkbox"/>	Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) <i>80</i> ... <input type="checkbox"/>	Psychologie (05) <i>40</i> ... <input type="checkbox"/>
Conduire Automobile (20) ... <input type="checkbox"/>	Lire/Écrire (00) <i>le Latin 40</i> ... <input type="checkbox"/>	Sauter (25) ... <input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00) ... <input type="checkbox"/>	Lire/Écrire (00) ... <input type="checkbox"/>	Se Cacher (10) ... <input type="checkbox"/>
Crédit (15) ... <input type="checkbox"/>	Lire/Écrire (00) ... <input type="checkbox"/>	Soigner Empoisonnement (05) ... <input type="checkbox"/>
Dessiner une carte (10) ... <input type="checkbox"/>	Marchandage (05) ... <input type="checkbox"/>	Soigner Maladie (05) ... <input type="checkbox"/>
Diagnostiquer Maladie (05) ... <input type="checkbox"/>	Mécanique (20) ... <input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10) ... <input type="checkbox"/>
Discrétion (10) ... <input type="checkbox"/>	Monter à cheval (05) ... <input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) ... <input type="checkbox"/>
Discussion (10) <i>50</i> ... <input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) ... <input type="checkbox"/>	Zoologie (00) ... <input type="checkbox"/>
Droit (05) <i>40</i> ... <input type="checkbox"/>	Nager (25) ... <input type="checkbox"/>	... .. <input type="checkbox"/>

## ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

revenus : *4000 \$ . par an.*