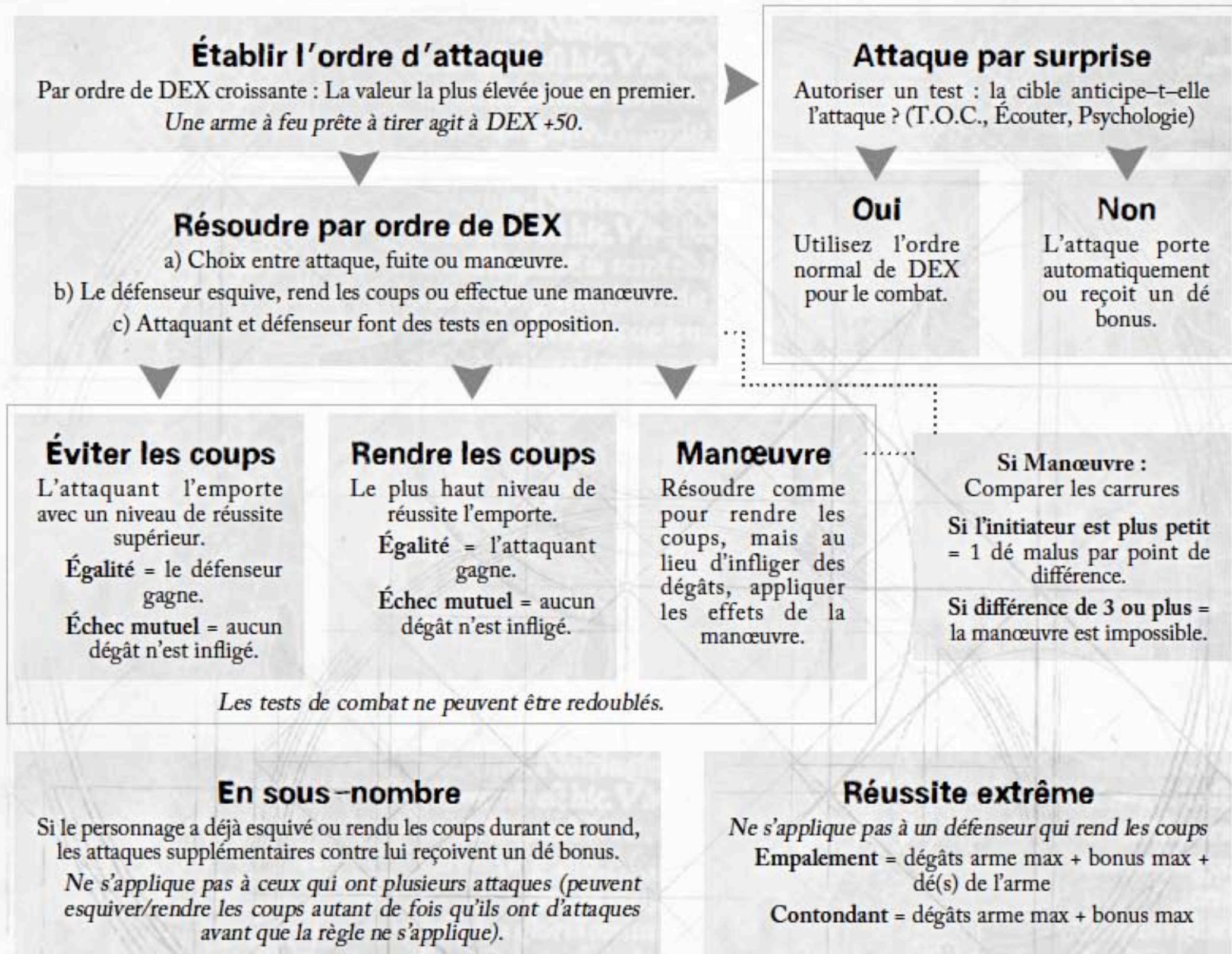


# Aide-mémoire : le combat



*Les tests de combat ne peuvent être redoublés.*



# Aide-mémoire : création des investigateurs

## 1 Déterminez les caractéristiques

Pour la FOR, la CON, la DEX, l'APP et le POU, lancez 3D6 et multipliez le total par 5. Pour la TAI, l'INT et l'ÉDU, lancez 2D6+6 et multipliez le total par 5. Avant d'écrire les résultats sur la fiche, décidez de l'âge de l'investigateur.

- 15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.
- 20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en ÉDU.
- 40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.
- 50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.
- 60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.
- 70 à 79 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.
- 80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

**Test d'expérience en ÉDU :** Faites un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur à votre niveau actuel, ajoutez 1D10 points à votre caractéristique ÉDU. Attention, elle ne peut pas dépasser 99. Maintenant, écrivez les valeurs entières, les demis et les cinquièmes pour chaque caractéristique.

## 2 Valeurs dérivées

La santé mentale est égale au POU. Les points de magie sont égaux au cinquième du POU. La chance vaut 3D6 fois 5. Les points de vie valent (TAI + CON) divisé par 10, arrondi à l'entier inférieur. Entourez les résultats dans les cases de cette section.

## 3 Déterminer la vitesse de déplacement

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7  
 Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8  
 Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9  
 De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.  
 De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.  
 De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.  
 De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.  
 De 80 à 89 ans : Réduisez le MVT de 5 points.

## 7 Autres détails et portrait

Donnez un nom à l'investigateur. Choisissez son âge, son sexe, son occupation, sa résidence actuelle et l'endroit où il a grandi. Vous pouvez dessiner son portrait dans l'espace blanc (ou mettre une image si vous utilisez la version PDF de la fiche).

## 4 Décidez d'une occupation et distribuez les points de compétence

Choisissez une occupation (page 42) et notez les compétences associées et le crédit recommandé. Calculez les points de compétence en suivant la formule propre à l'occupation. Affectez-les aux compétences d'occupation, sans oublier le crédit. Ajoutez ces points aux chances de base indiquées sur la fiche de personnage. La description des compétences commence à la page 50.

## 5 Compétences d'intérêt personnel

Calculez les points disponibles en multipliant l'INT par 2. Assignez-les aux compétences de votre choix (à l'exception de Mythe de Cthulhu) pour peaufiner votre investigateur. N'oubliez pas les compétences combat rapproché et combat à distance, si c'est approprié. La compétence de combat à mains nues est combat rapproché (corps à corps). Les points non distribués sont perdus !



## 8 Rédiger le profil

Réfléchissez à votre investigateur, puis écrivez un aspect pour au moins trois des catégories : « Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et « Traits ». S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous pouvez vous inspirer des tables aléatoires des pages 33 à 35. Choisissez un aspect comme attache vitale (cf. page 35). Identifiez-le avec un astérisque ou en le soulignant. Les autres catégories sont destinées à être remplies pendant le jeu.

## 9 Déterminez les finances

Cherchez votre niveau de crédit sur la *Table II : Espèces et capital* (page 47) pour établir ses espèces à disposition, son capital placé et ses dépenses courantes. Notez-les.

## 10 Équipement et possessions

Faites la liste des objets importants, des armes et de l'équipement de votre investigateur. Réfléchissez à ce dont un membre de sa profession peut avoir besoin. Parlez-en au gardien si vous avez un doute. La liste d'équipements débute page 400, celle des armes page 404.

## 11 Vos camarades investigateurs

Écrivez les noms des autres investigateurs et de leurs joueurs, afin de vous rappeler qui est qui. Il y a même la place pour résumer leur occupation ou leur personnalité.

## 6 Données de combat

Déterminez l'impact et la carrure. Additionnez la FOR et la TAI, puis consultez cette table :

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6	6

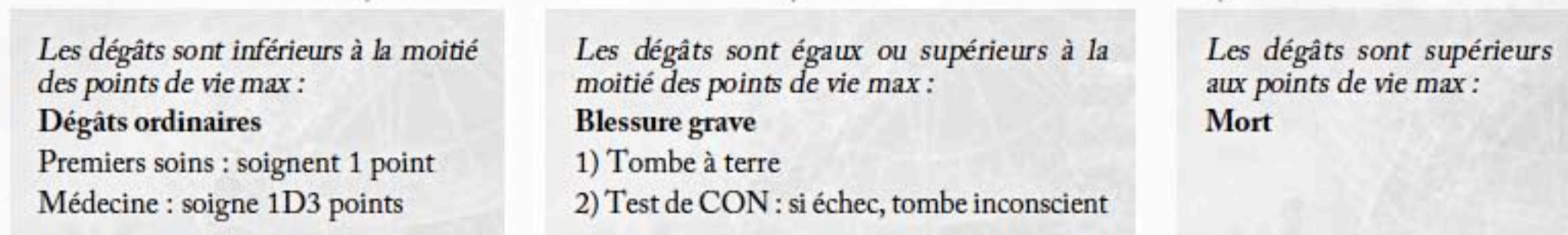
Tous les 80 points supplémentaires, l'impact augmente de +1D6 et la carrure de +1.

Copiez votre compétence en esquive dans cette case, afin d'avoir toutes les données utiles au même endroit.

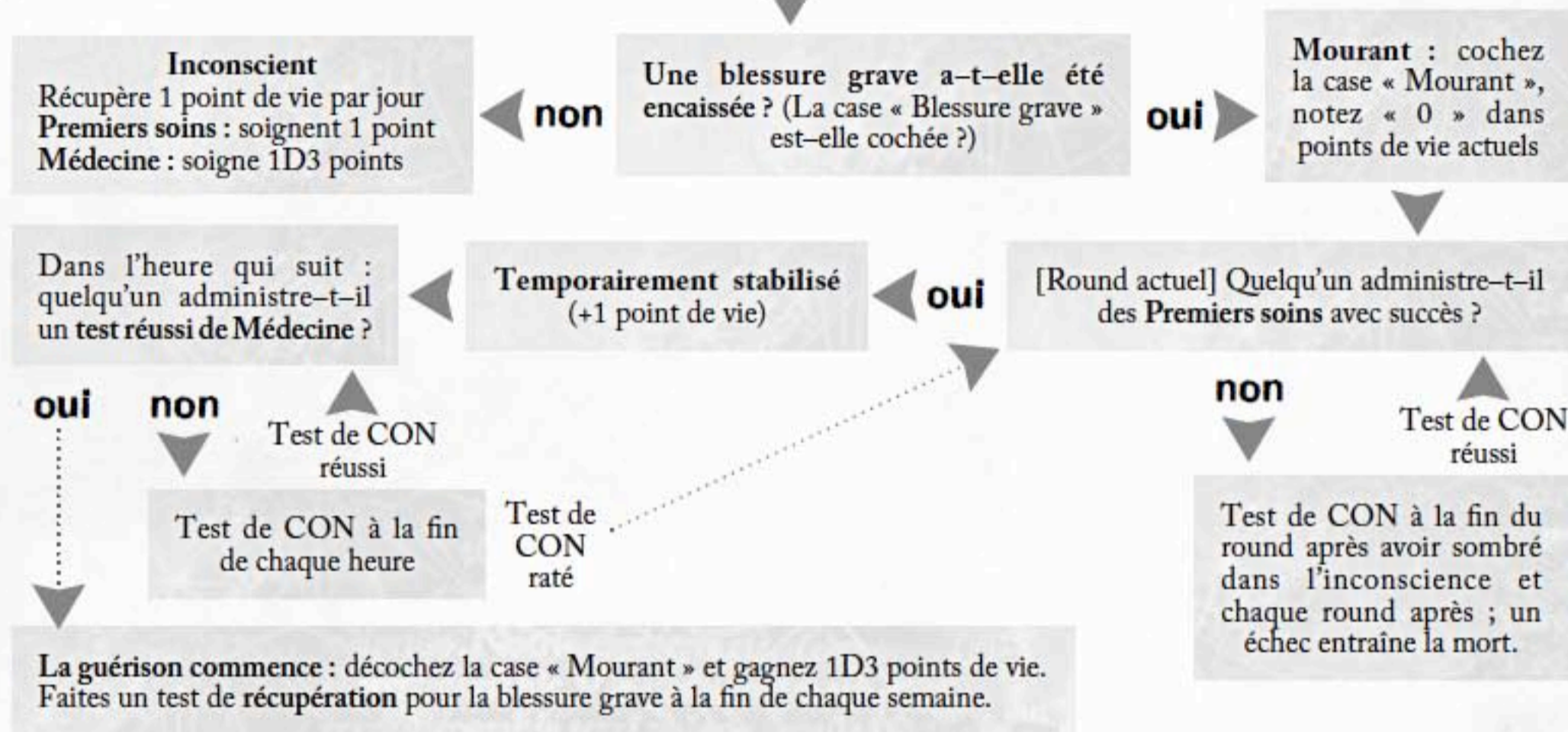


## Aide-mémoire : les dégâts

### Le personnage subit des dégâts d'une seule blessure



### Les points de vie tombent à zéro



### Guérison des blessures graves

Test de récupération à la fin de chaque semaine.

Échec : pas de guérison.

Succès : récupère 1D3 points.

Succès extrême : récupère 2D3 points et efface la blessure grave.

- Dé bonus si soigné correctement (test de Médecine).
- Dé bonus si le patient se repose ou est dans un environnement adéquat.
- Dé malus si mauvaises conditions.

