

## État civil

Nom .....  
 Joueur .....  
 Occupation .....  
 Âge ..... Sexe .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....

## Caractéristiques

**FOR**  **ÉDU**   
**DEX**  **TAI**   
**POU**  **INT**   
**CON**  **MVT**   
**APP**

Période  
Classique

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

**PM max.** .....  
**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

**Folie temp.** ..... **Folie persist.** ..... **Initial** ..... **Max.** .....

**SANTÉ MENTALE** *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 99 100

**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 99 100

## Compétences de l'Investigateur

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>        | <input type="checkbox"/> Discretion (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>       | <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"/> Droit (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>          |
| <input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>      | <input type="checkbox"/> Écouter (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>          | <input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>          |
| <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                             | <input type="checkbox"/> Électricité (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>      | <input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>            |
| <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                             | <input type="checkbox"/> Équitation (05 %) ..... % <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"/> Esquive (DEX/2) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>         | <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"/> Estimation (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>       | <input type="checkbox"/> Plongée (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>             |
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) ..... % <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"/> Charme (15 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>               | <input type="checkbox"/> Histoire (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>         | <input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>        |
| <b>Combat à distance</b>   | <input type="checkbox"/> Imposture (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>        | <input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>         |
| <input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) ..... % <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"/> (fusils) (25 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>             | <input type="checkbox"/> Lancer (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>           | <input type="checkbox"/> Sciences (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>            |
| <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                             | <input type="checkbox"/> 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"/>                             | <b>Langues (01 %)</b>  | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                            |
| <b>Combat rapproché</b>  | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                         | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                            |
| <input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>      | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                         | <input type="checkbox"/> 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"/> Mécanique (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>        | <input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) ..... % <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 (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>             | <b>Mythe de Cthulhu (00 %)</b> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                   | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                            |
| <input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Nager (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                            |
| <input type="checkbox"/> Crédit (00 %) ..... % <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"/> Crochetage (01 %) ..... % <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
<i>Corps à corps</i>				<i>1d3 + Imp.</i>		<i>/</i>		
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								

## Combat

**IMPACT**   
**CARRURE**   
**ESQUIVE**

## Profil

Description .....	Traits .....
Idéologie et croyances .....	Séquelles et cicatrices .....
Personnes importantes .....	Phobies et manies .....
Lieux significatifs .....	Ouvrages occultes, sorts et artefacts .....
Biens précieux .....	Rencontres avec des entités étranges .....

## Équipement et possessions

## Richesse

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

## Amis investigateurs

## Notes

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

## Aide-mémoire

### TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

#### Niveaux de réussite :

Maladresse .....	100 / 96+
Échec .....	> %
Ordinaire .....	≤ %
Majeur .....	1/2 %
Extrême .....	1/5 %
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



# Profil

Description .....	Traits .....
.....	.....
Idéologie et croyances .....	Séquelles et cicatrices .....
.....	.....
Personnes importantes .....	Phobies et manies .....
.....	.....
Lieux significatifs .....	Ouvrages occultes, sorts et artefacts .....
.....	.....
Biens précieux .....	Rencontres avec des entités étranges .....
.....	.....

## Équipement et possessions

## Richesse

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

## Amis investigateurs

## Notes

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

## Aide-mémoire

### TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

#### Niveaux de réussite :

Maladresse .....	100 / 96+
Échec .....	> %
Ordinaire .....	≤ %
Majeur .....	1/2 %
Extrême .....	1/5 %
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

## État civil

Nom .....  
 Joueur .....  
 Occupation .....  
 Âge ..... Sexe .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....

## Caractéristiques

**FOR**  **ÉDU**   
**DEX**  **TAI**   
**POU**  **INT**   
**CON**  **MVT**   
**APP**



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

**PM max.** .....  
**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

**Folie temp.** ..... **Folie persist.** ..... **Initial** ..... **Max.** .....

**SANTÉ MENTALE** 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 99 100

**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 99 100

## Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<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"/> Droit (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) ..... % <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"/> Esquive (DEX/2) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<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"/> Estimation (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) ..... % <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"/> Charme (15 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>Combat à distance</b>	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) ..... % <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"/> (fusils) (25 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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"/>	<b>Langues (01 %)</b>	<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>Combat rapproché</b>	<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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"/> Mécanique (10 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) ..... % <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 (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<b>Mythe de Cthulhu (00 %)</b> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) ..... % <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"/> Crochetage (01 %) ..... % <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
Corps à corps				1d3 + Imp.		1		
.....								
.....								
.....								
.....								

## Combat

**IMPACT**   
**CARRURE**   
**ESQUIVE**

## » Profil »

Description .....

.....

.....

Idéologie et croyances .....

.....

.....

Personnes importantes .....

.....

.....

Lieux significatifs .....

.....

.....

Biens précieux .....

.....

.....

Traits .....

.....

.....

Séquelles et cicatrices .....

.....

.....

Phobies et manies .....

.....

.....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts .....

.....

.....

Rencontres avec des entités étranges .....

.....

.....

## » Équipement et possessions »

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## » Richesse »

Dépenses courantes .....

.....

.....

Espèces .....

.....

.....

Capital .....

.....

.....

.....

.....

## » Amis investigateurs »

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

## » Notes »



## » Aide-mémoire »

### TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

#### Niveaux de réussite :

Maladresse .....	100 / 96+
Échec .....	> %
Ordinaire .....	≤ %
Majeur .....	1/2 %
Extrême .....	1/5 %
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'attaquant doit effectuer un nouveau test d'attaque pour chaque salve de tirs (ou rafale courte) ou chaque fois qu'il sélectionne une nouvelle cible.**

Toutes les cibles doivent être situées dans un arc de feu raisonnable (environ soixante degrés). Des munitions supplémentaires sont dépensées à chaque déplacement d'une cible à une autre (une balle par mètre). Ces balles sont perdues et ne peuvent donc pas être prises en compte dans la taille de la salve, les tests d'attaque ou la quantité de coups pouvant être tirés avant que des dés malus ne soient infligés.

**Résoudre chaque test d'attaque :**

- Si le test d'attaque est réussi : la moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible. Faites des jets de dégâts pour ceux-là, en soustrayant une éventuelle protection à chaque coup.
- Si l'attaque obtient une réussite extrême : tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale. Soustrayez l'armure à chaque coup. Comme pour toutes les attaques par arme à distance, si le niveau de difficulté était extrême, un empalement ne se produit que sur un critique, pas sur une réussite extrême.

**Pannes**

Les armes à feu ont tendance à s'enrayer ou à faire long feu. Pour tout jet lié à l'attaque dont le résultat est supérieur ou égal au seuil de panne de l'arme (cf. *Table XVII : Armes*, pages 401-405), le tireur ne se contente pas d'échouer. Son arme ne tire tout simplement pas. Si l'arme est un revolver, un fusil de chasse à bascule ou un fusil à verrou, le problème est lié à la balle ou à la cartouche. Si le mécanisme est à levier, il s'agit d'un enrayement. Réparer un enrayement demande 1D6 rounds de combat plus un test réussi de Mécanique ou de Combat à distance. L'utilisateur peut tenter une fois par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le test est également une maladresse, le gardien peut choisir si l'arme connaît une panne ou si quelque chose de pire advient (par exemple toucher un allié ou se blesser soi-même).



Un tireur avec une compétence de 63 % se lance dans un tir automatique (avec plusieurs salves) contre une cible à portée normale. Il effectue un test d'attaque pour chaque salve de six coups. La première salve nécessite un succès ordinaire. La deuxième salve (coups 7-12) reçoit un dé malus, et la troisième (coups 13-18) subit quant à elle deux dés malus.

Si le tireur avait annoncé tirer une quatrième

salve, celle-ci n'aurait reçu que deux dés malus, mais le niveau de difficulté (pour les coups 19-24) serait passé à majeur.

D'un autre côté, si le même tireur n'avait tiré que douze coups, les divisant équitablement entre trois cibles (soit quatre coups chacune) à portée normale, le premier test d'attaque aurait été pour les quatre coups sur la première cible. La

seconde cible et les quatre coups suivants auraient nécessité un deuxième test d'attaque avec un dé malus, et la troisième cible et les quatre derniers coups auraient demandé deux dés malus. Dans ce cas, l'attaquant aurait choisi de trier ces trois salves partielles de quatre coups (plutôt que les six coups du mode automatique complet) pour économiser les balles.



## Goules

*Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc.*

— H. P. Lovecraft,  
Le Modèle de Pickman

Êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, les goules possèdent certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Ces ignobles créatures vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités, centrés sur les cimetières et les anciennes catacombes. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et certains individus à la recherche de plaisirs indicibles. Toutefois, elles ont plutôt tendance à attaquer les humains qui les rencontrent par hasard.

Des écrits occultes suggèrent que des humains se transforment parfois en goules au terme d'une longue métamorphose.

### Options de Combat rapproché :

Les goules disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 35 % (17/7)

**Protection :** aucune

**Compétences :** Discrétion 70 %.

**Perte de Santé Mentale :** 0/1D8



## Pouvoirs distinctifs

**Sortilèges :** Une goule a 15 % de chances de connaître 1D10 sorts.

## Goules, Carnassiers moqueurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

**Points de vie moy. :** 13

**Impact moy. :** +1D4

**Carrure moy. :** 1

**Points de magie moy. :** 13

**Mouvement :** 9

## Combat

**Attaques par round :** 3

### Options de Combat rapproché :

Les goules disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. De plus, leurs griffes sont crasseuses et tranchantes comme des rasoirs. Ces protubérances osseuses pénètrent la chair humaine sans difficulté. Les blessures s'infectent si elles ne sont pas correctement traitées.

**Mordre et serrer (manœuvre) :** Quand une goule parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche à lui de toute la force de ses crocs plutôt que d'attaquer avec ses griffes. La morsure inflige alors 1D4 points de dégâts automatiquement, chaque round. Un test opposé de FOR est nécessaire pour se débarrasser de la goule et mettre un terme aux dégâts de la morsure.

- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et serrer (manœuvre), 1D4 points de dégâts par round
- Esquive 40 % (20/8)

**Protection :** Les armes à feu et les projectiles ne leur infligent que la moitié de leurs dégâts ordinaires (arrondie à l'entier inférieur).

**Compétences :** Discrétion 70 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Sauter 75 %, Trouver Objet Caché 50 %

**Perte de Santé Mentale :** 0/1D6

Les goules sont peut-être à l'origine du mythe des changelins, les choses sauvages que les fées laissent en remplacement des bébés humains qu'elles kidnappent. S'ils paraissent d'abord normaux, ces enfants deviennent de plus en plus étranges en grandissant. Un beau jour, généralement à la fin de l'adolescence, ils finissent par disparaître.



## Table des demis et des cinquièmes

**E : VALEUR ENTIÈRE**

**1/2 : DEMI-VALEUR**

**1/5 : CINQUIÈME**

E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20