

31 août 1927

Dr Neil Fordyce

BP 470

Stromness

Orkades Écosse

Cher Dr Fordyce

Je dois mal comprendre votre dernière lettre, dans laquelle vous semblez exprimer l'envie d'appliquer la formule que je vous ai précédemment fournie.

L'auteur avertit clairement qu'il ne faut pas l'utiliser sans avoir pris des précautions spécifiques c'est-à-dire : le pentagone penakotique et les signes de protection cabalistiques. Bien que vous n'en parliez pas explicitement, je suppose que vous connaissez bien le Livre de Tod qui suggère que Celui du Golf Gris peut aider quiconque fait appel à lui par l'intermédiaire de boulettes temporelles ?

Je vous encourage vivement à être prudent. En l'absence de ces défenses non seulement vous courez un grave danger, mais vous risquez aussi de déclencher des forces au-delà de votre contrôle.

Très respectueusement

J. L. Hardy

Bibliothécaire des collections spéciales

3 septembre 1927

Dr Neil Fordyce

BP 470

Stromness

Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,

J'ai le regret de vous informer respectueusement que la Bibliothèque ne peut plus accepter de communiquer au sujet du De Vermis Mysteriis.

Si M. Hardy vous a aidé jusqu'ici, c'est qu'il avait été amené à croire que votre intérêt était purement académique. Cependant, vos dernières lettres montrent l'envie d'une application pratique de certains aspects du volume susmentionné, ce que la bibliothèque ne peut ni excuser, ni encourager.

*Sincèrement,
W.G. Cummings
Directeur*

19 août 1927

Dr Neil Fordyce

BP 470

Stromness

Orkades Écosses

Cher Dr Fordyce

Reçu votre lettre du 29 du mois dernier.

Il est effectivement malheureux que vous ayez perdu les archives dont vous étiez si fier. Je peux comprendre votre déception car j'ai connu des expériences similaires lors de la perte d'articles de livres etc. qui ne pourront jamais être dupliqués ou restaurés.

Vous avez raison de penser que ce genre de donnée n'est pas accessible au grand public. Mais puisque vous préparez un livret sur la vie et l'œuvre de Ludwig Prinn nous pouvons faire une exception.

Vous trouverez ci-joint une copie tapée de l'essentiel du texte que vous souhaitez.

Très respectueusement
J. Luther Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

CTHULHU

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario...Une lumière fantomatique..

Caractéristiques & Attributs

APP	...13..	Prestance	...65 %
CON	...13..	Endurance	...65 %
DEX	...14..	Agilité	...70 %
FOR	...12..	Puissance	...60 %
TAIL	...10..	Corpulence	...50 %
EDU	...13..	Connaissance	...65 %
INT	...15..	Intuition	...75 %
POU	...14..	Volonté	...70 %

Etat civil

Nom.....Milne..... Prénom.....Angus.....
Occupation..... Age.....32 ans.....
Profession.....lieutenant..... Sexe.....M.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche..... Opposés.....
Eloignés..... Ennemi.....

Votre
photo ici

Santé

Protections Seuil de blessure ...6.

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures

Compétence

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Culture artistique ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%)		
Latin.....	50. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%)		
Histoire naturelle.....	52. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)		
Astrologie.....	25. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (20%) %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%) %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%) %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%) %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%)		
Electricité.....	85. %	<input type="checkbox"/>
Mécanique.....	80. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	<input type="checkbox"/>
Discretion (10%) %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	70. %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%) %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%) %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%) %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%) %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	70. %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%)		
Natation	90. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...70.....

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) .

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	22	24	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	00

Equipement

- Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac,
- allumettes imperméables (10), montre de poche.....
-

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
.....
.....
.....

Impact ...+0.. Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible]

En tant que lieutenant sur l'*Helios*, votre travail consiste à aider le second. Vous êtes aussi l'officier... de navigation du navire, en charge des cartes maritimes. Vous devez encore vous assurer que..... l'équipement de survie (les canots de sauvetage, les bouées, etc.) est en bon état. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation. En tant qu'officier de plus haut rang sur Hallowesay, vous serez le chef. Venant de Glasgow, vous vous considérez comme plus éduqué que les hommes de la campagne de... l'équipage. Vous n'êtes pas superstitieux pour deux sous. Vous appréciez les classiques, votre..... préféré étant l'*Ars Poetica* d'Horace. Vous êtes connu pour votre calme, vos manières réservées,..... votre compétence, vos qualités de marin et votre dévouement. Vous êtes fier de votre travail pour le Bureau des Phares Nordiques, fier de votre rang.....

[illegible]

Cthulhu

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario... Une lumière fantomatique..

Caractéristiques & Attributs

APP	...11..	Prestance	...55 %
CON	...13..	Endurance	...65 %
DEX	...15..	Agilité	...75 %
FOR	...15..	Puissance	...75 %
TAIL	...13..	Corpulence	...65 %
EDU	...11..	Connaissance	...55 %
INT	...10..	Intuition	...50 %
POU	...12..	Volonté	...60 %

Etat civil

Nom..... **Ross**..... Prénom..... **Willie**.....
Occupation..... Age..... **37 ans**.....
Profession..... **marin**..... Sexe..... **M**.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche..... Opposés.....
Eloignés..... Ennemi.....



Santé

Protections Seuil de blessure ...6.

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 **13** 14 15 16 17 18

Blessures

Compétence

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Culture artistique ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (20%) %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%) %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%) %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%) %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
Cuisinier	55. %	<input type="checkbox"/>
Mécanique	40. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%) %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%) %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%) %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%) %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%) %	<input type="checkbox"/>
Lancer	65. %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sauter	35. %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Bagarre	55 %	<input type="checkbox"/>
Arts martiaux	50%	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Natation	75. %	<input type="checkbox"/>
Escalade	60. %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...**60**.....

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) .

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	22	24	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	00

Equipement

- Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, tabac, papier à rouler, allumettes en bois (10), flasque de whisky, kit de couture avec du fil, des lacets et des boutons..
-
-

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•
•
•
Impact +1D4 ..	Pieds : 1D6	Poings: 1D3	Tête : 1D4	

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

En tant que marin sur le bateau de ravitaillement Helios, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire.....

Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay.....

Vous êtes originaire de Kilfinan en Argyll, mais vous avez une femme et des enfants à Stromness. Ils vous manquent énormément pendant les longues semaines en mer. Vous avez l'impression que les....

enfants prennent plusieurs centimètres chaque fois que vous les voyez. Vous êtes connu pour vos....

talents de cuisinier.....

[illegible]

Cthulhu

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario... Une lumière fantomatique..

Caractéristiques & Attributs

APP	...12..	Prestance	...60 %
CON	...15..	Endurance	...75 %
DEX	...12..	Agilité	...60 %
FOR	...14..	Puissance	...70 %
TAIL	...12..	Corpulence	...60 %
EDU	...14..	Connaissance	...70 %
INT	...12..	Intuition	...60 %
POU	...13..	Volonté	...65 %

Etat civil

Nom..... Paterson..... Prénom..... Jock.....
Occupation..... Age..... 28 ans.....
Profession..... marin..... Sexe..... M.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche..... Opposés.....
Eloignés..... Ennemi.....

Santé

Protections Seuil de blessure ...7.

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures

Compétence

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Culture artistique ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Histoire naturelle.....	20. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Astronomie.....	19. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (20%) %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%) %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%) %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%) %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
Electricité.....	30. %	<input type="checkbox"/>
Mécanique.....	40. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%) %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%) %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%) %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%) %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%) %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%) %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse.....	50. %	<input type="checkbox"/>
Lancer	25. %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sauter	55. %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Bagarre	55 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Natation	50. %	<input type="checkbox"/>
Escalade	50. %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...65.....

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) .

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	22	24	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	00

Equipement

- Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, crucifix en argent sur une chaîne, boîte de poche de 12 allumettes imperméables.....
-
-

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
.....
.....
.....

Impact +1D4.. Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible][illegible]

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Cthulhu

Style de jeu... **Horreur Lovecraftienne**... Gardien... Scénario... **Une lumière fantomatique**..

Caractéristiques & Attributs

APP	...12..	Prestance	...60 %
CON	...15..	Endurance	...75 %
DEX	...12..	Agilité	...60 %
FOR	...14..	Puissance	...70 %
TAIL	...12..	Corpulence	...60 %
EDU	...14..	Connaissance	...70 %
INT	...12..	Intuition	...60 %
POU	...13..	Volonté	...65 %

Etat civil

Nom..... **Finley**..... Prénom..... **Archie**.....
Occupation..... Age..... **25 ans**.....
Profession... **assistant gardien de phare** Sexe..... **M**.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche..... Opposés.....
Eloignés..... Ennemi.....



Santé

Protections Seuil de blessure ... **6**.

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 **13** 14 15 16 17 18

Blessures

Compétence

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Culture artistique ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%)		
Gaélique	25. %	<input type="checkbox"/>
Latin	25. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%)		
Histoire naturelle	20. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)		
Astronomie	38. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (20%) %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%) %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%) %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%) %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
Electricité	30. %	<input type="checkbox"/>
Mécanique	40. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%) %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%) %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%) %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%) %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%) %	<input type="checkbox"/>
Lancer	55. %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%) %	<input type="checkbox"/>
Couteau de poche	55. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sauter	55. %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Bagarre	55. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	25. %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Natation	80. %	<input type="checkbox"/>
Escalade	80. %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ... **70**.....

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) .

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	22	24	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	00

Equipement

- **Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pied de lapin,**
- **couteau de poche**.....
-
-

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
• Couteau de poche ..	1D4
•
•
Impact	+0	Pieds : 1D6	Poings: 1D3	Tête : 1D4

Séquelles Psychologiques

[illegible]

Séquelles Physiques

•
•
•
•
•
•
•

Contacts

[illegible]

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

Savoirs impies

Créatures connues

[illegible]

Ouvrages consultés

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Motivation

Histoire personnelle

Vous avez récemment été engagé par le Bureau des Phares Nordiques.....
Hallowsay est votre premier poste, après un bref apprentissage à Tarbat Ness sur la côte est.....
Vous naviguez à bord du ravitailleur de phare Helios. Lorsque vous arriverez à Hallowsay, vous...
remplacerez Peter Scott, qui démissionne du service des phares.....
Vous êtes originaire de Kilmarnock en Ayr, mais vous avez pris une chambre à Stromness. Vous ne
connaissez personne dans l'équipage, mais vous avez hâte de rencontrer vos collègues sur.....
Hallowsay. Vous avez avec vous un sac en toile de jute contenant le courrier des gardiens, du tabac
pour pipe, des gâteaux d'avoine et une bouteille de whisky. Avec cela, vous avez l'espoir de vous ..
faire de nouveaux amis sur l'île.....

Notes

[illegible]