



Annexes

LE PAPIER À L'EN-TÊTE DE L'AGENCE

1 FICHE D'IDENTIFICATION

LES FEUILLES DE PERSONNAGE

1 FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE

LES DOUBLURES



La mort vous cherche ?... Nous la trouvons pour vous !

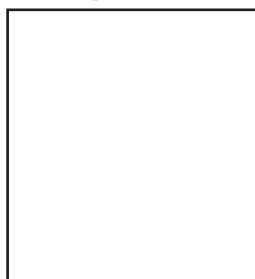
NIGHTMARE Agency
Arkham Tower - 13, Miskatonic Street
Boston, MASS.
Tél : 35. 16. 877

Boston, le



ARKHAM TOWER.13, MISKATONIC STREET. BOSTON (Mass.)

photo



N



index



pouce

nom.....prénom.....
 alias.....nationalité.....
 âge.....ans...taille....m....poids....kg
 peau.....yeux.....
 cheveux.....barbe.....
 dernier domicile connu.....

 profession.....
 signe(s) particulier(s).....

 antécédent(s).....

 note(s).....



Nom Jason MELLYSON
 Age 46 ans Sexe Masculin
 Profession Professeur
 Nationalité Américaine
 Résidence Boston, Mass.



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 13 DEX 14 INT 19
 CON 11 APP 14 POU 14
 TAI 15 SAN 65 EDU 18
 Idée 95 Chance 70 Conn. 90

Ecole Miskatonic University
 Diplômes Anthropologie, Archéologie
 Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	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
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTE 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 (65)	... Ecouter (30)	... Occultisme (05)	...
Archéologie (90)	... Electricité (10)	... Parler Allemand (65)	...
Astronomie (10)	... Eloquence (65)	... Parler Français (50)	...
Baratin (05)	... Esquiver (50)	... Pharmacologie (30)	...
Bibliothèque (70)	... Géologie (30)	... Photographie (10)	...
Botanique (15)	... Grimper (35)	... Pickpocket (05)	...
Camouflage (50)	... Histoire (35)	... Piloter un Avion (00)	...
Chanter (05)	... Lancer (25)	... Premiers Soins (30)	...
Chimie (20)	... Linguistique (70)	... Psychanalyse (50)	...
Comptabilité (20)	... Lire/Ecrire Anglais (90)	... Psychologie (55)	...
Conduire Automobile (35)	... Lire/Ecrire Latin (25)	... Sauter (25)	...
Conduire Engin Lourd (00)	... Lire/Ecrire Allemand (35)	... Se Cacher (30)	...
Crédit (75)	... Lire/Ecrire Italien (50)	... Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (40)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (05)	... Mécanique (30)	... Suivre une Piste (10)	...
Discrétion (30)	... Monter à Cheval (55)	... Trouver Objet Caché (40)	...
Discussion (50)	... Mythe de Cthulhu (35)	... Zoologie (20)	...
Droit (15)	... Nager (25)

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
Feuret (80) (50)	... %	1D6	... %	...
Fusil (60)	... %	4D6 (10 m)	non	... %
de chasse		2D6 (20 m)	non	... %
calibre 12		1D6 (50 m)	non	... %
Autom. 7,65 (55)	... %	1D8	... %	...
.....	... % %	...
.....	... % %	...
.....	... % %	...

Sorts connus, autres compétences, notes

Création d'une Boîte
Flamme de Shamaël
Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu
Signe des Anciens
.....
.....
.....
.....



Nom Agatha Jones
 Age 41 ans Sexe Féminin
 Profession Journaliste
 Nationalité Américaine
 Résidence Boston, Mass



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 11 DEX 12 INT 14
 CON 9 APP 16 POU 15
 TAI 11 SAN 65 EDU 19
 Idée 70 Chance 75 Conn. 95

Ecole Miskatonic University
 Diplômes Histoire
 Bonus/Pénalités au dommage

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
 8 9 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
 15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE 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)	... Ecouter (65)	... Occultisme (05)	...
Archéologie (45)	... Electricité (10)	... Parler Chinois (30)	...
Astronomie (00)	... Eloquence (20)	... Parler (00)	...
Baratin (50)	... Esquiver (40)	... Pharmacologie (00)	...
Bibliothèque (65)	... Géologie (10)	... Photographie (45)	...
Botanique (00)	... Grimper (40)	... Pickpocket (05)	...
Camouflage (25)	... Histoire (70)	... Piloter un Avion (00)	...
Chanter (15)	... Lancer (25)	... Premiers Soins (50)	...
Chimie (15)	... Linguistique (25)	... Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (50)	... Lire/Ecrire Anglais (95)	... Psychologie (45)	...
Conduire Automobile (20)	... Lire/Ecrire Chinois (15)	... Sauter (35)	...
Conduire Engin Lourd (00)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (10)	...
Crédit (60)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (55)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (05)	... Mécanique (20)	... Suivre une Piste (10)	...
Discrétion (10)	... Monter à Cheval (05)	... Trouver Objet Caché (65)	...
Discussion (55)	... Mythe de Cthulhu (35)	... Zoologie (00)	...
Droit (35)	... Nager (25)

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
45 auto (70)	... %	1D10 + 2	... %	... %
Couteau (50)	... %	1D6	... %	... %
.....	... % %	... %
.....	... % %	... %
.....	... % %	... %
.....	... % %	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

Enchanter une Canne (ombrelle)
 Signe de Voor
 Signe Rouge de Shudde Mell
 Terrible Malédiction d'Azathoth



Nom Patrick De SAINT YVES
 Age 45 ans Sexe Masculin
 Profession Parapsychologue
 Nationalité Américaine
 Résidence Boston, Mass.



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 15 DEX 12 INT 15
 CON 15 APP 12 POU 16
 TAI 14 SAN 75 EDU 16
 Idée 75 Chance 80 Conn. 80

Ecole Miskatonic University
 Diplômes Occultisme
 Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
 8 9 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
 15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE 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 (40)	... Ecouter (40)	... Occultisme (80)	...
Archéologie (00)	... Electricité (10)	... Parler Français (50)	...
Astronomie (30)	... Eloquence (05)	... Parler Langage Oiseaux (55)	...
Baratin (45)	... Esquiver (50)	... Pharmacologie (15)	...
Bibliothèque (45)	... Géologie (00)	... Photographie (10)	...
Botanique (70)	... Grimper (40)	... Pickpocket (05)	...
Camouflage (30)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (00)	...
Chanter (25)	... Lancer (35)	... Premiers Soins (65)	...
Chimie (05)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (10)	... Lire/Ecrire Anglais (80)	... Psychologie (45)	...
Conduire Automobile (35)	... Lire/Ecrire Français (30)	... Sauter (30)	...
Conduire Engin Lourd (15)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (10)	...
Crédit (45)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (35)	...
Dessiner une Carte (10)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (30)	...
Diagnostiquer Maladie (25)	... Mécanique (20)	... Suivre une Piste (25)	...
Discrétion (45)	... Monter à Cheval (35)	... Trouver Objet Caché (45)	...
Discussion (55)	... Mythe de Cthulhu (25)	... Zoologie (Ornithologie) (45)	...
Droit (05)	... Nager (30)	... Parler Indien (15)	...
		... Parler Sioux (05)	...

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
Cal. 32 (65)	... %	1D8	... %	... %
Arc (35)	... %	1D6	... %	... %
Machette (65)	... %	1D8	... %	... %
Couteau (60)	... %	1D6	... %	... %
Pieds (45)	... %	1D6	non	... %
Poings (60)	... %	1D3	non	... %
Lutte (45)	... %	non	... %

Sorts connus, autres compétences, notes

Déflagration Mentale
 Signe des Anciens



Nom Harry Simon STECK
 Age 44 ans Sexe Masculin
 Profession Mécanicien
 Nationalité Américaine
 Résidence Boston, Mass.



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 13 DEX 13 INT 12
 CON 14 APP 12 POU 16
 TAI 16 SAN 95 EDU 14
 Idée 70 Chance 80 Conn. 40

Ecole Richmond College, Virginie
 Diplômes
 Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	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
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTE 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)	... Ecouter (45)	... Occultisme (05)	...
Archéologie (00)	... Electricité (50)	... Parler Français (65)	...
Astronomie (00)	... Eloquence (05)	... Parler (00)	...
Baratin (60)	... Esquiver (40)	... Pharmacologie (00)	...
Bibliothèque (25)	... Géologie (20)	... Photographie (10)	...
Botanique (15)	... Grimper (40)	... Pickpocket (10)	...
Camouflage (50)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (25)	...
Chanter (05)	... Lancer (45)	... Premiers Soins (55)	...
Chimie (00)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (25)	... Lire/Ecrire Anglais (70)	... Psychologie (35)	...
Conduire Automobile (65)	... Lire/Ecrire Français (35)	... Sauter (25)	...
Conduire Engin Lourd (55)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (30)	...
Crédit (30)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (25)	... Marchandage (30)	... Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (10)	... Mécanique (70)	... Suivre une Piste (20)	...
Discrétion (30)	... Monter à Cheval (05)	... Trouver Objet Caché (45)	...
Discussion (18)	... Mythe de Cthulhu (05)	... Zoologie (00)	...
Droit (05)	... Nager (25)

ARMES

Sorts connus, autres compétences, notes

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade	
Cal. 38 (45)	... %	1D10	... %	... %	Signe des Anciens
Clef anglaise (40)	... %	1D6 + 1D4	non	... %
Cric (30)	... %	1D6	non	... %
Pieds (35)	... %	1D6	non	non
Poings (65)	... %	1D3	non	non
.....	... % %	... %
.....	... % %	... %



Nom Lemon BRIDGEWATER
 Age 30 ans Sexe Masculin
 Profession Guide de brousse
 Nationalité Anglaise
 Résidence Boston



CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 14 DEX 10 INT 13
 CON 14 APP 13 POU 15
 TAI 18 SAN 99 EDU 10
 Idée 65 Chance 75 Conn. 50

Ecole

Diplômes

Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
 8 9 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
 15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie.....)

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)	... Ecouter (65)	... Occultisme (05)	...
Archéologie (00)	... Electricité (70)	... Parler Bengali (25)	...
Astronomie (00)	... Eloquence (05)	... Parler Swahili, Soko, Lingala (60)	...
Baratin (15)	... Esquiver (25)	... Pharmacologie (00)	...
Bibliothèque (45)	... Géologie (00)	... Photographie (10)	...
Botanique (45)	... Grimper (65)	... Pickpocket (05)	...
Camouflage (55)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (00)	...
Chanter (05)	... Lancer (60)	... Premiers Soins (70)	...
Chimie (00)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (30)	... Lire/Ecrire Anglais (50)	... Psychologie (20)	...
Conduire Automobile (45)	... Lire/Ecrire (00)	... Sauter (65)	...
Conduire Side Car (70)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (55)	...
Crédit (15)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (45)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (20)	... Mécanique (45)	... Suivre une Piste (45)	...
Discrétion (55)	... Monter à Cheval (40)	... Trouver Objet Caché (60)	...
Discussion (10)	... Mythe de Cthulhu (00)	... Zoologie (45)	...
Droit (05)	... Nager (00)

ARMES

Sorts connus, autres compétences, notes

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade	
Fusil 30.06 (70)	... %	2D6 + 3	non	... %
à éléphant (70)	... %	3D6 + 4	non	... %
Rev. cal.38 (40)	... %	1D10	... %	non
Poings (65)	... %	1D3 + 1D4	non	... %
Pieds (40)	... %	1D6 + 1D4	non	... %
Tête (40)	... %	1D4 + 1D4	non	non
Poignard (45)	... %	1D6 + 1D4	... %	... %
Lutte (35)	... %	non	... %



Nom .
 Age ans Sexe .
 Profession .
 Nationalité .
 Résidence .

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR DEX INT
 CON APP POU
 TAI SAN EDU
 Idée Chance Conn.

Ecole .
 Diplômes .
 Bonus/Pénalités au dommage

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
 8 9 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
 15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE 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)	... Ecouter (25)	... Occultisme (05)	...
Archéologie (00)	... Electricité (10)	... Parler	(00) ...
Astronomie (00)	... Eloquence (05)	... Parler	(00) ...
Baratin (05)	... Esquiver (DEX*2)	... Pharmacologie (00)	...
Bibliothèque (25)	... Géologie (00)	... Photographie (10)	...
Botanique (00)	... Grimper (40)	... Pickpocket (05)	...
Camouflage (25)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (00)	...
Chanter (05)	... Lancer (25)	... Premiers Soins (30)	...
Chimie (00)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00)	...
Comptabilité (10)	... Lire/Ecrire (EDU*5)	... Psychologie (05)	...
Conduire Automobile (20)	... Lire/Ecrire (00)	... Sauter (25)	...
Conduire Engin Lourd (00)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (10)	...
Crédit (15)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (05)	...
Dessiner une Carte (10)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (05)	...
Diagnostiquer Maladie (05)	... Mécanique (20)	... Suivre une Piste (10)	...
Discrétion (10)	... Monter à Cheval (05)	... Trouver Objet Caché (25)	...
Discussion (10)	... Mythe de Cthulhu (00)	... Zoologie (00)	...
Droit (15)	... Nager (25)	(...) ...

ARMES

Sorts connus, autres compétences, notes

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

LES DOUBLURES



Espérons que l'agence Nightmare n'ait pas à déplorer la mort de l'un de ses membres. Si toutefois une telle catastrophe se produisait, c'est l'agence entière qui serait mutilée. Nous recommandons donc au Gardien de jouer finement : ne pas laisser les joueurs penser qu'ils sont invincibles, les garder vivants, et ne pas se transformer en distributeur de mort (il existe d'autres jeux pour ça). Pour parer à toute éventualité et afin que la campagne ne s'achève pas prématurément à cause de la mort de l'un des détectives, nous vous présentons une équipe de réserve. Bien que ces personnages ne soient pas destinés à être incarnés, nous recommandons toutefois au Gardien de les faire intervenir comme PNJ au cours de la campagne, ceci afin de faciliter une éventuelle incorporation.

Jethro Steelfinger : 51 ans

Né en 1880 à Paris (Texas), c'est un homme grand et fort. Il a passé sa vie à combattre le crime sous toutes ses formes. Engagé à 17 ans dans les Texas Rangers, il a surveillé la frontière le long du Rio Grande.

C'est là qu'il a appris à tirer vite et juste face aux Mexicains, comancheros et autres bandits essayant de passer au Texas. Cinq ans plus tard, Jethro s'est fait embaucher par la célèbre agence de détectives Pinkerton. Il y a trouvé un travail à sa mesure et y est resté vingt ans. Vingt années pendant lesquelles il a appris toutes les ficelles du métier, enquêtant dans tous les Etats-Unis, filant même quelques suspects jusqu'en Amérique du Sud ou en Europe. Mais au terme de vingt ans de bons et loyaux services, Jethro fut mis en retraite anticipée.

On lui a offert une montre, une petite fête et "Au revoir... et merci Mr Steelfinger". Il a encaissé le coup calmement. Lui sait qu'il n'est pas fini et qu'il peut encore servir.

Alors, avec sa patience coutumière et ses excellents états de services, il va faire le tour de toutes les agences de détectives du pays.

FOR 16	DEX 13	INT 12
CON 15	APP 10	POU 12
TAI 15	SAN 60	EDU 10
PdV 15		

Armes	Att.	Dommages
Colt 45	65%	1D10 + 2
Fusil 30/36	55%	2D6 + 3

Compétences

Baratin 50% ; Camouflage 45%; Conduire Auto 45%; Dessiner une Carte 40%; Discrétion 40%; Discussion 56%; Droit 45%; Ecouter 45%; Monter à Cheval 60%; Nager 40%; Premiers Soins 50%; Se Cacher 50%; Suivre une Piste 60%; T.O.C. 60%.

+130 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Sigmund Arhbogast : 45 ans

Chirurgien de son état, c'est un homme en bonne condition physique, plutôt affable et apprécié de tous ses collaborateurs.

Cela fait maintenant cinq ans que Sigmund opère à la clinique St James et enseigne la chirurgie (quelques heures par semaine) à la faculté de médecine. Pendant ses moments de repos, il se plonge dans la lecture de vieux grimoires.

L'ésotérisme et l'occultisme sont sa tasse de thé. Derrière cette passion pour les lectures ésotériques, Sigmund cache une envie inassouvie : découvrir le surnaturel. Il sait qu'il existe certains phénomènes inexplicables. Il en parle souvent avec un homme de son âge : Patrick De St Yves.

Celui-ci et ses amis de l'agence Nightmare ont d'ailleurs souvent besoin de quelques services discrets tout à fait dans ses cordes.

Sigmund attend le moment où De St Yves tiendra sa promesse : l'emmener avec lui chasser le fantôme.

Il serait prêt à tous les sacrifices pour découvrir toutes ces choses dont l'homme n'a pas encore pris conscience.

C'est un homme patient, et la prochaine fois que De St Yves viendra se faire recoudre, il lui en reparlera...

FOR 11	DEX 16	INT 15
CON 13	APP 12	POU 13
TAI 11	SAN 65	EDU 17
PdV 12		

Armes	Att.	Dommages
Scalpel	80%	1D4

Compétences

Bibliothèque 68%; Chimie 45%; Crédit 70%; Diagnostiquer Maladie 45%; Discussion 54%; Electricité 30%; Eloquence 35%; Mécanique 40%; Occultisme 69%; Parler Français 60%; Pharmacologie 55%;

Premiers Soins 89%; Psychologie 50%; Soigner Empoisonnement 40%; Soigner Maladie 40%.

+100 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Jonathan Samuel Willoughby : 34 ans

La famille Willoughby possède deux usines de conserves, quelques puits de pétrole et un paquet d'actions chez Ford. Issu d'une des familles les plus riches de Nouvelle Angleterre, Jonathan a donc grandi dans l'aisance. Il a fréquenté les meilleurs collèges d'Europe mais ne s'y est jamais fait remarquer pour l'intérêt qu'il portait à ses études. A 25 ans, Jonathan n'a encore jamais travaillé, non pas parce qu'il ne possède aucun diplôme, mais avant tout parce qu'il est fainéant. Et puis pourquoi travaillerait-il ? Fils unique, ses parents lui passent tous ses caprices. Jamais en manque d'argent, il change de voiture deux fois par an et collectionne les œuvres d'art. Que fait-il s'il ne travaille pas ? Il cherche l'aventure, la vraie, comme dans les livres de ses auteurs préféré : Mark Twain, Fennimore Cooper, Jack London, etc...

Ayant rencontré une ou deux fois les membres de l'agence Nightmare, il apprécie Jason Mellyson et admire Agatha Jones, une femme qui n'a pas froid aux yeux.

FOR 12	DEX 12	INT 13
CON 13	APP 16	POU 14
TAI 13	SAN 70	EDU 17
PdV 13		

Armes Att. Dommages

Lutte 60%

Compétences

Bibliothèque 45%; Comptabilité 40%; Conduire Auto 50%; Crédit 70%; Discussion 50%; Eloquence 50%; Monter à Cheval 56%; Nager 50%; Lire, Ecrire, Parler Allemand 65%; Lire, Ecrire, Parler Français 58%; Photographie 59%; Piloter un Avion 50%.

+140 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Judith Mathew : 31 ans

Etre documentaliste à la Boston Public Library, c'est très agréable lorsqu'on aime la lecture et l'atmosphère chaude et feutrée des grandes salles silencieuses.

Le problème, c'est qu'il faut aussi s'occuper des étudiants trop consciencieux, ou des vieux casse-pieds qui, inévitablement, demandent des livres cachés au fin fond des rayonnages poussiéreux, contenant deux millions de volumes rangés sous les fresques de Puvis de Chavannes.

La vie n'est tout de même pas si pénible pour Judith; elle a 22 ans et une situation stable, cela est déjà bien. Mais elle ne désespère pas de vivre un jour quelque chose de plus exaltant. A la bibliothèque, elle a parfois la chance de rencontrer des personnages vraiment passionnants. A l'occasion de certaines enquêtes (qu'elle suit toujours dans le Globe), les détectives de Nightmare sont venus à plusieurs reprises prospecter dans de vieux livres : légendes, contes, histoires étranges... Elle le sait très bien car elle lit systématiquement les livres après eux. Etrange... mais intéressant. Judith aimerait tant en discuter un jour avec eux, surtout avec Mr Mellyson qui a tant de culture et de charme...

FOR 10	DEX 13	INT 13
CON 13	APP 15	POU 14
TAI 11	SAN 70	EDU 14
PdV 12		

Compétences

Bibliothèque 70%; Chanter 65%; Dessiner une Carte 30%; Discrétion 65%; Ecouter 50%; Histoire 56%; Lire, Ecrire, Parler Espagnol 56%; Occultisme 20%; Psychologie 30%; T.O.C. 54%.

+150 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Charly Zwarck : 37 ans

Né à Toronto (Canada), Charly se passionne dès sa plus tendre enfance pour la mécanique. Pilote de moto, il a remporté quelques trophées sur sa Norton 125cc, jusqu'à cet accident stupide, ce dérapage sur cent mètres, la jambe droite coincée sous la machine. Aujourd'hui, Charly boite légèrement et a abandonné la compétition moto. Il a jeté son dévolu sur l'automobile. Plus stables, plus sûres, plus performantes, les voitures sont la nouvelle passion de Charly.

Il reste béat devant une belle carrosserie, un moteur neuf ou des chromes étincelants, et le ronronnement d'un moteur bien réglé, vaut, selon lui, toutes les symphonies...

FOR 14	DEX 12	INT 12
CON 12	APP 11	POU 14
TAI 12	SAN 70	EDU 9
PdV 12		

Armes Att. Dommages

Batte Base-Ball 60% 1D8 + 1D4

Compétences

Baratin 40%; Conduire Auto 80%; Conduire Engin Lourd 50%; Electricité 54%; Mécanique 80%; Piloter Moto 50%; T.O.C. 56%.

+160 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.