

Charles Edward « Chuck » BYRNE

NOM DU PERSONNAGE

Déetective

PROFESSION

NOM DU JOUEUR

1

PTS DE DESTIN

0

PTS D'EXPÉRIENCE

## L'APPEL de CTHULHU

## FICHE D'INVESTIGATEUR



35 ans

AGE

M

SEXE

1,64 m

TAILLE

65 kg

POIDS

noisette

YEUX

noirs

CHEVEUX

noire

PEAU

9 m

VITESSE

	VALEUR	MODIF.		
FOR	14	+2		
DEX	13	+1	<input type="checkbox"/>	RÉFLEXES +1
CON	11	+0	<input type="checkbox"/>	ENDURANCE 0
PER	14	+2		
INT	14	+2	<input type="checkbox"/>	IDÉE +2
POU	16	+3	<input type="checkbox"/>	CHANCE +3
EDU	8	-1	<input type="checkbox"/>	CULTURE G -1
TAI	10	+0		
APP	11	+0		MYTHE DE CTHULHU 0 %

PV	MAX:	11
SEUILS :	5	(-3) 2 (-6)
COUPS ENCAISSÉS :	0	
-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1		
0 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		
PM	MAX:	16
0 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		

SANTE MENTALE (20% = 16)	-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 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

## Physiques

- ☐ Nager\* +4 (FOR)  
☐ Sauter\* +4 (FOR)  
☐ Grimper\* +4 (FOR)

## Sociales

- ☐ Eloquence +2 (POU / EDU)  
☐ Baratin +6  
☐ Déguisement +3 (POU / INT)  
☐ Intimidation +3 (POU / INT)  
☐ Marchandage +1 (POU / INT)  
☐ Crédit -3 (EDU)  
☐ Ecole de la Rue +4 (-EDU)  
☐ . (INT)

## Martiales

- ☐ Lutte +2 (FOR)  
☐ Boxe +2 (FOR/PER)  
☐ Armes de Contact +2  
☐ Armes de Jet +4 (DEX/PER)  
☐ Revolver +8  
☐ Fusil -3  
☐ Mitraillette +2

## Connaissances

- ☐ Mémoire +1 (EDU/INT)  
☐ Comptabilité +1 (EDU/INT)  
☐ L. natale (Anglais) +10 (EDU)  
☐ L: Cajun oral +12 (EDU)  
☐ L: Cajun écrit +3 (EDU)  
☐ L: (EDU)  
☐ L: (EDU)  
☐ Histoire +1 (EDU)  
☐ Histoire Naturelle -3 (EDU)  
☐ Médecine -5 (EDU)  
☐ Occultisme -2  
☐ .Droit +4 (EDU)  
☐ .Pharmacologie -2 (EDU)  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )

## Transport

- ☐ Conduire Auto. +6 (DEX/PER)  
☐ Monter à Cheval -5 (DEX/PER)  
☐ Piloter un Bateau -2 (DEX/PER)  
☐ . (DEX/PER)

## Perception / Recherches

- ☐ Bibliothèque +1 (INT)  
☐ Ecouter +6 (PER)  
☐ Observer +7 (PER)  
☐ T.O.C +8 (PER/INT)  
☐ Psychologie +1 (PER/INT)  
☐ S'Orienter -4 (PER)  
☐ Suivre une Piste -2 (PER)

## Discretion

- ☐ Dissimuler +0 (DEX)  
☐ Dépl. Silencieux\* +5 (DEX)  
☐ Se Cacher\* +0 (DEX/TAI)

## Autres Compétences

- ☐ Contrefaçon +1 (DEX/INT)  
☐ Mécanique +2 (DEX/INT)  
☐ Crocheter +2 (DEX/INT)  
☐ Premiers Soins +1 (DEX/INT)  
☐ .Photographie -4 ( )  
☐ .Electricité -2 ( )  
☐ .Chanter -5 ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )

MOD. DOMMAGES  
(MOYENNE MOD. FOR ET TAI)

+1

PROTECTION

PÉNALTÉ D'ARMURE  
(COMPÉTENCE \*)

AU DÉPOURVU 14

=

14

+

[BONUS]

+

[MALUS EN  
RÉFLEXES][PÉNALTÉ  
D'ARMURE]

DEFENSE 15

=

DEPOURVU

+

[BONUS EN  
RÉFLEXES]

## TRAITS

Maniement (revolver et

Mitraillette)

## COMBAT

	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+2	—	—	—	—	—	—
Boxe	+2	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—
Matraque	+2	—	—	x2	1d6+1	perforant	—
Revolver 7,65 mm	+8/+3	+4/-1 ; +2/-3	6 m	x3	1d8	semi-auto	8
Thomson M1921	diff. 8	—	9 m	x3	1d10+2	rafale 10	30

## MUNITIONS

<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	
<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	
<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	
<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	

	VALEUR	MODIF.	
<b>FOR</b>	13	+1	
<b>DEX</b>	14	+2	<input type="checkbox"/>
<b>CON</b>	11	+0	<input type="checkbox"/>
<b>PER</b>	8	-1	
<b>INT</b>	19	+4	<input type="checkbox"/>
<b>POU</b>	14	+2	<input type="checkbox"/>
<b>EDU</b>	18	+4	<input type="checkbox"/>
<b>TAI</b>	15	+3	
<b>APP</b>	14	+2	

CARACTÉRISTIQUES  
ET JETS☐ **RÉFLEXES** +3☐ **ENDURANCE** 0☐ **IDÉE** +4☐ **CHANCE** +2☐ **CULTURE G** +4**MYTHE DE CTHULHU**

0 %

PV	MAX:	13
SEUILS :	6 (-3)	3 (-6)
COUPS ENCAISSÉS :	0	
-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1		
0 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		
PM	MAX:	14
0 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		



37 ans

AGE

M

SEXE

1,91 m

TAILLE

84 kg

POIDS

marron

YEUX

châtain

CHEVEUX

blanche

PEAU

9 m

VITESSE

<b>SANTÉ MENTALE (20% = 14)</b>	-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1	0 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

## Physiques

- ☐ Nager\* -1 (FOR)
- ☐ Sauter\* -1 (FOR)
- ☐ Grimper\* +1 (FOR)

## Sociales

- ☐ Eloquence +6 (POU / EDU)
- ☐ Baratin -5
- ☐ Déguisement +3 (POU / INT)
- ☐ Intimidation +1 (POU / INT)
- ☐ Marchandage -5 (POU / INT)
- ☐ Crédit +6 (EDU)
- ☐ Ecole de la Rue -4 (-EDU)
- ☐ Psychanalyse +4 (INT)

## Martiales

- ☐ Lutte +1 (FOR)
- ☐ Boxe -2 (FOR/PER)
- ☐ Armes de Contact +8
- ☐ Armes de Jet -1 (DEX/PER)
- ☐ Revolver -5
- ☐ Fusil +6
- ☐ Mitraillette -5

## Connaissances

- ☐ Mémoire +6 (EDU/INT)
- ☐ Comptabilité -2 (EDU/INT)
- ☐ L. natale (Anglais) +12 (EDU)
- ☐ L: Latin -1 (EDU)
- ☐ L: Allemand +4 (EDU)
- ☐ L: Italien écrit +4 (EDU)
- ☐ L: Français oral +4 (EDU)
- ☐ Histoire +2 (EDU)
- ☐ Histoire Naturelle +1 (EDU)
- ☐ Médecine -5 (EDU)
- ☐ Occultisme -5
- ☐ . Archéologie +12 (EDU)
- ☐ . Linguistique +8 ( )
- ☐ . Chimie -2 ( )
- ☐ . Droit -3 ( )
- ☐ . Géologie +0 ( )
- ☐ . Zoologie -2 ( )

## Transport

- ☐ Conduire Auto. -1 (DEX/PER)
- ☐ Monter à Cheval 5 (DEX/PER)
- ☐ Piloter un Bateau -7 (DEX/PER)
- ☐ . (DEX/PER)

## Perception / Recherches

- ☐ Bibliothèque +8 (INT)
- ☐ Ecouter +0 (PER)
- ☐ Observer +4 (PER)
- ☐ T.O.C +1 (PER/INT)
- ☐ Psychologie +5 (PER/INT)
- ☐ S'Orienter +2 (PER)
- ☐ Suivre une Piste -4 (PER)

## Discretion

- ☐ Dissimuler +4 (DEX)
- ☐ Dépl. Silencieux\* +0 (DEX)
- ☐ Se Cacher\* +0 (DEX/TAI)

## Autres Compétences

- ☐ Contrefaçon -3 (DEX/INT)
- ☐ Mécanique +0 (DEX/INT)
- ☐ Crocheter -5 (DEX/INT)
- ☐ Premiers Soins +0 (DEX/INT)
- ☐ . Pharmacologie +0 ( )
- ☐ . Photographie -4 ( )
- ☐ . ( )
- ☐ . ( )
- ☐ . ( )

MOD. DOMMAGES  
(MOYENNE MOD. FOR ET TAI)

+1

PROTECTION

PÉNALTÉ D'ARMURE  
(COMPÉTENCE \*)

AU DÉPOURVU 14 = 14 + [BONUS]

+ [MALUS EN RÉFLEXES] + [PÉNALTÉ D'ARMURE]

DEFENSE 17 = DEPOURVU + +3 [BONUS EN RÉFLEXES]

## TRAITS

Maniement (Armes de Contact,

Armes de Jets)

Arme de prédilection (Fleuret)

## COMBAT

	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+1		—	—	—	—	—
Boxe	-2	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—
Fleuret	+10	—	—	x2	1d6+1	perforant	—
Fusil de chasse cal. 12	+6/+1	+2/-3 ; +0/-5	15 m	x3	4d6/ 2d6/ 1d6	pompe	2

## MUNITIONS

	x	
	x	
	x	
	x	

Agatha JONES

NOM DU PERSONNAGE

Journaliste

PROFESSION

NOM DU JOUEUR

1

PTS DE DESTIN

0

PTS D'EXPÉRIENCE

## L'APPEL de CTHULHU

## FICHE D'INVESTIGATEUR



32 ans

AGE

F

SEXE

1,68 m

TAILLE

58 kg

POIDS

verts

YEUX

bruns

CHEVEUX

blanche

PEAU

9 m

VITESSE

	VALEUR	MODIF.	
FOR	11	+0	
DEX	12	+1	<input type="checkbox"/> RÉFLEXES +1
CON	09	-1	<input type="checkbox"/> ENDURANCE 0
PER	12	+1	
INT	14	+2	<input type="checkbox"/> IDÉE +2
POU	15	+2	<input type="checkbox"/> CHANCE +2
EDU	19	+4	<input type="checkbox"/> CULTURE G +4
TAI	11	+0	
APP	16	+3	
			MYTHE DE CTHULHU 0 %

PV	MAX:	10
SEUILS :	5 (-3)	2 (-6)
COUPS ENCAISSÉS :	0	
-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1		
0 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		
PM	MAX:	15
0 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		

SANTÉ MENTALE (20% = 15)	-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 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

## Physiques

- ☐ Nager\* -1 (FOR)  
☐ Sauter\* -1 (FOR)  
☐ Grimper\* +2 (FOR)

## Sociales

- ☐ Eloquence +5 (POU / EDU)  
☐ Baratin +4  
☐ Déguisement +0 (POU / INT)  
☐ Intimidation -1 (POU / INT)  
☐ Marchandage -5 (POU / INT)  
☐ Crédit +4 (EDU)  
☐ Ecole de la Rue -4 (-EDU)  
☐ (INT)

## Martiales

- ☐ Lutte +0 (FOR)  
☐ Boxe -1 (FOR/PER)  
☐ Armes de Contact -5  
☐ Armes de Jet -1 (DEX/PER)  
☐ Revolver +6  
☐ Fusil -4  
☐ Mitraillette -4

## Connaissances

- ☐ Mémoire +4 (EDU/INT)  
☐ Comptabilité +4 (EDU/INT)  
☐ L. natale (Anglais) +13 (EDU)  
☐ L: Chinois écrit -3 (EDU)  
☐ L: Chinois parlé +0 (EDU)  
☐ L: (EDU)  
☐ L: (EDU)  
☐ Histoire +8 (EDU)  
☐ Histoire Naturelle +0 (EDU)  
☐ Médecine -5 (EDU)  
☐ Occultisme -5  
☐ Archéologie +3 (EDU)  
☐ Chimie -3 ( )  
☐ Droit -1 ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )

## Transport

- ☐ Conduire Auto. -2 (DEX/PER)  
☐ Monter à Cheval -5 (DEX/PER)  
☐ Piloter un Bateau -5 (DEX/PER)  
☐ . (DEX/PER)

## Perception / Recherches

- ☐ Bibliothèque +7 (INT)  
☐ Ecouter +7 (PER)  
☐ Observer +6 (PER)  
☐ T.O.C +6 (PER/INT)  
☐ Psychologie +3 (PER/INT)  
☐ S'Orienter +4 (PER)  
☐ Suivre une Piste -4 (PER)

## Discretion

- ☐ Dissimuler -1 (DEX)  
☐ Dépl. Silencieux\* -4 (DEX)  
☐ Se Cacher\* -1 (DEX/TAI)

## Autres Compétences

- ☐ Contrefaçon -1 (DEX/INT)  
☐ Mécanique +2 (DEX/INT)  
☐ Crocheter -3 (DEX/INT)  
☐ Premiers Soins +4 (DEX/INT)  
☐ Photographie +2 ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )

MOD. DOMMAGES  
(MOYENNE MOD. FOR ET TAI)

+0

PROTECTION

—

PÉNALITÉ D'ARMURE  
(COMPÉTENCE \*)

—

INITIATIVE  
(RÉFLEXES)

+1

AU DÉPOURVU 14 = 14 + — [BONUS]

+ [MALUS EN RÉFLEXES] — + [PÉNALITÉ D'ARMURE]

DEFENSE 15 = DEPOURVU + +1 [BONUS EN RÉFLEXES]

## TRAITS

Maniement (revolver)

## COMBAT

	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+0	—	—	—	—	—	—
Boxe	-1	—	—	—	1d3 temp.	—	—
Revolver 45 auto	+6/+1	+2/-3 ; +0///-5	6 m	x3	1d18	semi-auto	8

## MUNITIONS

■	x	
■	x	
■	x	
■	x	

## FICHE D'INVESTIGATEUR

36 ans  
AGEM  
SEXE1,82 m  
TAILLE88 kg  
POIDSnoisette  
YEUXbruns  
CHEVEUXblanche  
PEAU9 m  
VITESSE

	VALEUR	MODIF.	
FOR	15	+2	
DEX	12	+1	
CON	15	+2	
PER	10	+0	
INT	15	+2	
POU	16	+3	
EDU	16	+3	
TAI	14	+2	
APP	12	+1	

CARACTÉRISTIQUES  
ET JETS
☐ RÉFLEXES +1  
☐ ENDURANCE +2

☐ IDÉE +2  
☐ CHANCE +3  
☐ CULTURE G +2

 MYTHE DE CTHULHU  
 0 %

PV	MAX:	15
SEUILS :	7 (-3)	3 (-6)
COUPS ENCAISSÉS :	0	
-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1		
0 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		
PM	MAX:	16
0 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		

SANTÉ MENTALE (20% = 16)	-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 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

## Physiques

- ☐ Nager\* +0 (FOR)  
☐ Sauter\* -1 (FOR)  
☐ Grimper\* +2 (FOR)

## Sociales

- ☐ Eloquence +5 (POU / EDU)  
☐ Baratin +3  
☐ Déguisement +0 (POU / INT)  
☐ Intimidation +0 (POU / INT)  
☐ Marchandage -4 (POU / INT)  
☐ Crédit +2 (EDU)  
☐ Ecole de la Rue -2 (-EDU)  
☐ (INT)

## Martiales

- ☐ Lutte +2 (FOR)  
☐ Boxe +0 (FOR/PER)  
☐ Armes de Contact -4  
☐ Armes de Jet +1 (DEX/PER)  
☐ Revolver +6  
☐ Fusil -5  
☐ Mitraillette -5

## Connaissances

- ☐ Mémoire +3 (EDU/INT)  
☐ Comptabilité -4 (EDU/INT)  
☐ L. natale (Anglais) +10 (EDU)  
☐ L: Français écrit +0 (EDU)  
☐ L: Français oral +4 (EDU)  
☐ L: (EDU)  
☐ L: (EDU)  
☐ Histoire -2 (EDU)  
☐ Histoire Naturelle +0 (EDU)  
☐ Médecine -1 (EDU)  
☐ Occultisme +10  
☐ Anthropologie +0 (EDU)  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )

## Transport

- ☐ Conduire Auto. +0 (DEX/PER)  
☐ Monter à Cheval -5 (DEX/PER)  
☐ Piloter un Bateau -5 (DEX/PER)  
☐ Conduire Engin lourd -4 (DEX/PER)

## Perception / Recherches

- ☐ Bibliothèque +3 (INT)  
☐ Ecouter +2 (PER)  
☐ Observer +2 (PER)  
☐ T.O.C +2 (PER/INT)  
☐ Psychologie +1 (PER/INT)  
☐ S'Orienter -4 (PER)  
☐ Suivre une Piste -4 (PER)

## Discretion

- ☐ Dissimuler -1 (DEX)  
☐ Dépl. Silencieux\* -2 (DEX)  
☐ Se Cacher\* -1 (DEX/TAI)

## Autres Compétences

- ☐ Contrefaçon -1 (DEX/INT)  
☐ Mécanique -2 (DEX/INT)  
☐ Crocheter -5 (DEX/INT)  
☐ Premiers Soins +7 (DEX/INT)  
☐ Photographie -4 ( )  
☐ Pharmacologie -4 ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )  
☐ . ( )

MOD. DOMMAGES  
(MOYENNE MOD. FOR ET TAI)

+2

PROTECTION

—

PÉNALTÉ D'ARMURE  
(COMPÉTENCE \*)

—

INITIATIVE  
(RÉFLEXES)

+1

AU DÉPOURVU 14

=

14

+

—

[BONUS]

+ [MALUS EN  
RÉFLEXES]

—

+

—

[PÉNALTÉ  
D'ARMURE]

DEFENSE 15

=

DEPOURVU

+

+1

[BONUS EN  
RÉFLEXES]

## TRAITS

Maniement (revolver)

Occultisme

## COMBAT

	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+2	—	—	—	—	—	—
Boxe	+0	—	—	—	1d3+2 temp.	—	—
Revolver cal. 32	+6/+1	+2/-3 ; +0///-5	6 m	x3	1d8	semi-auto	8

## MUNITIONS

<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	
<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	
<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	
<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	x	

<b>PNJ</b>		<i>Mme Wang (70 ans)</i>		<b>Rôle</b>		<i>Spirite alliée</i>																																																	
<table border="1"> <tr> <th colspan="3">VALEUR MODIF.</th> </tr> <tr> <td>FOR</td> <td>8</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>DEX</td> <td>13</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>CON</td> <td>9</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>INT</td> <td>17</td> <td>+3</td> </tr> <tr> <td>POU</td> <td>16</td> <td>+3</td> </tr> <tr> <td>EDU</td> <td>14</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>APP</td> <td>10</td> <td>+0</td> </tr> </table>				VALEUR MODIF.			FOR	8	-1	DEX	13	+1	CON	9	-1	INT	17	+3	POU	16	+3	EDU	14	+2	APP	10	+0	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">PV</th> <th colspan="2">PM ■ +50</th> </tr> <tr> <td>Coups encaissés:</td> <td>9</td> <td>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</td> <td>10 11 12 13 14 15 16 17 18 19</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>20 21 22 23 24 25 26 27 28 29</td> <td>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>40 41 42 43 44 45 46 47 48 49</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>SAN: 65 / 65</td> <td>Mythe: 15 %</td> </tr> </table>				PV		PM ■ +50		Coups encaissés:	9	0 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				SAN: 65 / 65	Mythe: 15 %				
VALEUR MODIF.																																																							
FOR	8	-1																																																					
DEX	13	+1																																																					
CON	9	-1																																																					
INT	17	+3																																																					
POU	16	+3																																																					
EDU	14	+2																																																					
APP	10	+0																																																					
PV		PM ■ +50																																																					
Coups encaissés:	9	0 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																																																					
		SAN: 65 / 65	Mythe: 15 %																																																				
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">TRAITS ET NOTES</th> </tr> <tr> <td>Description</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Capacités</td> <td></td> </tr> <tr> <td>etc</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Armes de contact [for - 4] :</td> <td>-5</td> </tr> <tr> <td>Armes à distance [dex - 4] :</td> <td>-3</td> </tr> </table>				TRAITS ET NOTES		Description		Capacités		etc		Armes de contact [for - 4] :	-5	Armes à distance [dex - 4] :	-3	<table border="1"> <tr> <td><b>PROTECTION</b> (ARMURE)</td> <td>—</td> <td><b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td><b>AU DÉPOURVU</b> 14</td> <td>=</td> <td>14</td> <td>+ [BONUS]</td> </tr> <tr> <td>+ [ÉCHELLE]</td> <td>—</td> <td>+ [MALUS EN RÉFLEXES]</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td><b>DEFENSE</b> 15</td> <td>=</td> <td>DÉPOURVU +</td> <td>+1 [BONUS EN RÉFLEXES]</td> </tr> </table>				<b>PROTECTION</b> (ARMURE)	—	<b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *)	—	<b>AU DÉPOURVU</b> 14	=	14	+ [BONUS]	+ [ÉCHELLE]	—	+ [MALUS EN RÉFLEXES]	—			+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]	—	<b>DEFENSE</b> 15	=	DÉPOURVU +	+1 [BONUS EN RÉFLEXES]																
TRAITS ET NOTES																																																							
Description																																																							
Capacités																																																							
etc																																																							
Armes de contact [for - 4] :	-5																																																						
Armes à distance [dex - 4] :	-3																																																						
<b>PROTECTION</b> (ARMURE)	—	<b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *)	—																																																				
<b>AU DÉPOURVU</b> 14	=	14	+ [BONUS]																																																				
+ [ÉCHELLE]	—	+ [MALUS EN RÉFLEXES]	—																																																				
		+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]	—																																																				
<b>DEFENSE</b> 15	=	DÉPOURVU +	+1 [BONUS EN RÉFLEXES]																																																				
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">SORTS</th> </tr> <tr> <td>Clairvoyance</td> <td>Signe des Anciens</td> </tr> <tr> <td>Télékinésie</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Médiumnité</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Images mentales</td> <td></td> </tr> </table>				SORTS		Clairvoyance	Signe des Anciens	Télékinésie		Médiumnité		Images mentales		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Physique</th> </tr> <tr> <td>Nager*</td> <td>-2 [for-1]</td> </tr> <tr> <td>Sauter*</td> <td>-2 [for-1]</td> </tr> <tr> <td>Grimper*</td> <td>+1 [for+2]</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Perception</th> </tr> <tr> <td>Ecouter</td> <td>+11 [= T.O.C.]</td> </tr> <tr> <td>Observer</td> <td>— = T.O.C.</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Divers</th> </tr> <tr> <td>Anglais oral</td> <td>+8</td> </tr> <tr> <td>Anglais écrit</td> <td>+3</td> </tr> <tr> <td>Chinois</td> <td>+9</td> </tr> <tr> <td>Japonais</td> <td>+4</td> </tr> <tr> <td>Astronomie</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>Histoire</td> <td>+6</td> </tr> <tr> <td>Occultisme asiatique</td> <td>+12</td> </tr> <tr> <td>Pharmacologie</td> <td>+6</td> </tr> <tr> <td>Psychologie</td> <td>+8</td> </tr> <tr> <td>Rouleaux de printps</td> <td>+12</td> </tr> <tr> <td>T.O.C.</td> <td>+6</td> </tr> </table>				Physique		Nager*	-2 [for-1]	Sauter*	-2 [for-1]	Grimper*	+1 [for+2]	Perception		Ecouter	+11 [= T.O.C.]	Observer	— = T.O.C.	Divers		Anglais oral	+8	Anglais écrit	+3	Chinois	+9	Japonais	+4	Astronomie	+2	Histoire	+6	Occultisme asiatique	+12	Pharmacologie	+6	Psychologie	+8	Rouleaux de printps	+12	T.O.C.	+6
SORTS																																																							
Clairvoyance	Signe des Anciens																																																						
Télékinésie																																																							
Médiumnité																																																							
Images mentales																																																							
Physique																																																							
Nager*	-2 [for-1]																																																						
Sauter*	-2 [for-1]																																																						
Grimper*	+1 [for+2]																																																						
Perception																																																							
Ecouter	+11 [= T.O.C.]																																																						
Observer	— = T.O.C.																																																						
Divers																																																							
Anglais oral	+8																																																						
Anglais écrit	+3																																																						
Chinois	+9																																																						
Japonais	+4																																																						
Astronomie	+2																																																						
Histoire	+6																																																						
Occultisme asiatique	+12																																																						
Pharmacologie	+6																																																						
Psychologie	+8																																																						
Rouleaux de printps	+12																																																						
T.O.C.	+6																																																						

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ										
Lutte [FOR]	-1	—	—	—	—	—	—										
Boxe [FOR]	-1	—	—	—	1d3-1 temp.	—	—										
								MUNITIONS									
								<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
								<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
								<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
								<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									

Outil de jeu de rôle

<b>PNJ</b>		<i>Ltn. Jeremy Parkinson (37 ans)</i>		<b>Rôle</b>		<i>Flic chiant</i>																																															
<table border="1"> <tr> <th colspan="3">VALEUR MODIF.</th> </tr> <tr> <td>FOR</td> <td>13</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>DEX</td> <td>13</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>CON</td> <td>12</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>INT</td> <td>9</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>POU</td> <td>10</td> <td>+0</td> </tr> <tr> <td>EDU</td> <td>10</td> <td>-0</td> </tr> <tr> <td>APP</td> <td>10</td> <td>-0</td> </tr> </table>				VALEUR MODIF.			FOR	13	+1	DEX	13	+1	CON	12	+1	INT	9	-1	POU	10	+0	EDU	10	-0	APP	10	-0	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">PV</th> <th colspan="2">PM ■ +50</th> </tr> <tr> <td>Coups encaissés:</td> <td>11</td> <td>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</td> <td>10 11 12 13 14 15 16 17 18 19</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>20 21 22 23 24 25 26 27 28 29</td> <td>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>40 41 42 43 44 45 46 47 48 49</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>SAN: 50 / 50</td> <td>Mythe: 0 %</td> </tr> </table>				PV		PM ■ +50		Coups encaissés:	11	0 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				SAN: 50 / 50	Mythe: 0 %		
VALEUR MODIF.																																																					
FOR	13	+1																																																			
DEX	13	+1																																																			
CON	12	+1																																																			
INT	9	-1																																																			
POU	10	+0																																																			
EDU	10	-0																																																			
APP	10	-0																																																			
PV		PM ■ +50																																																			
Coups encaissés:	11	0 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																																																			
		SAN: 50 / 50	Mythe: 0 %																																																		
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">TRAITS ET NOTES</th> </tr> <tr> <td>Description</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Capacités</td> <td></td> </tr> <tr> <td>etc</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Armes de contact [for - 4] :</td> <td>-3</td> </tr> <tr> <td>Armes à distance [dex - 4] :</td> <td>-3</td> </tr> </table>				TRAITS ET NOTES		Description		Capacités		etc		Armes de contact [for - 4] :	-3	Armes à distance [dex - 4] :	-3	<table border="1"> <tr> <td><b>PROTECTION</b> (ARMURE)</td> <td>—</td> <td><b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *)</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td><b>AU DÉPOURVU</b> 14</td> <td>=</td> <td>14</td> <td>+ [BONUS]</td> </tr> <tr> <td>+ [ÉCHELLE]</td> <td>—</td> <td>+ [MALUS EN RÉFLEXES]</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td><b>DEFENSE</b> 15</td> <td>=</td> <td>DÉPOURVU +</td> <td>+1 [BONUS EN RÉFLEXES]</td> </tr> </table>				<b>PROTECTION</b> (ARMURE)	—	<b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *)	—	<b>AU DÉPOURVU</b> 14	=	14	+ [BONUS]	+ [ÉCHELLE]	—	+ [MALUS EN RÉFLEXES]	—			+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]	—	<b>DEFENSE</b> 15	=	DÉPOURVU +	+1 [BONUS EN RÉFLEXES]														
TRAITS ET NOTES																																																					
Description																																																					
Capacités																																																					
etc																																																					
Armes de contact [for - 4] :	-3																																																				
Armes à distance [dex - 4] :	-3																																																				
<b>PROTECTION</b> (ARMURE)	—	<b>PÉNALITÉ D'ARMURE</b> (COMPÉTENCE *)	—																																																		
<b>AU DÉPOURVU</b> 14	=	14	+ [BONUS]																																																		
+ [ÉCHELLE]	—	+ [MALUS EN RÉFLEXES]	—																																																		
		+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]	—																																																		
<b>DEFENSE</b> 15	=	DÉPOURVU +	+1 [BONUS EN RÉFLEXES]																																																		
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">SORTS</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>				SORTS										<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Physique</th> </tr> <tr> <td>Nager*</td> <td>+0 [for-1]</td> </tr> <tr> <td>Sauter*</td> <td>+0 [for-1]</td> </tr> <tr> <td>Grimper*</td> <td>+3 [for+2]</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Perception</th> </tr> <tr> <td>Ecouter</td> <td>+2 [= T.O.C.]</td> </tr> <tr> <td>Observer</td> <td>+2 = T.O.C.</td> </tr> <tr> <th colspan="2">Divers</th> </tr> <tr> <td>Bibliothèque</td> <td>+6</td> </tr> <tr> <td>Comptabilité</td> <td>+7</td> </tr> <tr> <td>Conduire auto.</td> <td>+9</td> </tr> <tr> <td>Dépl. silencieux</td> <td>+6</td> </tr> <tr> <td>Droit</td> <td>+8</td> </tr> <tr> <td>Mécanique</td> <td>+5</td> </tr> <tr> <td>Psychologie</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>Se Cacher</td> <td>+6</td> </tr> <tr> <td>Suture une piste</td> <td>+4</td> </tr> <tr> <td>T.O.C.</td> <td>+2</td> </tr> </table>				Physique		Nager*	+0 [for-1]	Sauter*	+0 [for-1]	Grimper*	+3 [for+2]	Perception		Ecouter	+2 [= T.O.C.]	Observer	+2 = T.O.C.	Divers		Bibliothèque	+6	Comptabilité	+7	Conduire auto.	+9	Dépl. silencieux	+6	Droit	+8	Mécanique	+5	Psychologie	-1	Se Cacher	+6	Suture une piste	+4	T.O.C.	+2
SORTS																																																					
Physique																																																					
Nager*	+0 [for-1]																																																				
Sauter*	+0 [for-1]																																																				
Grimper*	+3 [for+2]																																																				
Perception																																																					
Ecouter	+2 [= T.O.C.]																																																				
Observer	+2 = T.O.C.																																																				
Divers																																																					
Bibliothèque	+6																																																				
Comptabilité	+7																																																				
Conduire auto.	+9																																																				
Dépl. silencieux	+6																																																				
Droit	+8																																																				
Mécanique	+5																																																				
Psychologie	-1																																																				
Se Cacher	+6																																																				
Suture une piste	+4																																																				
T.O.C.	+2																																																				

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ										
Lutte [FOR]	+1	—	—	—	—	—	—										
Boxe [FOR]	+3	—	—	—	1d3+1 temp.	—	—										
45 auto.	+7/+2	+3//+2 ; +1///-4	6 m	x3	1d10+2	semi-auto	7	MUNITIONS									
7.65 auto.	=	=	=	=	1d8	semi-auto	8	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
Fusil 30/06	+4	+0//+0 ; -2///	9 m	x3	2d6+3	semi-auto	5	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									
Fusil à Pompe	+4	-2/-2	15 m	x3	4d6/2d6/1d6	pompe	2	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr></table>									x
								x									

Outil de jeu de rôle