

État civil

Nom *Judy Coleman-Wells*
 Joueur
 Occupation *Journaliste*
 Âge *24* Sexe *feminin*
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

FOR *40*²⁰/₈ ÉDU *75*³⁷/₁₅
 DEX *60*³⁰/₁₂ TAI *45*²²/₉
 POU *90*⁴⁵/₁₈ INT *80*⁴⁰/₁₆
 CON *65*³²/₁₃ MVT *8*⁺¹/₋₁
 APP *55*²⁷/₁₁



Période
Classique

Blessure grave PV max. <i>11</i>	Folie temp. Folie persist. Initial <i>90</i> Max. <i>99</i>
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 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 X 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
POINTS DE MAGIE PM max. <i>18</i> 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	CHANCE <i>Pas de chance</i> 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 X 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="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) <i>60</i> % <input type="checkbox"/> <i>30 12</i>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Photographie <i>51</i> % <input type="checkbox"/> <i>25 10</i>	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Piloter avion <i>38</i> % <input type="checkbox"/> <i>18 7</i>
<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) <i>30</i> % <input type="checkbox"/> <i>15 6</i>	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) <i>79</i> % <input type="checkbox"/> <i>39 15</i>	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) <i>40</i> % <input type="checkbox"/> <i>20 8</i>	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) <i>25</i> % <input type="checkbox"/> <i>12 5</i>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) % <input type="checkbox"/>
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) <i>95</i> % <input type="checkbox"/> <i>47 19</i>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> Français <i>41</i> % <input type="checkbox"/> <i>20 8</i>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10 %) % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) % <input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) <i>65</i> % <input type="checkbox"/> <i>32 13</i>
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) <i>60</i> % <input type="checkbox"/> <i>30 12</i>	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) <i>30</i> % <input type="checkbox"/> <i>15 6</i>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) <i>45</i> % <input type="checkbox"/> <i>22 9</i>	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) % <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/>

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>	<i>25</i>	<i>12</i>	<i>5</i>	<i>1d3 + Imp.</i>	<i>1</i>
.....
.....
.....

Combat

IMPACT
 CARRURE
 ESQUIVE ¹⁵/₆

~ Profil ~

Description ..jeune femme noire..... Idéologie et croyances Membre de la Prince Hall Grand Lodge of Massachusetts Personnes importantes ..son père George Coleman (Aviateur et héros de la Grande Guerre) Lieux significatifs ..son bureau à la rédaction de son journal Biens précieux ..son appareil photo Kodak N°2 Autographic Brownie	Traits ..Loyale..... Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec des entités étranges
---	--



~ Équipement et possessions ~

carnet de notes
 appareil photo



.....

~ Richesse ~

Dépenses courantes (moyenne) 10 \$

 Espèces 60\$

 Capital 1500 \$

 propriétaire d'un modeste appartement

~ 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