

→ ANNÉES 1920 ←

Nom *Edna Myers*
 Joueur
 Occupation *détective privé*
 Sexe *femme* Âge *26 ans*
 Résidence *Arkham*
 Lieu de naissance *Providence*

→ CARACTÉRISTIQUES →

FOR	50	25	DEX	40	20	POU	80	40
		10			8			16
CON	50	25	APP	60	30	ÉDU	50	25
		10			12			10
TAI	60	30	INT	70	35	MVT	8	+1
		12	Idea		14			-1



→ POINTS DE VIE →

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

Folie temp. Folie persist.

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						

→ SANTÉ MENTALE →

Initial **80** Max. **99**

→ POINTS DE MAGIE →

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
PM max.	16		21	22	23	24
			25			

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						

→ CHANCE →

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR →

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	□□	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	□□	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	□□	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%	□□	
Arts et métiers (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	□□	□□	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	□□	
<input type="checkbox"/> Photographie	70%	35	14	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	□□	Pilotage (01%)%	□□	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	20%	10	4	<input type="checkbox"/>%	□□	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%	□□	□□	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	□□	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%	□□	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	15	6
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	□□	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)%	□□	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	50%	25	10
Combat à distance%	□□	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	□□	□□	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%	□□	
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%	□□	Sciences (01%)%	□□	
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	25%	12	5	Langue maternelle (ÉDU)%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/> Anglais	50%	25	10	<input type="checkbox"/>%	□□	
Combat rapproché%	□□	Langues (01%)%	□□	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	12	5	<input type="checkbox"/>%	□□	Survie (10%)%	□□	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	
<input type="checkbox"/>%	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	□□	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	40%	20	8
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%	□□	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	□□	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	□□	□□%	□□	
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01%)%	□□	Mythe de Cthulhu (00%)%	□□	□□	<input type="checkbox"/>%	□□	
Crédit (00%)	50%	25	10	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%	□□	□□%	□□	
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	20%	10	4	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	□□	□□%	□□	
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	40%	20	8	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%	□□	□□%	□□	

→ ARMES →

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25%	12%	5%	1D3+Imp	-	1	-	-
Poing américain	25%	12%	5%	1D4+1	-	-	-	-
Pistolet cal. 32	40%	20%	8%	1D8	15m	1(2)	8	98
.....
.....

→ COMBAT →

Impact	0		
Carrure	0		
Esquive	25	12	5

⇨ **PROFIL** ⇨

Description *Séduisante, grande, élancée. Habillée avec simplicité.*

Traits *Fille de policier, au caractère bien trempé, elle ne se laisse jamais faire. Elle compense sa maladresse par des compétences de flic intuitif.*

Idéologie et croyances *Membre de l'Order of the Eastern Star (un organisme maçonnique philanthropique et patriotique féminin)*

Séquelles et cicatrices

Personnes importantes *Son père, un ancien policier, devenu détective privé à sa retraite.*

Phobies et manies

Lieux significatifs *Le restaurant de son oncle*

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Biens précieux *Le nécessaire de crochetage de son père*

Rencontres avec entités étranges

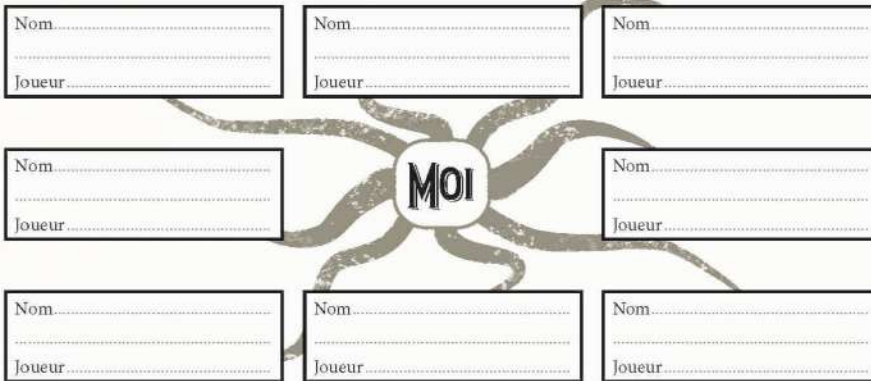
⇨ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ⇨

Un appareil photo compact.
Bloc notes et crayon
Pistolet cal 32 et munitions
coup de poing américain
nécessaire de crochetage

⇨ **FORTUNE** ⇨

Dépenses courantes
 Espèces
 Capital

⇨ **AMIS INVESTIGATEURS** ⇨



⇨ **NOTES** ⇨

⇨ **AIDE-MÉMOIRE** ⇨

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse 100/96+
- Échec > %
- Ordinaire ≤ %
- Majeur ½ %
- Extrême ⅓ %
- 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