

ANNEES 1920

Nom *Lili Ilse Elvenes*  
 Joueur .....  
 Occupation *Artiste peintre*  
 Genre *féminin* Âge *38 ans*  
 Résidence *Paris*  
 Lieu de naissance *Vejele (Danemark)*

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25	DEX	70	35	POU	70	35
		10			14			14
CON	50	25	APP	60	30	ÉDU	60	30
		10			12			12
TAI	40	20	INT	60	30	MVT	9	+1
		8	Idea		12			-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant	05	06	07	08	
Blessure grave	09	10	11	12	
PV max.	9	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 70 Max. 99

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
PM max.	14	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%)	.....%		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	.....%	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	.....%		<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	50%	25 10	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	.....%	
Arts et métiers (05%)			<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	.....%		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	.....%	
<input type="checkbox"/> <i>peinture</i>	70%	35 14	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	.....%		Pilotage (01%)		
<input type="checkbox"/> <i>architecture</i>	20%	10 4	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	35%	12 7			
			<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	60%	30 12	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	.....%	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	.....%		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	.....%		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	45%	22 9
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	40%	20 8	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	.....%		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	.....%	
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	40%	20 8	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	55%	27 11	<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%)	.....%		Langue maternelle (ÉDU)					
			<input type="checkbox"/> <i>danois</i>	60%	30 12			
Combat rapproché			Langues (01%)					
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	45%	22 9	<input type="checkbox"/> <i>français</i>	60%	30 12	<input type="checkbox"/> Survie (10%)	.....%	
			<input type="checkbox"/> <i>anglais</i>	55%	27 11			
			<input type="checkbox"/> <i>allemand</i>	35%	17 7	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	45%	22 9
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	.....%		<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	.....%				
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	.....%		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	.....%				
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01%)	.....%		Mythe de Cthulhu (00%)	.....%				
Crédit (00%)	60%	30 12	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	.....%				
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	.....%		<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	50%	25 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	45	22	9	1D3+Imp	-	1	-	-
<i>petit couteau</i>	45	22	9	1D4+imp				
<i>Browning Baby</i>	40	20	8	1D6	10m	2	6	98

COMBAT

Impact	0
Carrure	0
Esquive	35 17 7

→→→ **PROFIL** ←←←

Description.....  
 .....  
 .....  
 Idéologie et croyances.....  
 .....  
 .....  
 Personnes importantes.....  
 .....  
 .....  
 Lieux significatifs.....  
 .....  
 .....  
 Biens précieux.....  
 .....  
 .....

Traits.....  
 .....  
 .....  
 Séquelles et cicatrices.....  
 .....  
 .....  
 Phobies et manies.....  
 .....  
 .....  
 Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....  
 .....  
 .....  
 Rencontres avec entités étranges.....  
 .....  
 .....

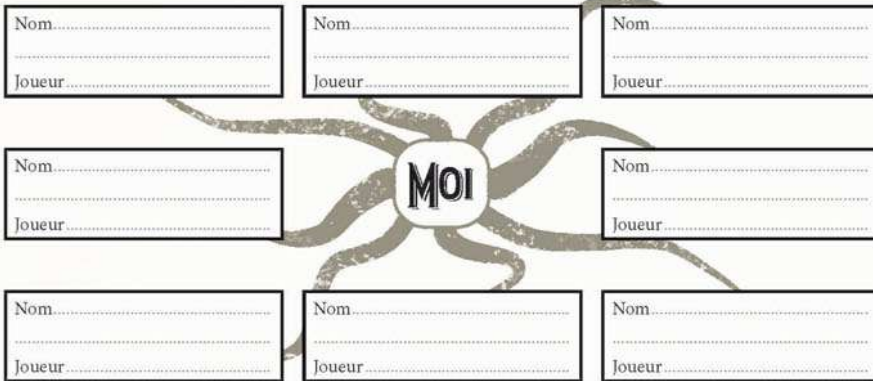
→→→ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ←←←

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

→→→ **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