

Nom Alexandra David-Néel **Sexe** F **Age** 53 **Profession** exploratrice, Anthropologue

Fiche de Personnage Non Joueur



FOR 10 DEX 13 INT 15 Idée 75 %
 CON 16 APP 11 POU 16 Chance 80 %
 TAI 10 SAN 80 EDU 19 Connaissance 95 %
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

POINTS DE VIE						
INCONSCIENCE						
Mort	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
12	(13)	14	15	16	17	18

POINTS DE MAGIE												
Inconscient	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	(16)	17	18	19	20	21	22	

POINTS DE SANTE MENTALE																			
Folie	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														

ARMES				
Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing	50	1D3+bd		1
Coup de Pied	25	1D6+bd		1
Coup de Tête	10	1D4+bd		1
Lutte	25	spécial		1
Revolver Modèle 1892 8mm*	30	1D8	10 m	2

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Connaissance des Arts (EDU) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Tibétain <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10) <u>15</u>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01) <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Connaissance Régionale (30) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Marchandage (05) <u>15</u>	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01) <u>1</u>
<input type="checkbox"/> Argot (10) <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Crédit (15) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05) <u>20</u>	<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10) <u>10</u>
Art et Talent Scénique (05) :	<input type="checkbox"/> Discrétion (10) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Mécanique (20) <u>20</u>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25) <u>35</u>
<input type="checkbox"/> <u>Chant</u> <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Dissimulation (15) <u>20</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05) <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00) <u>0</u>
<input type="checkbox"/> <u>Danse</u> <u>20</u>	<input type="checkbox"/> Droit (05) <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Nager (25) <u>25</u>	
<input type="checkbox"/> <u>Jouer la Comédie</u> <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Déguisement (01) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Navigation (10) <u>10</u>	
Artisanat (05) :	<input type="checkbox"/> Ecouter (25) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05) <u>50</u>	
<input type="checkbox"/> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Electricité (10) <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Oenologie (01) <u>1</u>	
<input type="checkbox"/> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2) <u>26</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (15) <u>30</u>	
Arts Martiaux (01) :	<input type="checkbox"/> Grimper (40) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01) <u>1</u>	
<input type="checkbox"/> <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Géographie (15) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Photographie (10) <u>10</u>	
<input type="checkbox"/> <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Géologie (01) <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Physique (01) <u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Histoire (20) <u>60</u>	Piloter (01) :	
<input type="checkbox"/> Baratin (05) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10) <u>10</u>	<input type="checkbox"/> <u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> Jeu (15) <u>15</u>	<input type="checkbox"/> <u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Bicyclette (30) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Lancer (25) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> <u>1</u>	
<input type="checkbox"/> Biologie (01) <u>1</u>	Langue Natale (EDUx5) :	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Armes à feu
<input type="checkbox"/> Chimie (01) <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Français <u>95</u>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01) <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Arme de Poing (20) <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10) <u>10</u>	Langues Etrangères (01) :	<input type="checkbox"/> Psychologie (05) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Fusil (25) <u>25</u>
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20) <u>20</u>	<input type="checkbox"/> Anglais <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (25) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Fusil de Chasse (30) <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01) <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Sanskrit <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Savoir-vivre (EDUx2) <u>38</u>	<input type="checkbox"/> Mitraillette (15) <u>15</u>
			<input type="checkbox"/> Mitrailleuse (15) <u>15</u>

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Nom Douglas Fairbanks

Sexe M

Age 37

Profession Artiste

Fiche de Personnage non-joueur



FOR 13 DEX 14 INT 12 Idée 60%
CON 10 APP 15 POU 11 Chance 55%
TAI 14 SAN 55 EDU 14 Connaissance 70%
99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts +1D4

POINTS DE VIE table with columns for Mort, INCONSCIENCE, and values from -2 to 19.

POINTS DE MAGIE table with columns for Inconscient and values from 0 to 22.



POINTS DE SANTE MENTALE table with columns for Folie and values from 0 to 99.

ARMES table with columns for Arme ou attaque, Toucher%, Dégâts, Portée, and Tirs/Rd.

COMPETENCES

Large table of skills and competencies with checkboxes and numerical values.

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Nom **Katy HANSEN**

Sexe **F**

Age **23**

Profession **Ecrivain**

Fiche de Personnage non-joueur



FOR 9 DEX 16 INT 14 Idée 70%
CON 11 APP 15 POU 12 Chance 60%
TAI 11 SAN 60 EDU 17 Connaissance 85%
99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

POINTS DE VIE table with columns Mort, INCONSCIENCE, 0-3, 4-11, 12-19

POINTS DE MAGIE table with columns Inconscient 0-13, 14-22



POINTS DE SANTE MENTALE table with columns Folie 0-99

ARMES table with columns Arme ou attaque, Toucher%, Dégâts, Portée, Tirs/Rd

COMPETENCES

Large table of skills and competencies with checkboxes and values

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Nom Lily Elsie **Sexe** F **Age** 34 **Profession** Chanteuse, Artiste

Fiche de personnage Non-Joueur



FOR 9 DEX 14 INT 14 Idée 70 %
 CON 12 APP 17 POU 12 Chance 60 %
 TAI 10 SAN 60 EDU 15 Connaissance 75 %
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

POINTS DE VIE						
INCONSCIENCE						
Mort	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10 (11)
12	13	14	15	16	17	18 19

POINTS DE MAGIE					
Inconscient	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10 11 (12) 13
14	15	16	17	18	19 20 21 22

POINTS DE SANTE MENTALE																			
Folie	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			

ARMES				
Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing	50	1D3+bd		1
Coup de Pied	25	1D6+bd		1
Coup de Tête	10	1D4+bd		1
Lutte	25	spécial		1

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Discrétion (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Nager (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Navigation (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
Art (05) :		<input type="checkbox"/> Droit (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <u>Chant</u>	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Déguisement (01)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <u>Danse</u>	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> <u>Jouer la Comédie</u>	<u>60</u>	<input type="checkbox"/> Electricité (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Photographie (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
Artisanat (05) :		<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Physique (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Grimper (40)	<u>40</u>	Piloter (01) :		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Géologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
Arts Martiaux (01) :		<input type="checkbox"/> Histoire (20)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Lancer (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)	<u>1</u>	Langue Natale (EDUx5) :		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> <u>Anglais</u>	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)	<u>25</u>	Langues Etrangères (01) :		<input type="checkbox"/> Sauter (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Biologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> <u>Français</u>	<u>31</u>	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chimie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (01)	<u>21</u>	<input type="checkbox"/> Marchandage (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)	<u>5</u>	Cthulhu Mythos (00)	<u>0</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Mécanique (20)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Crédit (15)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Armes à feu	
<input type="checkbox"/> Arme de Poing (20)	<u>20</u>
<input type="checkbox"/> Fusil (25)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> Fusil de Chasse (30)	<u>30</u>
<input type="checkbox"/> Mitraillette (15)	<u>15</u>
<input type="checkbox"/> Mitrailleuse (15)	<u>15</u>

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Nom Marie Marvingt**Sexe** F **Age** 46**Profession** sportive, alpiniste, infirmière**Fiche de
Personnage Non-Joueur**

FOR 12 DEX 13 INT 15 Idée 75%
 CON 15 APP 11 POU 18 Chance 90%
 TAI 11 SAN 90 EDU 21 Connaissance 105%
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

POINTS DE VIE
 INCONSCIENCE
 Mort -2 -1 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11
 12 (13) 14 15 16 17 18 19

POINTS DE MAGIE
 Inconscient 0 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11 12 13
 14 15 16 17 (18) 19 20 21 22

**POINTS DE SANTE MENTALE**

Folie 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

ARMES

Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing	50	1D3+bd		1
Coup de Pied	25	1D6+bd		1
Coup de Tête	10	1D4+bd		1
Lutte	25	spécial		1

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Discretion (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Nager (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Navigation (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Art (05) :		<input type="checkbox"/> Droit (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Déguisement (01)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Electricité (10)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Photographie (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Artisanat (05) :		<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	<u>26</u>	<input type="checkbox"/> Physique (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Grimper (40)	<u>80</u>	<input type="checkbox"/> Pilote (01) :		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Géologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Avion à hélice	<u>75</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Arts Martiaux (01) :		<input type="checkbox"/> Histoire (20)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Ballon à air chaud	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Lancer (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)	<u>65</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/> Langue Natale (EDUx5) :		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Français	<u>105</u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Langues Etrangères (01) :		<input type="checkbox"/> Sauter (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Biologie (01)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Se Cacher (10)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chimie (01)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (01)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Marchandage (05)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00)	<u>0</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Mécanique (20)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Crédit (15)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Armes à feu

Arme de Poing (20) 20
 Fusil (25) 35
 Fusil de Chasse (30) 35
 Mitraillette (15) 15
 Mitrailleur (15) 15

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Nom Marlene Dietrich **Sexe** F **Age** 19 **Profession** Artiste

**Fiche de
Personnage non-joueur**



FOR 8 **DEX** 12 **INT** 13 **Idée** 65 %
CON 14 **APP** 15 **POU** 14 **Chance** 70 %
TAI 10 **SAN** 70 **EDU** 15 **Connaissance** 75 %
99-Mythe de Cthulhu 99 **Bonus aux Dégâts** aucun

POINTS DE VIE							
INCONSCIENCE							
Mort	-2	-1	0	1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10 11
	12	13	14	15	16	17	18 19

POINTS DE MAGIE												
Inconscient	0	1	2	3	4							
	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
	14	15	16	17	18	19	20	21	22			

POINTS DE SANTE MENTALE																			
Folie	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		

ARMES				
Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing		1D3+bd		1
Coup de Pied		1D6+bd		1
Coup de Tête		1D4+bd		1
Lutte		spécial		1

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)		<input type="checkbox"/> Discrétion (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Nager (25)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)		<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)		<input type="checkbox"/> Navigation (10)		<input type="checkbox"/>	
Art (05) :		<input type="checkbox"/> Droit (05)		<input type="checkbox"/> Occultisme (05)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chant	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Déguisement (01)	<u>26</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Danse	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Instrument de Musique	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Electricité (10)		<input type="checkbox"/> Photographie (10)		<input type="checkbox"/>	
Artisanat (05) :		<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/> Physique (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Grimper (40)		Piloter (01) :		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Géologie (01)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Arts Martiaux (01) :		<input type="checkbox"/> Histoire (20)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Lancer (25)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)		Langue Natale (EDUx5) :		<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Allemand	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)	<u>30</u>	Langues Etrangères (01) :		<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Biologie (01)		<input type="checkbox"/> Anglais	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (25)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chimie (01)		<input type="checkbox"/> Français	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)		<input type="checkbox"/> Latin	<u>21</u>	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (01)		<input type="checkbox"/> Marchandage (05)		<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01)		<input type="checkbox"/> Mécanique (20)		Cthulhu Mythos (00)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Crédit (15)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05)				<input type="checkbox"/>	

- Armes à feu**
- Arme de Poing (20)
 - Fusil (25)
 - Fusil de Chasse (30)
 - Mitraillette (15)
 - Mitrailleuse (15)

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Nom **Dorothy CLARK**

Sexe **F** Age **21**

Profession **Parapsychologue**

Fiche de
Personnage Non-Joueur



Byakhee

FOR 9 DEX 13 INT 14 Idée 70%
 CON 12 APP 16 POU 14 Chance 70%
 TAI 11 SAN 70 EDU 15 Connaissance 75%
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

POINTS DE VIE
 INCONSCIENCE
 Mort -2 -1 0 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10 11
 (12) 13 14 15 16 17 18 19

POINTS DE MAGIE
 Inconscient 0 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11 12 13
 (14) 15 16 17 18 19 20 21 22



POINTS DE SANTE MENTALE

Foie 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

ARMES

Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing	50	1D3+bd		1
Coup de Pied	25	1D6+bd		1
Coup de Tête	10	1D4+bd		1
Lutte	25	spécial		1
Petit couteau/Cran*	40	1D4+bd		1

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Discretion (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Nager (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Navigation (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
Art (05):		<input type="checkbox"/> Droit (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Déguisement (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Electricité (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Photographie (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	
Artisanat (05):		<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	<u>26</u>	<input type="checkbox"/> Physique (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Grimper (40)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Piloter un Ballon (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Géologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Piloter un Bateau (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/>	
Arts Martiaux (01):		<input type="checkbox"/> Histoire (20)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Lancer (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (25)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Langue Natale (EDUx5):		<input type="checkbox"/> Se Cacher (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> <u>Anglais</u>	<u>75</u>	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)	<u>31</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Langues Etrangères (01):		<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> <u>Allemand</u>	<u>41</u>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Biologie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> <u>Araméen</u>	<u>21</u>	<input type="checkbox"/> <u>Cthulhu Mythos (00)</u>	<u>0</u>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chimie (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> <u>Français</u>	<u>61</u>			<input type="checkbox"/>	Armes à feu
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Marchandage (05)	<u>5</u>			<input type="checkbox"/>	Arme de Poing (20)
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (20)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)	<u>40</u>			<input type="checkbox"/>	Fusil (25)
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Mécanique (20)	<u>20</u>			<input type="checkbox"/>	Fusil de Chasse (30)
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05)	<u>5</u>			<input type="checkbox"/>	Mitrailleuse (15)
<input type="checkbox"/> Crédit (15)	<u>15</u>						

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

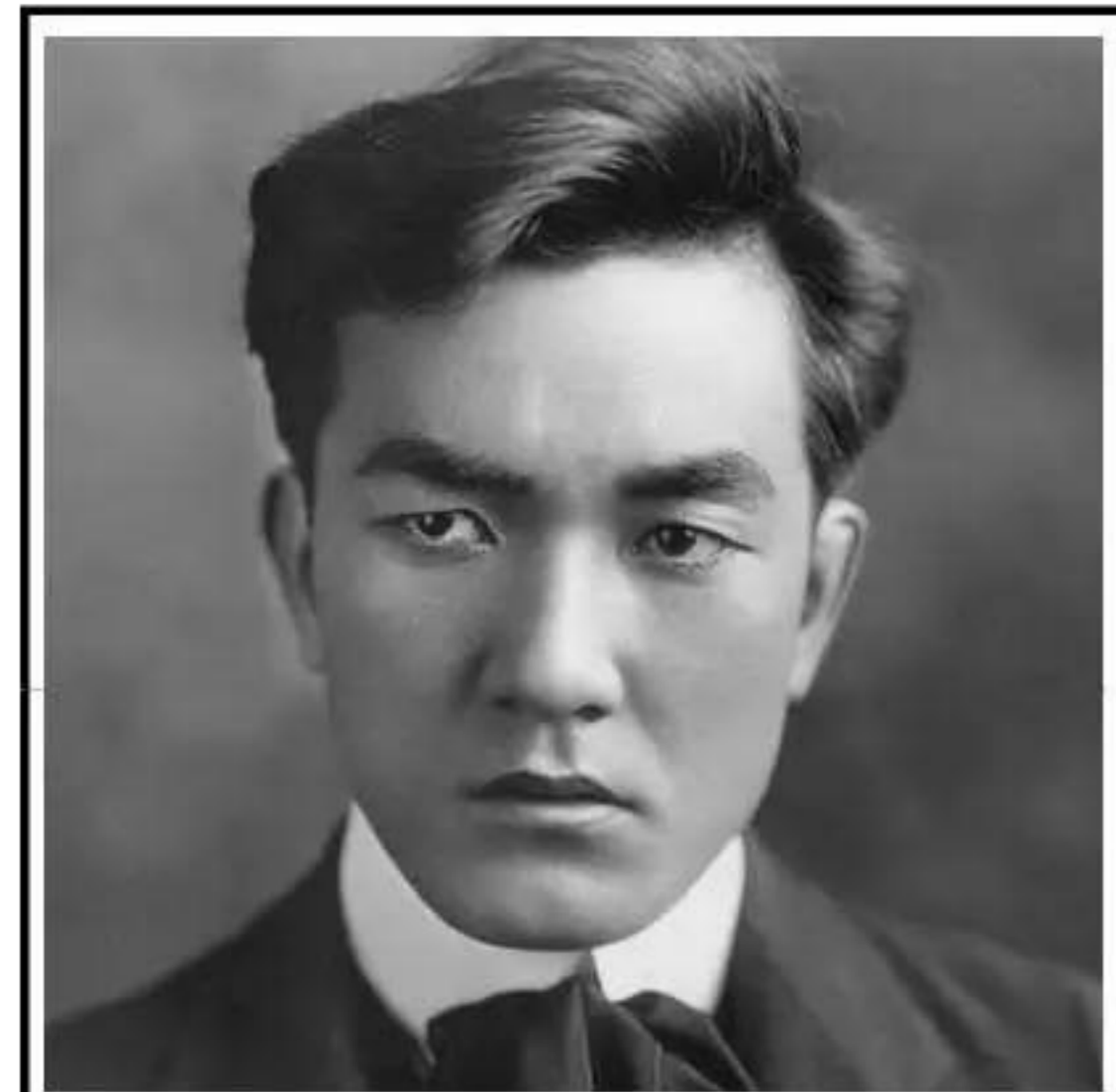
Nom **Sessue Hayakawa**

Sexe **M**

Age **31**

Profession **Acteur**

Fiche de personnage Non-Joueur



FOR 12 DEX 12 INT 14 Idée 70 %
 CON 11 APP 15 POU 12 Chance 60 %
 TAI 10 SAN 60 EDU 16 Connaissance 80 %
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

POINTS DE VIE

INCONSCIENCE							
Mort	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

POINTS DE MAGIE

Inconscient	0	1	2	3	4			
5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie	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

ARMES

Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing		1D3+bd		1
Coup de Pied		1D6+bd		1
Coup de Tête		1D4+bd		1
Lutte	40	spécial		1
PA cal.32/7,65mm*	20	1D8	15 m	3
Poignard/Baïonnette*		1D4+2+bd		1
Rapier/Epée*	25	1D6+1+bd		1

COMPETENCES

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)		<input type="checkbox"/> Discretion (10)		<input type="checkbox"/> Nager (25)	40	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)		<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)		<input type="checkbox"/> Navigation (10)		<input type="checkbox"/>	
Art (05) :		<input type="checkbox"/> Droit (05)		<input type="checkbox"/> Occultisme (05)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Acrobatie	40	<input type="checkbox"/> Déguisement (01)	21	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	30	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Cinéma	40	<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	40	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Jouer la Comédie	80	<input type="checkbox"/> Electricité (10)		<input type="checkbox"/> Photographie (10)	25	<input type="checkbox"/>	
Artisanat (05) :		<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	24	<input type="checkbox"/> Physique (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Grimper (40)		Piloter (01) :		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Géologie (01)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Arts Martiaux (01) :		<input type="checkbox"/> Histoire (20)	45	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Lancer (25)		<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)		Langue Natale (EDUx5) :		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	15	<input type="checkbox"/> Japonais	80	<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	30	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)		Langues Etrangères (01) :		<input type="checkbox"/> Sauter (25)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Biologie (01)		<input type="checkbox"/> Anglais	51	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chimie (01)		<input type="checkbox"/> Chinois	16	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)		<input type="checkbox"/> Français	21	<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (01)		<input type="checkbox"/> Marchandage (05)		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)	40	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20)	30	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)		Cthulhu Mythos (00)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01)		<input type="checkbox"/> Mécanique (20)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Crédit (15)	50	<input type="checkbox"/> Médecine (05)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Armes à feu

- Arme de Poing (20)
- Fusil (25)
- Fusil de Chasse (30)
- Mitraillette (15)
- Mitrailleur (15)

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.

Anna May Wong



Actrice sino-américaine

FOR 40 CON 50 TAI 45 DEX 65 INT 70

APP 85 POU 70 EDU 60 SAN 70 PV 9

Imp : aucun Carrure : 0 MVT : 8 PM : 14

Combat : Corps à Corps 35% (17/7), dégât 1D3

Compétences : Arts & Métiers (Comédie) 90% ; Arts & Métiers (Chant) 40% ;
Arts & Métiers (Danse) 50% ; Charme 50% ; Crédit 30% ; Ecouter 50% ;
Imposture 60% ; Langue mat. (Anglais) 60 % ; Langue (cantonais) 50% ;
Langue (Français) 20% ; Langue (Allemand) 40% ; Occultisme 15% ;
Persuasion 40% ; Psychologie 50%

« J'étais si jeune quand j'ai commencé que je savais que j'avais encore de la jeunesse si j'échouais, alors j'ai décidé de me donner 10 ans pour réussir en tant qu'actrice. »

— Anna May Wong à Motion Picture Magazine en 1931



Howard MIRREN

Alpiniste chevronné, autoritaire et nerveux

FOR	60	EDU	70	IMPACT	+1d4
DEX	50	TAI	80	CARRURE	+1
POU	50	INT	50	Pts de Vie	14
CON	60			MVT	7
APP	40			SAN	50

Corps à Corps	25% - 1d3+1d4
Piolet cranté	35% - 1d6+1+1d4

Ecouter	40%	Pr. Soins	40%	Equitation	25%
Grimper	70%	Sauter	40%	Intimidation	35%
Anglais	70%	Survie	50%	Nager	40%
Orientation	50%	Crédit	40%		
Pister	50%	Conduite	40%		



Hilda SULLIVAN

Antiquaire opiniatre

FOR	40	EDU	80	IMPACT	0
DEX	45	TAI	50	CARRURE	0
POU	60	INT	65	Pts de Vie	10
CON	50	Chance	70	MVT	7
APP	70			SAN	60

Corps à Corps 25% - 1d3
pistolet cal .25 40% - 1d6 - 6 coups

Beaux-arts	40%	Histoire	40%	Psychologie	30%
Bibliothèque	60%	T.O.C	50%	Occultisme	25%
Anglais	80%	Charme	50%	Baratin	40%
Allemand	50%	Crédit	70%		
Estimation	60%	Comptabilité	25%		

Lili Elbe, artiste peintre danoise

FOR	50 $\frac{25}{10}$	DEX	70 $\frac{35}{14}$	POU	70 $\frac{35}{14}$
CON	50 $\frac{25}{10}$	APP	60 $\frac{30}{12}$	ÉDU	60 $\frac{30}{12}$
TAI	40 $\frac{20}{8}$	INT Idée	60 $\frac{30}{12}$	MVT	9 $\frac{+1}{-1}$

Impact aucun

Carrure 0

Esquive 35 $\frac{17}{7}$



Points de Vie : **9**..... Points de Magie : **14**.....
 Chance : **65**..... Santé Mentale : **70**.....

browning baby 40% (20/8) / 1D6 / 10m / 98+
petit couteau 45% (22/9) / 1D4

Arts et métiers		Imposture	55%
(peinture)	70%	Langue mat. (danois)	60%
(architecture)	20%	Langues	
Bibliothèque	40%	(français)	60%
Charme	40%	(anglais)	50%
Combat C. à Corps	45%	(allemand)	35%
Combat à distance	40%	(italien)	20%
Crédit	60%	Naturalisme	50%
Discretion	40%	Psychologie	50%
Ecouter	50%	Premiers Soins	45%
Estimation	60%	Trouver objet caché	45%

Lili Ilse Elvenes, plus connue sous le nom de Lili Elbe est une artiste peintre danoise

Elbe reçoit le prix Neuhausens en 1907 et est exposée au Kunstnernes Efterårsudstilling au Musée d'Art de Vejle, et au Salon d'Automne à Paris.

Lili Elbe et Gerda Gottlieb voyagent en Italie et en France, et s'établissent en 1912 à Paris.

En 1931, elle se fait passer pour morte et rejoint un groupe d'investigateurs qui se sert de l'Institut pour résoudre des enquêtes dont la Police ne veut pas entendre parler...



Nom : Kenneth Downey
 Résidence : Los Angeles
 Age : 29 ans
 Occupation : Chasseur de primes
 Lieu de Naissance : Helena
 Archétype : Ruffian

Talents :
Regard perçant (bonus test de T.O.C.)
Mémoire Visuelle (bonus test Connais.)

Trait : Amateur d'action

80	40	70	35
16	14		
FOR	TAI		
60	30	60	30
12	12		
CON	POU		
50	25	90	45
10	18		
DEX	APP		
50	25	40	20
10	8		
INT	EDU		

PV	26		
PM	12		
CHANCE	75		
SAN	60	12	
MOUVEMENT	8		
CARRURE	1		
ESQUIVE	25	12	5
IMPACT	+1d4		

Armes	Compétence	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
<u>corps à corps</u>	70	35	14	1d3+1d4

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%			<input type="checkbox"/> Lancer (20%)%		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%			Langue maternelle (EDU)			
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> <u>anglais</u>	..60..%	30	12
<input type="checkbox"/>%			Langues (01%)			
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)%			<input type="checkbox"/> Lecture sur les lèvres (01%)%		
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)%			<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	..50..%	25	10
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	..85..%	42	12	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%		
Combat à distance				Mythe de Cthulhu (00%)%		
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	..40..%	20	8	<input type="checkbox"/> Nager (20%)%		
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)%			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%		
<input type="checkbox"/> (Mitraillette) (15%)%			<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)%		
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%		
Combat rapproché				<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)%		
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	..70..%	35	14	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%		
<input type="checkbox"/>%			Pilotage (01%)			
<input type="checkbox"/>%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)%			<input type="checkbox"/> Pister (10%)	..50..%	25	10
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	..60..%	30	5	<input type="checkbox"/> Plongée (01%)%		
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)%		
Crédit (00%)	..40..%	20	8	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	..21..%	10	4	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	..40..%	20	8
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)	..60..%	30	12	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)%		
<input type="checkbox"/> Droit (05%)	..50..%	25	10	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> Ecouter (20%)	..40..%	20	8	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Electricité (10%)	..50..%	25	10	<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Equitation (05%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)%			Survie (10%)			
<input type="checkbox"/> Estimation (05%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Explosifs (01%)%			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	..45..%	22	9
<input type="checkbox"/> Grimper (20%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Histoire (05%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Informatique (00%)%			<input type="checkbox"/>%		
<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	..40..%	20	8	<input type="checkbox"/>%		

Janice Manning

Comptable, 25 ans, originaire de New-York.

Issue d'une famille aisée de New-York, Janice est la plus jeune enfant d'une fratrie de cinq filles.

Encore célibataire, Janice souhaite être indépendante financièrement. Douée pour les chiffres et les études, elle a trouvé un emploi de comptable pour un grand cabinet d'assurances.



FOR	45 $\frac{22}{9}$	DEX	40 $\frac{20}{8}$	POU	55 $\frac{27}{11}$	Impact	0
CON	70 $\frac{35}{14}$	APP	75 $\frac{37}{15}$	ÉDU	70 $\frac{35}{14}$	Carrure	0
TAI	50 $\frac{25}{10}$	INT	70 $\frac{35}{14}$	MVT	8 $\frac{+1}{-1}$	Esquive	20 $\frac{10}{4}$

Points de Vie	Points de Magie	SANté Mentale	Chance
12 /	11 /	55 /	50 /

Bibliothèque	85%	42	17	%		
Charme	35%	17	7	%		
Comptabilité	90%	45	18	%		
Conduite	25%	12	5	%		
Crédit	40%	20	8	%		
Droit	50%	25	10	%		
Ecouter	40%	20	8	%		
Estimation	50%	25	10	%		
Langue (Anglais)	70%	35	14	%		
Persuasion	30%	15	6	%		
T.O.C.	60%	30	12	%		
	%			%		4

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	30%	15%	6%	1D3+Imp	-	1	-	-
Pistolet cal. 25. ACP	30%	15%	6%	1D6 (E)	10 m	1 (3)	6	98



Ardeth Bay

Guerrier, Chef Medjai, Espion

APP 60 CON 80 DEX 70 FOR 75
TAI 60 EDU 55 INT 55 POU 60
SAN 80 Points de Vie : 14 MVT 9
Impact : + 1d4 Carrure +1

compétences :

Discrétion 50 % Ecouter 55 % Equitation 60 % Grimper 50 % Histoire 5 %
Intimidation 40 % Lancer 40 % Nager 35 % Occultisme 35 % Orientation 45 %
Persuasion 40 % Pister 60 % 1ers Soins 35 % Sauter 35 %
Survie dans le désert 60 % Trouver Objet Caché 40 %

Langues :

Egyptien (moderne) 80 % Anglais 40 % Français 30 %

Armes / Compétences de combat

Sabre 60 % 1d8+impact
Revolver 45 % Fusil 50 % Mitraillette 45 % Mitrailleuse 45 %



Richard "Rick" O'Connell

FOR	75 (37/15)	EDU	60 (30/14)	Impact	+1d4
DEX	70 (35/14)	TAI	75 (37/15)	Carrure	+1
POU	60 (30/12)	INT	55 (27/11)	Esquive	30% (15/6)
CON	80 (40/16)	MVT	8 (+1/-1)		
APP	60 (30/12)				

Points de Vie : 15
Points de Magie : 12
Chance : 60 %
Santé Mentale : 60



Corps à corps 60 % (30/14) - 1d3+1d4
Revolver Chamelot-Delvigne 65 % (32/13) 1d10+1
Pistolet Colt 45 65 % (32/13) 1d10+2
Winchester M97 39 % (19/7) var



Archéologie	16 %	Conduite	35 %	Lancer	29 %	Premiers soins	67 %
Arts et métiers		Conduite E. lourds	16 %	Lang. Anglais	60 %	Survie (Désert)	62 %
(Explosifs)	20 %	Crédits	20 %	Lang. Français	16 %	T.O.C	90 %
Charme	30 %	Discrétion	30 %	Lang. Arabe	16 %		
Combat à distance		Ecouter	75 %	Nager	35 %		
Armes de poing	65 %	Equitation	20 %	Naturalisme	55 %		
Fusils	39 %	Esquive	30 %	Orientation	75 %		
Combat rapproché		Grimper	36 %	Pickpocket	17 %		
Corps à Corps	60 %	Intimidation	39 %	Pister	72 %		



Evelyn «Evy» Carnahan

Bibliothécaire, Egyptologue, Archéologue anglo-egyptienne

FOR	50 (25/10)	EDU	85 (42/17)	Impact	aucun
DEX	35 (17/07)	TAI	10 (25/10)	Carrure	+0
POU	80 (40/16)	INT	85 (42/17)	Esquive	17 % (8/3)
CON	45 (22/09)	MVT	8 (+1/-1)		
APP	70 (35/14)				

compétences :

Anthropologie	25 %	Archéologie	50 %	Bibliothèque	75 %	Crédit	30%
Estimation	40%	Equitation	30 %	Histoire	85 %	Nager	25 %
Naturalisme	35%	Occultisme	55 %	Sciences (Géologie)	40%		
T.O.C.	50%						

Langues :

Anglais 85 % Egyptien (moderne) 70% Egyptien (ancien) 55 %

Armes / Compétences de combat

corps à corps 25% (13/5) 1d3

pas d'armes à feu possédées - armes de poing 20 % (10/4)

Fusils 25 % (13/5)



Jonathan Carnahan

Egyptologue dilettante anglo-egyptien

Blagueur, playboy, menteur, bon vivant

APP 50

CON 50

DEX 60

FOR 50

TAI 45

EDU 70

INT 80

POU 55

SAN 60

Points de Vie : 10

MVT 8

Impact : aucun

Carrure : 0

compétences :

Anthropologie 35 %

Archéologie 50%

Bibliothèque 55%

Conduire 35%

Crédit 30%

Estimation 40%

Equitation 25%

Histoire 40%

Mécanique 30%

Nager 30%

Occultisme 10%

Pickpocket 35%

Sciences (Géologie) 40%

Trouver Objet Caché 50%

Langues :

Anglais 80%

Egyptien (moderne) 55%

Français 40 %

Egyptien (ancien) 30%

Armes / Compétences de combat

corps à corps 35% (13/5) 1d3

Remington M95 Double Deringer 35 % (18/7) - 1d10 - 2 coups

Fusils

30 % (15/6)



Richard Benjamin Harrison aka The Old Man

FOR 35 Impact --
DEX 50
POU 80 SAN 80
CON 65 Points de Vie 13
APP 45
EDU 65
TAI 70
INT 60

Chance 65
MVT 3
Age 70 ans
Carrure 0

Arts et métiers

(contrefaçon) 80%
Bibliothèque 65 %
Crédit 50%
Comptabilité 60 %
Conduite 25%
Estimation 65 %
Histoire 55 %
Trouver objet Caché 35 %
Baratin 35 %
Charme 50%
Persuasion 60 %

armes de poing 30 %
fusils 50 %



Austin Russell, aka Chumlee

FOR 55 Impact +1d4
DEX 40
POU 45 SAN 45
CON 75 Points de Vie 15
APP 45
EDU 55
TAI 80
INT 60

Chance 75
MVT 7
Age 27 ans
Carrure +1

Arts et métiers
 (contrefaçon) 60%
Bibliothèque 35 %
Crédit 20%
Comptabilité 50 %
Conduite 45%
Estimation 55 %
Histoire 35 %
Trouver objet Caché 55 %
Baratin 35 %

armes de poing 70 %
fusils 70 %



Correy Harrison aka Big Hoss

FOR 55
DEX 60
POU 60
CON 80
APP 50
EDU 60
TAI 70
INT 65

Chance 65
MVT 6
Age 27 ans
Points de Vie 15
Impact +1d4
Carrure +1

Arts et métiers
(contrefaçon) 60%
Bibliothèque 45 %
Crédit 40 %
Comptabilité 50 %
Conduite 45%
Estimation 55 %
Histoire 55 %
Trouver objet Caché 45 %
Persuasion 45 %

armes de poing 40 %
fusils 60 %

Rick Harrison

FOR 60 Impact +1d4
DEX 65
POU 75 SAN 75
CON 90 Points de Vie 16
APP 50
EDU 70
TAI 70
INT 65

Chance 70
MVT 6
Age 48 ans
Carrure +1

Arts et métiers
 (contrefaçon) 70%
Bibliothèque 55 %
Crédit 50%
Comptabilité 70 %
Conduite 65%
Estimation 75 %
Histoire 65 %
Trouver objet Caché 65 %
Persuasion 55 %

armes de poing 40 %
fusils 60 %



Annette Ackermann

chef de la résistance



FOR 11 DEX 13 INT 14 CON 14
TAI 10 APP 14 POU 14 EDU 12
SAN 70 Points de Vie 12

Impact : -

Compétences : Baratin 40%, Discrétion 45%,
Dissimulation 45%, Ecouter 30%, Esquiver 45 %,
Explosifs 40%, Grimper 60 %, Lancer 40%,
Métier : serrurerie 35%, Négociation 20%,
Opérateur radio 45%, Persuasion 20%, Sciences formelles :
cryptographie 30%, Se Cacher 35%, TOC 45%

Langue : Français (Langue maternelle) 60%, Anglais 30%
Allemand 20%

Armes : Pistolet-mitrailleur MP40 40%, 1d10, Atts 5,
portée : proche, 32 coups
Pistolet MAB modèle D 45%, 1d8, Atts 2,
portée : proche , 8 coups



Equipement ; bottes, trousse de secours, grenade à manche (5d6/2m),

British commando NCO

FOR 13 DEX 13 INT 13 CON 15
TAI 14 APP 12 POU 13 EDU 12
SAN 55 Points de Vie 15



Impact : +1d4

Compétences : Armes lourdes 45%, Conduite Auto 40%,
Conn. du terrain 45%, Corps à corps 55%, Ecouter 50%
Esquiver 45%, Grimper 45%, Lancer 45%,
Métier:explosifs 35%, Nage 40%, Pister 20%,
Pr. soins 30%, Sauter en parachute 50%, TOC 40%

Langue : Anglais (Langue maternelle) 60%

Armes : Fusil Lee-Enfield N°4 MkI 40%, 2d6+4, Atts 1,
portée : loin, 10 coups

Pistolet-mitrailleur Sten Mk1 45%, 1d10, Atts 5,
portée : proche, 32 coups

Mitrailleuse légère Bren Mk3 50%, 2d6+4, Atts 5,
portée : loin, 30 coups

Pistolet Browning HP, 40%, 1d10, Atts 2,
portée : proche, 13 coups



Equipement ; uniforme, béret, bottes, trousse de secours, grenade n°36M (4d6/4m),
couteau Sykes-Fairbain (1d4+2+impact)

Colonel Andrew Hugh MacNeil

29th Lord Geard, 12th Baronet Geard - leader du No. 13 Commando



FOR 11 DEX 12 INT 13 CON 13
TAI 13 APP 12 POU 12 EDU 14
SAN 60 Points de Vie 12

Impact : -

Compétences : Commandement 45%, Conduite Auto 40%,
conn. du terrain 40%, Ecouter 45%, Esquiver 40 %,
grimper 30%, Lancer 40%, Prem. soins 40%, Tactique 45%
TOC 45%

Langue : Anglais (Langue maternelle) 70%

Armes : Fusil *Winchester M1876* 60%, 2d6+4, Atts 1,
portée : loin, 15 coups

Pistolet-mitrailleur *Sten Mk1* 45%, 1d10, Atts 5,
portée : proche, 32 coups

Révolver *Enfield 38 n°2 Mk 1*, 40%, 1d10, Atts 3/2,
portée : proche, 6 coups

Equipement ; uniforme, bottes, trousse de secours, flasque d'eau bénite, relique de Saint Blaine, couteau Sykes-Fairbain (1d4+2)

Soldat Typique de la Heer Wehrmacht



APP 12 CON 15 DEX 14 FOR 13
TAI 13 EDU 11 INT 11 POU 10
SAN 40 Points de vie : 14
Impact : +1d4

Compétences : Athlétisme 54%, Conduite 35%,
Ecouter 70%, Lancer 55%, Pister 10%, Pr. soins 45%

Langue : Allemand (langue maternelle) 55%

Armes : fusil à verrou Mauser GEW 98, 55%, 2d6+4
att/tour : 1/2, portée : loin, 5 coups
Pistolet-mitrailleur MP38, 55%, 1d10
att/tour 2 ou rafale, portée : proche, char. 32 coups
Pistolet Walther P38, 45%, 1d10
att/tour 2, portée proche, char. 8 coups
Mitrailleuse MG34, 30%, 2d6+4
att/tour : 1 ou rafale, portée : loin; bande 150 c

Equipement : Uniforme / casque/ bottes / baïonnette/plaque d'identité/
masque à gaz/ 2 grenades à manche (5d6/2m)

Soldat de l'US Army

1ere Division d'Infanterie - Chasseur de Tigre



APP 12 CON 17 DEX 12 FOR 14
TAI 14 EDU 11 INT 11 POU 11
SAN 50 Points de vie : 16
Impact : +1d4

Compétences : Armes lourdes 35%, conduite auto 40%,
conn. du terrain 40%, Corps à corps 40%, écouter 50%
Esquiver 45%, Grimper 30%, Lancer 45%, Pister 10%,
Pr. soins 30%, TOC 40%

Langue : Anglais (langue maternelle) 55%

Pistolet-mitrailleur M3A1, 60%, 1d10+2
att/tour 4, portée : proche - char. 30 coups

Pistolet Colt M1911, 45%, 1d10+2
att/tour 1, portée proche, char. 7 coups

Fusil Anti-tank expérimental Browning .50, 60%, 2d10+4
att/tour : 1, portée : loin ; chargeur 10 coups

Equipement : Uniforme / casque / bottes / baïonnette / plaque d'identité /



Special Operation Paratrooper

Special Operations Company of the 101st Airborne Division



APP 12 CON 17 DEX 12 FOR 15
TAI 12 EDU 11 INT 12 POU 11
SAN 50 Points de vie : 15
Impact : +1d4

Compétences : Armes lourdes 50%, conduite auto 40%,
conn. du terrain 45%, Corps à corps 45%, écouter 50%
Esquiver 45%, Grimper 40%, Lancer 50%, Pister 20%,
Sauter en parachute 50%, TOC 45%

Langue : Anglais (langue maternelle) 55%

Carabine Winchester USM1 avec silencieux, 60%, 2d6+3
att/tour 2, portée : loin char. 15 coups
Pistolet Colt M1911, 45%, 1d10+2
att/tour 1, portée proche, char. 7 coups

Equipement : Uniforme / bottes / baïonnette/

