

ANNEES FOLLES

Nom **Agnès Souret**
 Joueur
 Occupation **Artiste de scène**
 Sexe **feminin** Âge **25 ans**
 Résidence **Paris**
 Lieu de naissance **Bayonne (France)**

CARACTERISTIQUES

FOR **40**²⁰/₈ DEX **70**³⁵/₁₄ POU **55**²⁷/₁₁
 CON **50**²⁵/₁₀ APP **85**⁴²/₁₇ ÉDU **50**²⁵/₁₀
 TAI **60**³⁰/₁₂ INT **60**³⁰/₁₂ MVT **8**⁺¹/₋₁



POINTS DE VIE

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

Folie temp. ☐ Folie persist. ☐

SANTÉ MENTALE

Initiale **55** Max. **99**

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

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. **11** 21 22 23 24 25

CHANCE

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

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

☐ Anthropologie (01 %)% ☐	☐ Droit (05%)% ☐	☐ Orientation (10%)% ☐
☐ Archéologie (01%)% ☐	☐ Écouter (20%) 50% 25 / 10	☐ Persuasion (10%) 50% 25 / 10
Arts et métiers (05%)	☐ Électricité (10%)% ☐	☐ Pickpocket (10%)% ☐
☐ Danse 70% 35 / 14	☐ Équitation (05%)% ☐	Pilotage (01%)
☐ Comédie 45% 22 / 9	☐ Esquive (DEX/2) 35% 17 / 7	☐% ☐
☐% ☐	☐ Estimation (05%)% ☐	☐ Pister (10%)% ☐
☐ Baratin (05%) 35% 17 / 7	☐ Grimper (20%)% ☐	☐ Premiers soins (30%) 30% 15 / 6
☐ Bibliothèque (20%)% ☐	☐ Histoire (05%)% ☐	☐ Psychanalyse (01%)% ☐
☐ Charme (15%) 60% 30 / 12	☐ Imposture (05%) 25% 12 / 5	☐ Psychologie (10%) 25% 12 / 5
Combat à distance	☐ Intimidation (15%)% ☐	☐ Sauter (20%)% ☐
☐ (Armes de poing) (20%)% ☐	☐ Lancer (20%)% ☐	Sciences (01%)
☐ (Fusils) (25%)% ☐	Langue maternelle (ÉDU)	☐% ☐
☐% ☐	☐ Français 60% 30 / 12	☐% ☐
Combat rapproché	Langues (01%)	☐% ☐
☐ (Corps à corps) (25%) 25% 12 / 5	☐ Espagnol 20% 10 / 4	Survie (10%)
☐% ☐	☐ Anglais 20% 10 / 4	☐% ☐
☐% ☐	☐% ☐	☐ Trouver Objet Caché (25%) 25% 12 / 5
☐ Comptabilité (05%)% ☐	☐ Mécanique (10%)% ☐	☐ Bicyclette (30%)% ☐
☐ Conduite (20%) 20% 10 / 4	☐ Médecine (01%)% ☐	☐ Argot (10%)% ☐
☐ Conduite d'engin lourd (01%)% ☐	Mythe de Cthulhu (00%)% ☐	☐ Jeu (15%)% ☐
Crédit (00%) 30% 15 / 6	☐ Nager (20%) 35% 17 / 7	☐% ☐
☐ Crochetage (01%)% ☐	☐ Naturalisme (10%)% ☐	☐% ☐
☐ Discrétion (20%) 30% 15 / 6	☐ Occultisme (05%) 10% 5 / 2	☐% ☐

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25%	12%	5%	1D3+Imp	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBAT

Impact **aucun**
 Carrure **0**
 Esquive **35**¹⁷/₇

PROFIL

Description...jeune femme de taille moyenne (1,68 m), élancée sans être fragile. Droite, gracieuse, silhouette de danseuse entraînée...cheveux, châains clairs

Idéologie et croyances
"La beauté est éphémère et les projecteurs blessent toujours"

Personnes importantes...Ma mère

Lieux significatifs...Espelette, "Ederrena" où le silence est doux

Biens précieux

Traits...Vivre entre deux mondes : l'image publique et l'anonymat

La lumière et la solitude

Rêveuse lucide. Joue les apparences pour masquer ses blessures

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec entités étranges

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Broche "Ederrena", héritée...tenues de soirée

Carnet de répétitions annoté...chaussures de danse

Robes de scène

Petite trousse de maquillage

Photographie Mont Saint-Michel

Une lettre jamais envoyée

Miroir de poche orné

FORTUNE

Dépenses courantes...200 F

Espèces...160 F

Capital...20 000 F

AMIS INVESTIGATEURS

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

Nom
Joueur

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse...100/96+

Échec...> %

Ordinaire...≤ %

Majeure...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