

Carnet de Jeu

Prénom : Brenda
 Nom : Garibaldi
 Date de naissance 27 août
 Âge 22
 Nationalité Américo-italienne
 Profession Dilettante
 Diplômes Trapézoïde (1 pt de mythe)
 Avantages Pro _____
 Motivations Soif de connaissance

Santé (+2/24h de repos) **10**

| | | | |
|-----|-----|-----|----|
| -12 | -11 | -10 | -9 |
| -8 | -7 | -6 | -5 |
| -4 | -3 | -2 | -1 |
| 0 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 |

Seuil de Blessure **3**

exposition : SB-1
 couverture partielle : SB
 couverture totale : SB+1

Équilibre Mental **6**

| | | | |
|-----|-----|-----|----|
| -12 | -11 | -10 | -9 |
| -8 | -7 | -6 | -5 |
| -4 | -3 | -2 | -1 |
| 0 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 |

0/-5 -6/-11 -12

Piliers de Santé Mentale _____

Santé Mentale **12**

| | | | |
|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 |

10-MdC =

Récup. d'équilibre mental :
 • aide psychologique = cf p66
 • confiance en soi = +1D6
 • roleplay source d'EM

Source d'équilibre Papa, ses lecteurs, son amie de l'Université, les membres de la bibliothèque

Compétences d'Investigations (récupération en fin de partie)

| Académiques | Réserve | Actuel |
|------------------|---------|--------|
| Anthropologie | 4 | |
| Archéologie | | |
| Architecture | | |
| Bibliothèque | 6 | |
| Biologie | 2 | |
| Comptabilité | 1 | |
| Cryptographie | | |
| Géologie | | |
| Histoire | | |
| Histoire del'Art | | |
| Langues | 1 | |
| Anglais | | |
| Loi | 1 | |
| Médecine | | |
| Mythe de Cthulhu | 4 | |
| Occultisme | 6 | |
| Physique | | |
| Théologie | | |

| Relationnelles | Réserve | Actuel |
|--------------------|---------|--------|
| Bureaucratie | | |
| Conn° de la rue | 2 | |
| Flatterie | 4 | |
| Histoire orale | | |
| Interrogatoire | | |
| Intimidation | 3 | |
| Jargon Policier | | |
| Niveau de vie | 7 | |
| Négociation | | |
| Psychologie | 2 | |
| Réconfort | | |
| Techniques | Réserve | Actuel |
| Artisanat | | |
| Arts | 2 | |
| Astronomie | | |
| Chimie | | |
| Conn° de la nature | | |
| Crochetage | 1 | |
| Expertise légale | | |
| Pharmacologie | | |
| Photographie | | |
| Recueil d'indices | | |

Compétences Générales

| générales | Réserve | Actuel |
|----------------|---------|--------|
| Armes à feu* | 6 | |
| Athlétisme* | 4 | |
| Bagarre* | | |
| Camouflage | 7 | |
| Conduite* | 7 | |
| Déguisement | | |
| Discrétion | 5 | |
| Électricité | | |
| Équitation* | | |
| Explosifs | | |
| Filature | | |
| Fuite* | | |
| Hypnose | | |
| Mécanique | | |
| Mêlée* | 6 | |
| Organisation | | |
| Piquer | | |
| Pilotage* | | |
| Premiers soins | | |
| Psychanalyse | | |
| 6eme sens | 7 | |

Récup en fin de partie sauf * récupération en 24h
 Au moins 1h de repos = 3 rés. générale au max

Pulp : Niv Armes ≥ 5 tir avec 2 armes = SB+2 sur 2^{ème} main
Backstab : Bonus de +2 sur une attaque surprise
Viser : Bonus de +1 si vise pendant un tour
Cibler : Taille moyenne (bras, valise) [Diff+1 / Deg +0]
 Taille petite (main, tête) [Diff+2 / Deg +1]
 Taille précise (Précise (oeil, coeur) [Diff+3 / Deg+2]

| Armes | Mun. | Portées en Mètres | | | | Notes |
|--|------|-------------------|------|------|-------|-------|
| | | < 1 | < 10 | < 40 | < 100 | |
| | 20 | | | | | |
| "la connaissance permet d'empêcher le pire", " la famille est un refuge inviolable ", " l'apprentissage est perpétuel ", " les amis sont important " | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Phobies et troubles