1920

Investigateur.....sexe .....
Né(e) à.....le .....Age.....
Profession.....
Diplôme(s).....
Blés. de guerre :.....

Caractéristiques

For	.....	App	.....	Int	.....	Idée	.....%
Con	.....	Dex	.....	Pou	.....	Chance	.....%
Tai	.....	San	.....	Edu	.....	Connais.	.....%

99-mythe.....Bonus au dégats :.....

Fiche d'investigateur
Nom du joueur : _____

Call 2002-04

LES ANNÉES FOLLES

Santé Mentale

20% San actuelle (. _____) : 00 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

Pts de Vie

Mort	-03	-02	-01	00
01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Pts de Magie

Inconscient	00			
01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Compétences

- ❑Acrobatie (DEX/2) .....%
- ❑Anthropologie (01) .....%
- ❑Archeologie (01) .....%
- ❑Architecture (00) .....%
- ❑Arts (05):..... .....%
- ❑..... .....%
- ❑..... .....%
- ❑Astrologie (05) .....%
- ❑Astronomie (01) .....%
- ❑Baratin (05) .....%
- ❑Bibliotheque (25) .....%
- ❑Bicyclette (30) .....%
- ❑Biologie (01) .....%
- ❑Bloquer (DEX x 2) .....%
- ❑Chimie (01) .....%
- ❑Chirurgie (01) .....%
- ❑Cinema (00) .....%
- ❑Comedie (05) .....%
- ❑Comptabilite (10) .....%
- ❑Conduire attelage (25) .....%
- ❑Cond. automobile (20) .....%
- ❑Cond. Engin Lourd (01) .....%
- ❑Credit (15) .....%
- ❑Criminalistique (01) .....%
- ❑Danser (10) .....%
- ❑Deguisement (01) .....%
- ❑Discretion (15) .....%
- ❑Dissimulation (15) .....%
- ❑Droit (05) .....%
- ❑Ecouter (25) .....%
- ❑Electricité (10) .....%
- ❑Eloquence (Pou) .....%
- ■Esquive instinctive (POU) .....%
- ❑Esquiver (DEX x 2) .....%
- ❑Gastronomie (20) .....%
- ❑Geologie (01) .....%
- ❑Grimper (40) .....%
- ❑Histoire (20) .....%
- ❑Histoire Naturelle (10) .....%
- ❑Lancer (25) .....%
- ❑Langue Natale (EDUx5) .....%
- ❑Langue populaire (10) .....%
- ❑Langue : ....%
- ❑..... .....%
- ❑Langue : allemand .....%
- ❑Langue : anglais .....%
- ❑Linguistique (INT) .....%
- ❑Marchandage (05) .....%
- ❑Mecanique (20) .....%
- ❑Medecine (05) .....%
- ❑Monter a Cheval (05) .....%
- ❑Musique (00) .....%
- ■Mythe de Cthulhu (00) .....%
- ❑Nager (25) .....%
- ❑Navigation (10) .....%
- ❑Occultisme (05) .....%
- ❑Oenologie (10) .....%
- ❑peinture (00) .....%
- ❑Persuasion (15) .....%
- ❑Pharmacologie (01) .....%
- ❑Photographie (10) .....%
- ❑Physique (01) .....%
- ❑Pickpocket (05) .....%
- ❑Piloter :..... .....%
- ❑..... .....%
- ❑..... .....%
- ❑Premiers Soins (30) .....%
- ❑Psychanalyse (01) .....%
- ❑Psychologie (05) .....%
- ❑Sauter (25) .....%
- ❑Savoir-Vivre (EDUx2) .....%
- ❑Sculpture (00) .....%
- ❑Serrurerie (01) .....%
- ❑Soigner empoisT .....%
- ❑Soigner maladie .....%
- ❑Suivre une Piste (10) .....%
- ❑TOC (25) .....%
- ❑..... .....%

Armes à feu :

- ❑Armes de poing (20) .....%
- ❑Armes d'épaule (25) .....%
- ❑Armes a repetition (15) .....%
- ❑Fusils de chasse (30) .....%
- ❑Mitrailleuses (15) .....%
- ❑..... .....%
- ❑..... .....%

Armes de Corps à Corps

Attaque ou Arme	%Att /Par	Dom	Att /rnd	pts vie
❑Coup de poing (50)				
❑Coup de pied (25)				
❑Coup de tete (10)				
❑Savatte (15)				
❑				

Armes à feu

Armes à feu	ATT (%)	Dom	portee de base	Tir /rnd	munitions	panne (%)	Pts de vie