

1890s



Nom John Campbell
 Profession Prêtre Sexe M Âge 38
 Universités, diplômes Séminaire à Londres
 Lieu de naissance Wimbledon
 Désordres psychologiques Néant

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR 11 DEX 16 INT 16 Idée 80
 CON 12 APP 11 POU 14 Chance 70
 TAI 12 SAN 70 EDU 15 Connais. 75
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux dommages 0

Points de Santé 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

Points de Magie

Inconscience	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

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	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37

Fiche d'investigateur

Nom du joueur

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Langues Étrangères (00) :	_____
<input type="checkbox"/> Archéologie (00)	_____	<input type="checkbox"/> <i>Latin</i>	_____ <u>50</u>
Art (05%) :	_____	<input type="checkbox"/> <i>Français</i>	_____ <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Chant	_____ <u>35</u>	<input type="checkbox"/> <i>Allemand</i>	_____ <u>30</u>
<input type="checkbox"/> _____	_____	Langue Natale (EDU x 5%) :	_____
<input type="checkbox"/> Arts Martiaux (00)	_____	<input type="checkbox"/> <i>Anglais</i>	_____ <u>75</u>
<input type="checkbox"/> Astronomie (00)	_____ <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Marchandage (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	_____ <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Mécanique (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%)	_____ <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Biologie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Chimie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)	_____
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Nager (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Conduire Charrette (20%)	_____	<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (00)	_____	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	_____ <u>25</u>
<input type="checkbox"/> Crédit (15%)	_____	<input type="checkbox"/> Persuasion (15%)	_____ <u>45</u>
<input type="checkbox"/> Discrétion (10%)	_____ <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (00)	_____
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15%)	_____	<input type="checkbox"/> Photographie (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Droit (05%)	_____	<input type="checkbox"/> Physique (00)	_____
<input type="checkbox"/> Écouter (25%)	_____ <u>55</u>	<input type="checkbox"/> Piloter Ballon (00)	_____
<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Piloter Bateau (00)	_____
<input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x 2%)	_____ <u>32</u>	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30%)	_____ <u>40</u>
<input type="checkbox"/> Géologie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (00)	_____
<input type="checkbox"/> Grimper (40%)	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%)	_____ <u>60</u>
<input type="checkbox"/> Histoire (20%)	_____ <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Lancer (25%)	_____	<input type="checkbox"/> Serrurerie (00)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10%)	_____



<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____

Armes à Feu

<input type="checkbox"/> Arme de Poing (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Fusil (25%)	_____
<input type="checkbox"/> Fusil de Chasse (30%)	_____
<input type="checkbox"/> Mitraillette (15%)	_____

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att. / round	PdV
<input type="checkbox"/> Coup de Pied (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coup de Poing (50%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coup de Tête (10%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Lutte (25%)	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coup / Munitions round dans arme	Facteur de panne de panne	PdV
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



