

1890s



Nom Clifford Hallywell  
 Profession Psychiatre Sexe M Âge 42  
 Universités, diplômes Faculté de Londres  
 Lieu de naissance Portsmouth  
 Désordres psychologiques Néant

**Caractéristiques de l'Investigateur**

FOR 12 DEX 12 INT 16 Idée 80  
 CON 15 APP 14 POU 16 Chance 80  
 TAI 13 SAN 80 EDU 16 Connais. 80  
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux dommages +1D4

**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)	_____	Langues Étrangères (00) :	_____
<input type="checkbox"/> Archéologie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Latin	_____ 40
Art (05%) :	_____	<input type="checkbox"/> Espagnol	_____ 20
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	Langue Natale (EDU x 5%) :	_____
<input type="checkbox"/> Arts Martiaux (00)	_____	<input type="checkbox"/> Anglais	_____ 80
<input type="checkbox"/> Astronomie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Marchandage (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	_____ 30	<input type="checkbox"/> Mécanique (20%)	_____
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%)	_____ 45	<input type="checkbox"/> Médecine (05%)	_____ 45
<input type="checkbox"/> Biologie (00)	_____ 30	<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05%)	_____ 35
<input type="checkbox"/> Chimie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)	_____
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Nager (25%)	_____ 45
<input type="checkbox"/> Conduire Charrette (20%)	_____	<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	_____
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (00)	_____	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	_____
<input type="checkbox"/> Crédit (15%)	_____ 45	<input type="checkbox"/> Persuasion (15%)	_____ 40
<input type="checkbox"/> Discrétion (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (00)	_____ 40
<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%)	_____	<input type="checkbox"/> Piloter Ballon (00)	_____
<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	_____	<input type="checkbox"/> Piloter Bateau (00)	_____
<input type="checkbox"/> Esquiver (DEX x 2%)	_____ 24	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30%)	_____ 40
<input type="checkbox"/> Géologie (00)	_____	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (00)	_____ 70
<input type="checkbox"/> Grimper (40%)	_____	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%)	_____ 65
<input type="checkbox"/> Histoire (20%)	_____	<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%)	_____ 45
<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
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



