

Nom	Dorothy CLARK	Sexe	F	Age	21	Profession	Parapsychologue
-----	---------------	------	---	-----	----	------------	-----------------

Fiche de Personnage Non-Joueur



1890



FOR 9 DEX 13 INT 14 Idée 70 %
 CON 12 APP 16 POU 14 Chance 70 %
 TAI 11 SAN 70 EDU 15 Connaissance 75 %
 99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux Dégâts aucun

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

POINTS DE MAGIE

Inconscient 0 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11 12 13
 14 15 16 17 18 19 20 21 22

POINTS DE SANTE 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

ARMES

Arme ou attaque	Toucher%	Dégâts	Portée	Tirs/Rd
Coup de Poing	50	1b3+bd		1
Coup de Pied	25	1D6+bd		1
Coup de Tête	10	1D4+bd		1
Lutte	25	spécial		1
Petit couteau/Cran*	40	1D4+bd		1

COMPETENCES

☐ Anthropologie (01)	<u>41</u>	☐ Discretion (10)	<u>10</u>	☐ Nager (25)	<u>25</u>
☐ Archéologie (01)	<u>1</u>	☐ Dissimulation (15)	<u>15</u>	☐ Navigation (10)	<u>10</u>
Art (05) :		☐ Droit (05)	<u>5</u>	☐ Occultisme (05)	<u>60</u>
		☐ Déguisement (01)	<u>1</u>	☐ Persuasion (15)	<u>30</u>
		☐ Ecouter (25)	<u>25</u>	☐ Pharmacologie (01)	<u>1</u>
Artisanat (05) :		☐ Electricité (10)	<u>10</u>	☐ Photographie (10)	<u>15</u>
		☐ Esquiver (DEXx2)	<u>26</u>	☐ Physique (01)	<u>1</u>
	<u>5</u>	☐ Grimper (40)	<u>40</u>	☐ Piloter un Ballon (01)	<u>1</u>
	<u>5</u>	☐ Géologie (01)	<u>1</u>	☐ Piloter un Bateau (01)	<u>1</u>
Arts Martiaux (01) :		☐ Histoire (20)	<u>20</u>	☐ Premiers Soins (30)	<u>45</u>
		☐ Histoire Naturelle (10)	<u>10</u>	☐ Psychologie (05)	<u>60</u>
		☐ Lancer (25)	<u>25</u>	☐ Sauter (25)	<u>25</u>
Astronomie (01)	<u>1</u>	Langue Natale (EDUx5) :		☐ Se Cacher (10)	<u>10</u>
Baratin (05)	<u>5</u>	☐ Anglais	<u>75</u>	☐ Serrurerie (01)	<u>31</u>
Bibliothèque (25)	<u>45</u>	Langues Etrangères (01) :		☐ Suivre une Piste (10)	<u>10</u>
Biologie (01)	<u>1</u>	☐ Allemand	<u>41</u>	☐ Trouver Objet Caché (25)	<u>45</u>
Chimie (01)	<u>1</u>	☐ Araméen	<u>21</u>	☐ Cthulhu Mythos (00)	<u>0</u>
Comptabilité (10)	<u>10</u>	☐ Français	<u>61</u>		
Conduire Attelage (20)	<u>20</u>	☐ Marchandage (05)	<u>5</u>		
Conduire Automobile (01)	<u>1</u>	☐ Monter à Cheval (05)	<u>40</u>		
Conduire Engin Lourd (01)	<u>1</u>	☐ Mécanique (20)	<u>20</u>		
Crédit (15)	<u>15</u>	☐ Médecine (05)	<u>5</u>		

Armes à feu

☐ Arme de Poing (20)	<u>20</u>
☐ Fusil (25)	<u>25</u>
☐ Fusil de Chasse (30)	<u>30</u>
☐ Mitrailleur (15)	<u>15</u>

La chance de base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses.