

ANNEES 1920

Nom **Hazel Robertson**
 Joueur
 Occupation **Antiquaire**
 Sexe **femme** Âge **31 ans**
 Résidence **Arkham**
 Lieu de naissance **Boston**

CARACTÉRISTIQUES

FOR	50	25/10	DEX	50	25/10	POU	60	30/12
CON	40	20/8	APP	60	30/12	ÉDU	80	40/16
TAI	50	25/10	INT	70	35/14	MVT	8	+1/-1



POINTS DE VIE

Inconscient	00	01	02	03	04
Mourant		05	06	07	08
Blessure grave		09	10	11	12
PV max.	9	17	18	19	20

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale **60** Max. **99**

Folie	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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99									

POINTS DE MAGIE

	00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10	
	11	12	13	14	15	
PM max.	12	21	22	23	24	25

Pas de chance

CHANCE

	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
	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99									

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts et métiers (05%)				<input type="checkbox"/> Électricité (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Beaux-arts	70%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pilotage (01%)			
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	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"/> Estimation (05%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	30%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	60%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	35%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sciences (01%)			
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (ÉDU)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Anglais	80%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché				Langues (01%)				<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Danois	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie (10%)			
<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"/>
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	50%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00%)	40%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	20%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	25%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	25%	12%	5%	1D3+Imp	-	1	-	-
Browning Baby	25%	12%	5%	1D6 (E)	10 m	1(3)	6	98+
.....
.....

COMBAT

Impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carrure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquive	25	12/5

⇌ PROFIL ⇌

Description <i>Coquette et élégante.</i> Idéologie et croyances <i>passionnée d'histoire</i> Personnes importantes <i>Sa grand-mère maternelle, artiste peintre danoise. Elle pense que son talent n'est pas assez reconnu.</i> Lieux significatifs <i>Un salon de thé près d'une galerie d'art.</i> Biens précieux <i>Un tableau de sa grand-mère représentant un paysage étrange.</i>	Traits <i>D'une insatiable curiosité</i> Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec entités étranges
--	--

⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

carnet à croquis

matériel de dessin

loupe

pistolet cal.25 ACP

.....

.....

.....

⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes *moyenne (10 \$)*

Espèces *80 \$*

Capital *2000 \$*

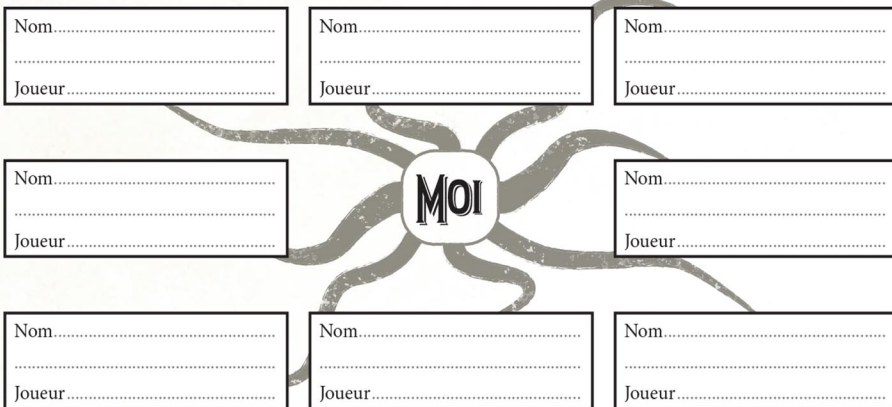
un appartement loué

.....

.....

.....

⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌



⇌ NOTES ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse 100/96+

Échec > %

Ordinaire ≤ %

Majeure ½ %

Extrême ⅓ %

Critique 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV..... **Médecine :** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine