1920

Investigateur Gabriel GUILLAUCOURT **Sexe** M
Profession Ingénieur à la CIWL **Age** 26
Diplômes Ecole des Mines
Né à Armentières (59) **le**
Phobies
Désordres psy Il est très émotif, une sensibilité à ...

Caractéristiques et jets

FOR	0	DEX	14	INT	13	Idée	65
CON	9	APP	13	POU	0	Chance	0
TAI	0	SAN	50	EDU	20	Connais.	100

99-Mythe de CTHULHU 99 Bonus aux dégâts -1D6

Fiche d'Investigateur

Nom du Joueur Gabriel GUILLAUCOURT

LES ANNÉES FOLLES

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

Inconscient 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

Compétences de l'Investigateur

- Anthropologie (01)
- Archéologie (01)
- Argot (10)
- Art et Talent Scénique (05) :
- Artisanat (05) :
  - Architecture 35
  - Thermodynamique 35
- Arts Martiaux (01) :
- Astronomie (01)
- Baratin (05)
- Bibliothèque (25) 85
- Bicyclette (30)
- Biologie (01)
- Chimie (01) 26
- Comptabilité (10) 20
- Conduire Automobile (20)
- Conduire Engin Lourd (01)
- Connaissance des Arts (EDU) 20
- Connaissance Régionale (30)
- Crédit (15) 30
- Discrétion (10) 45
- Dissimulation (15)
- Droit (05)
- Déguisement (01)
- Ecouter (25) 45
- Electricité (10) 35
- Esquiver (DEXx2) 28
- Grimper (40)
- Géographie (15)
- Géologie (01) 41
- Histoire (20)
- Histoire Naturelle (10)
- Informatique (01)
- Jeu (15)
- Lancer (25)
- Langue Natale (EDUx5) :
  - 100
- Langues Etrangères (01) :
  - Anglais 56
  - Italien 36
- Marchandage (05)
- Monter à Cheval (05)
- Motocyclette (01)
- Mécanique (20) 50
- Médecine (05)
- Nager (25)
- Navigation (10)
- Occultisme (05)
- Oenologie (01)
- Persuasion (15)
- Pharmacologie (01)
- Photographie (10)
- Physique (01) 51
- Piloter (01) :
- Premiers Soins (30)
- Psychanalyse (01)
- Psychologie (05) 65
- Sauter (25)
- Savoir-vivre (EDUx2) 40
- Se Cacher (10)
- Serrurerie (01)
- Suivre une Piste (10)
- Trouver Objet Caché (25)
- Cthulhu Mythos (00)

Armes à feu
- Arme de Poing (20)
- Fusil (25)
- Fusil de Chasse (30)
- Mitraillette (15)
- Mitrailleuse (15)

Armes de corps à corps

Attaque ou Arme	Toucher (%)	Dommages de l'attaque	Att./round	Pts de vie
Coup de Poing (50)		1D3+bd	1	-
Coup de Tête (10)		1D4+bd	1	-
Coup de Pied (25)		1D6+bd	1	-
Lutte (25)		spécial	1	-

Armes à feu

Arme à feu	Toucher (%)	Dommages de l'attaque	Portée de base	Tirs par round	Munitions dans arme	Panne	Pts de vie