Pré	Ser
u r	

ದ

Fiche d'Investig

Nom du Joueur

	exe M	
Profession Radio A	ge <u>21</u> FOR 9	_
Diplômes Equivalent DEUG	FOR _9_	-
Né à Augusta, Maine le le 1	/48 CON <u>16</u>	_
Phobies	FOR 9 CON 16 TAI 10 99-Mythe do	_
Désordres psy Lâcheté (incontrôlable 2)	99-Mythe de	Э

Caractéristiques et jets							
FOR	9	DEX	10	INT	13	Idée	65
CON	16	APP	9	POU	8	Chance	40
TAI	10	SAN	37	EDU	14_	Connais.	70
99-Mythe de CTHULHU 99 Bonus aux dégâts aucun							

Points de Santé Mentale

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

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 Magie

Points de Vie 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'Inves	sugateur	
Anthropologie (01)	_31_	Histoire (20)	_47_	
Archéologie (01)	_39_	☐ Histoire Naturelle (10)		
Art (05):		☐ Informatique (01)		
☐ Hautbois	_53_	Lancer (25)		
☐ <u>Origami</u>	_21_	Langue Natale (EDUx5):		
		☐ Anglais	85	
Artisanat (05):		Langues Etrangères (01):		
		☐ Hébreu	54	
		☐ Latin	_59_	
Arts Martiaux (01):		☐ Yiddish	30_	
<u> </u>		☐ Marchandage (05)		
		☐ Monter à Cheval (05)		
Astronomie (01)		☐ Mécanique (20)		Suivre une Piste (10)
Baratin (05)	_45_	Médecine (05)		Trouver Objet Caché (25) 32
Bibliothèque (25)		☐ Nager (25)	_61_	Cthulhu Mythos (00)
☐ Biologie (01)		☐ Navigation (10)		<u> </u>
Chimie (01)		Occultisme (05)	_17_	
Comptabilité (10)		Parachute (01)	_18_	
Conduire Attelage (01)		Persuasion (15)		
Conduire Automobile (20)		☐ Pharmacologie (01)		<u> </u>
Conduire Engin Lourd (01)		Photographie (10)		
Crédit (15)		Physique (01)		
Discrétion (10)	_40_	Piloter (01):		
Dissimulation (15)				
☐ Droit (05)				
Déguisement (01)				
Ecouter (25)	_37_	Premiers Soins (30)		Armes à feu
☐ Electricité (10)		Psychanalyse (01)		Arme de Poing (20)
☐ Electronique (01)		Psychologie (05)		☐ Fusil (25)
☐ Esquiver (DEXx2)	42	☐ Sauter (25)		Fusil de Chasse (30)
Grimper (40)		Se Cacher (10)	48	Mitraillette (15)
Géologie (01)		Serrurerie (01)		Mitrailleuse (15)

Grimper (40) Géologie (01)						
Armes de c	orps	à corps				
Attaque ou Arme	Toucher (%)	Dommages de l'attaque	Att./ F			
Coup de Poing (50)		1D3+bd	_1_	_		
Coup de Pied (25)		1D6+bd	_1_	_		
Coup de Tête (10)		1D4+bd	_1_			
☐Lutte (25)		spécial	_1_			
□Poignard/Baïonnette*	_ 26 _	1D4+2+bd	_1_	15		
				_		

			Armes a te	eu			
,	Arme à feu	Toucher (%)	Dommages de l'attaque	Portée de base	Tirs par round	Munitions P dans arme	annePts de vie
	FA M16A1	33	2D6	130 m	1/Full	20/30	97_11_

Infor	rmations Personnelles
Investigateur Gabriel Finsch	Crises de folie
Lieu de résidence	
Description	
	Blessures
Famille et amis	Cicatrices et balafres
	Cleatrices et palaires
Histo	oire de l'Investigateur
Revenus et économies	Matériel d'aventure et autres possessions
Revenus annuels	
Economies	
Biens personnels	
Richesse réelle	
Grimoires du Mythe lus	
	Entités rencontrées
Objets magiques/Sortilèges connus	
Objets magiques/Sortneges comius Dojets Sortilèges	
·	