

1920s



Nom \_\_\_\_\_  
 Profession \_\_\_\_\_ Sexe \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_  
 Université, diplômes \_\_\_\_\_  
 Lieu de naissance \_\_\_\_\_  
 Désordres psychologiques \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Caractéristiques de l'Investigateur

FOR \_\_\_\_\_ DEX \_\_\_\_\_ INT \_\_\_\_\_ Idée \_\_\_\_\_  
 CON \_\_\_\_\_ APP \_\_\_\_\_ POU \_\_\_\_\_ Chance \_\_\_\_\_  
 TAI \_\_\_\_\_ SAN \_\_\_\_\_ EDU \_\_\_\_\_ Connais \_\_\_\_\_  
 99-Mythe de Cthulhu \_\_\_\_\_ Bonus aux dommages \_\_\_\_\_

Fiche d'Investigatrice

Nom du joueur



### 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

Mort	-1	-2	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

<input type="checkbox"/> Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/> Lancer (25%)	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
<input type="checkbox"/> Archéologie (00)	<input type="checkbox"/> Langues étrangères (00)	
<input type="checkbox"/> Art (05%)	<input type="checkbox"/> Langue natale (EDUx5%)	
<input type="checkbox"/> Arts Martiaux (00)	<input type="checkbox"/> Marchandage (05%)	
<input type="checkbox"/> Astronomie (00)	<input type="checkbox"/> Mécanique (20%)	
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	<input type="checkbox"/> Médecine (05%)	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%)	<input type="checkbox"/> Monter à cheval (05%)	
<input type="checkbox"/> Biologie (00)	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)	
<input type="checkbox"/> Chimie (00)	<input type="checkbox"/> Nager (25%)	
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10%)	<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	
<input type="checkbox"/> Conduire Auto (20%)	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	<input type="checkbox"/> Serrurerie (00)
<input type="checkbox"/> Conduire engin lourd (00)	<input type="checkbox"/> Persuasion (15%)	<input type="checkbox"/> Suivre une piste (10%)
<input type="checkbox"/> Crédit (15%)	<input type="checkbox"/> Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/> Trouver objet caché (25%)
<input type="checkbox"/> Discrétion (10%)	<input type="checkbox"/> Photographie (10%)	
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15%)	<input type="checkbox"/> Physique (00)	
<input type="checkbox"/> Droit (05%)	<input type="checkbox"/> Piloter (00)	
<input type="checkbox"/> Ecouter (25%)		
<input type="checkbox"/> Electricité (10%)		
<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2%)		
<input type="checkbox"/> Géologie (00)	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	<input type="checkbox"/> Armes à feu
<input type="checkbox"/> Grimper (40%)	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/> Armes de poing (20%)
<input type="checkbox"/> Hypnose (00)	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%)	<input type="checkbox"/> Fusil (25%)
<input type="checkbox"/> Histoire (20%)	<input type="checkbox"/> Sauter (25%)	<input type="checkbox"/> Fusil de chasse (30%)
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10%)	<input type="checkbox"/> Se Cacher (10%)	<input type="checkbox"/> Mitraillette (15%)
		<input type="checkbox"/> Mitrailleuse (15%)

### Armes de corps à corps

Arme	Comp%	Dommages	Att/ PdV Round
<input type="checkbox"/> Coups de Pied (25%)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coups de Poing (50%)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Coups de Tête (10%)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Lutte (25%)	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____

### Armes à feu

Arme	Comp%	Dommages	Portée de base	Coups /round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

