

James Roib
NOM DU PERSONNAGE

Jean Dusapin
NOM DU JOUEUR

Inspecteur de police
PROFESSION

1
PTS DE DESTIN

0
PTS D'EXPÉRIENCE

L'APPEL de CTHULHU

	VALEUR	MODIF.	
FOR	15	+2	
DEX	16	+3	<input type="checkbox"/> RÉFLEXES +3
CON	10	+0	<input type="checkbox"/> ENDURANCE 0
PER	10	+0	
INT	14	+2	<input type="checkbox"/> IDÉE +2
POU	13	+1	<input type="checkbox"/> CHANCE +1
EDU	14	+2	<input type="checkbox"/> CULTURE G +2
TAI	15	+2	
APP	8	-1	MYTHE DE CTHULHU 0 %

PV	MAX:	13
SEUILS :	6 (-3)	3 (-6)
COUPS ENCAISSÉS :	0	
-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -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 38 39		
PM	MAX:	13
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		

FICHE D'INVESTIGATEUR



36 AGE M SEXE
1,86 TAILLE 84 POIDS
noirs YEUX noirs CHEVEUX
blanche PEAU 9 m VITESSE

SANTE MENTALE (20% = 13)	-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -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 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	

COMPÉTENCES

Physiques <input type="checkbox"/> Nager* +4 (FOR) <input type="checkbox"/> Sauter* +4 (FOR) <input type="checkbox"/> Grimper* +4 (FOR) Sociales <input type="checkbox"/> Eloquence +5 (POU/EDU) <input type="checkbox"/> Baratin +5 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Déguisement +1 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Intimidation -3 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Marchandage -1 (POU/INT) <input type="checkbox"/> Crédit -2 (EDU) <input type="checkbox"/> Ecole de la Rue +2 (-EDU) <input type="checkbox"/> . (INT) Martiales <input type="checkbox"/> Lutte +2 (FOR) <input type="checkbox"/> Boxe +2 (FOR/PER) <input type="checkbox"/> Armes de Contact +2 <input type="checkbox"/> Armes de Jet -3 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> Revolver +6 <input type="checkbox"/> Fusil -3 <input type="checkbox"/> Mitraillette +4	Connaissances <input type="checkbox"/> Mémoire +2 (EDU/INT) <input type="checkbox"/> Comptabilité -2 (EDU/INT) <input type="checkbox"/> L. natale () +6 (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> L: (EDU) <input type="checkbox"/> Histoire +0 (EDU) <input type="checkbox"/> Histoire Naturelle -2 (EDU) <input type="checkbox"/> Médecine -2 (EDU) <input type="checkbox"/> Occultisme -5 <input type="checkbox"/> Droit +10 (EDU) <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . () Transport <input type="checkbox"/> Conduire Auto. +2 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> Monter à Cheval -3 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> Piloter un Bateau -3 (DEX/PER) <input type="checkbox"/> . (DEX/PER)	Perception / Recherches <input type="checkbox"/> Bibliothèque +4 (INT) <input type="checkbox"/> Ecouter +2 (PER) <input type="checkbox"/> Observer +2 (PER) <input type="checkbox"/> T.O.C +6 (PER/INT) <input type="checkbox"/> Psychologie +4 (PER/INT) <input type="checkbox"/> S'Orienter -4 (PER) <input type="checkbox"/> Suivre une Piste -4 (PER) Discretion <input type="checkbox"/> Dissimuler +1 (DEX) <input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux* +6 (DEX) <input type="checkbox"/> Se Cacher* +6 (DEX/TAI) Autres Compétences <input type="checkbox"/> Contrefaçon (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Mécanique +1 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Serrurerie +3 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> Premiers Soins +2 (DEX/INT) <input type="checkbox"/> . +5 () <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . () <input type="checkbox"/> . ()
--	--	--

BONUS AUX DOM. (MOYENNE MOD. FOR ET TAI) +2

PROTECTION 2 PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) -1

TRAITS

Maniement (revolver et

armes de contact)

Discret

-Hanlé

INITIATIVE (RÉFLEXES)

+3

AU DÉPOURVU 14 = 15 + [BONUS]

+ [MALUS EN RÉFLEXES] -1 [PÉNALITÉ D'ARMURE]

DEFENSE 17 = DEPOURVU + +3 [BONUS EN RÉFLEXES]

MUNITIONS

	x	
	x	3
	x	4
	x	

COMBAT

	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+2	—	—	—	—	—	—
Boxe	+2	—	—	—	1d3+2 temp.	—	—
Couteau	+2	(lancer -3)	(3 m)	19-20/x3	1d4+2	—	—
Revolver Mauser	+6/+1	+2/-3 ; -2/-7	6 m	x3	1d10	Semi (4, 4)	8
Thomson M1921	+6/+1	10 / 5	9 m	x3	2d8	Semi/10 (5, 6)	30