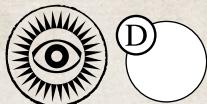


NOM:

ÂGE:

CARACTÈRE:



D



D



D

COMPÉTENCE    CARAC.    BONUS

Acrobatie



Athlétisme



Crochetage



Discréption



Éloquence



Érudition



Étiquette



Intimidation



Séduction



Perception



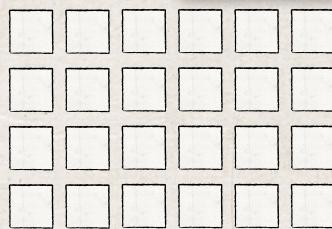
Pistage



Psychologie

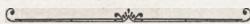


Puissance

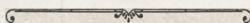


INVENTAIRE

BACKGROUND



NOTES



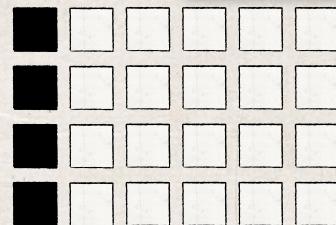
# ROBERT OLMSTEAD

21 ans, jeune homme en voyage

CARACTÈRE : Fouineur, Prudent, Insistant.



COMPÉTENCE	CARAC.	BONUS
Acrobatie		
Athlétisme		
Crochetage		
Discrétion		+2
Éloquence		+1
Érudition		
Étiquette		
Intimidation		
Séduction		
Perception		+2
Pistage		
Psychologie		
Puissance		



## INVENTAIRE

- Petit couteau-tournevis multifonction  
(+1 en CROCHETAGE)

## BACKGROUND

À l'occasion de votre majorité, vous avez décidé d'entreprendre un voyage à visée touristique et généalogique en Nouvelle-Angleterre.

Curieux, prévenant et plein de ressources, vous attendez beaucoup de cette expédition dans le passé de votre majestueux pays comme dans celui de votre propre famille.

## NOTES

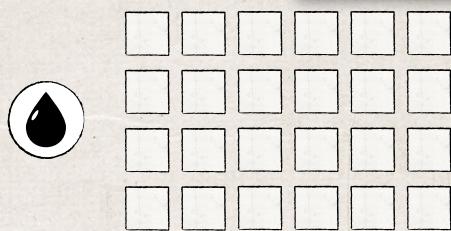
# ANDREW CARTER

37 ans, policier à la dérive

CARACTÈRE: Fataliste, Bourru, Perspicace



COMPÉTENCE	CARAC.	BONUS
Acrobatie		
Athlétisme		+1
Crochetage		
Discrétion		
Éloquence		
Érudition		
Étiquette		
Intimidation		+2
Séduction		
Perception		
Pistage		+2
Psychologie		
Puissance		



## INVENTAIRE

- Flasque de whisky à 45° (?)

## BACKGROUND

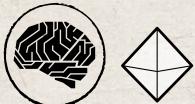
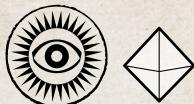
Flic en chute libre, vous êtes muté à Arkham après une bavure qui a coûté la vie d'un innocent. Rongé par la culpabilité et l'amertume, vous n'attendez plus rien de la vie. Vous ne regrettiez toutefois ni Portland ni vos anciens collègues, et quelque chose en vous ne peut s'empêcher de croire que tout va s'arranger.

## NOTES

# TONY COSTELLO

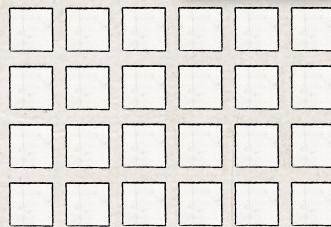
17 ans, terreur des docks

CARACTÈRE : Méfiant, Colérique, Malin



## COMPÉTENCE    CARAC.    BONUS

	Acrobatie	
	Athlétisme	
	Crochetage	+2
	Discretion	+2
	Éloquence	
	Érudition	
	Étiquette	
	Intimidation	
	Séduction	
	Perception	
	Pistage	
	Psychologie	
	Puissance	+3



## INVENTAIRE

- Matraque (+1 en COMBAT)

## BACKGROUND

Petite frappe originaire de Portsmouth, vous partez rejoindre le syndicat de votre oncle à Arkham. Au menu: racket, extorsion et méfaits en tout genre... C'est malheureusement le prix à payer pour vous permettre d'échapper à la misère et de soutenir vos trois sœurs restées dans votre ville natale.

## NOTES

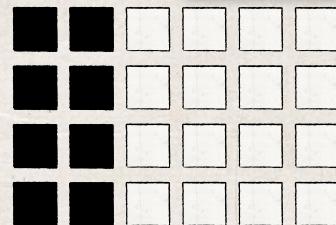
# SIDNEY JEFFERSON

45 ans, poète controversé

CARACTÈRE: Sensible, Exalté, Avant-gardiste



COMPÉTENCE	CARAC.	BONUS
Acrobatie		
Athlétisme		
Crochetage		
Discrétion		
Éloquence		+2
Érudition		+2
Étiquette		+1
Intimidation		
Séduction		
Perception		
Pistage		
Psychologie		
Puissance		



## INVENTAIRE

- Boîtier de 5 lames de rasoir (?)

## BACKGROUND

Poète reconnu et polémique, tant pour la couleur de votre peau que pour la modernité de vos vers, vous avez été invité à Arkham pour occuper la chaire de poésie contemporaine. C'est pour vous la consécration de toute une vie et l'assurance de pourvoir aux besoins de votre famille restée à Ottawa.

## NOTES

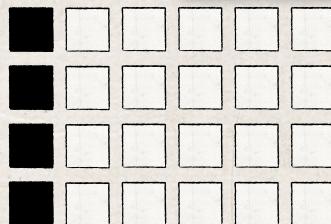
# ELIZA CROWLEY

24 ans, étoile montante

CARACTÈRE : Indépendante, Ingénieuse, Farouche



COMPÉTENCE	CARAC.	BONUS
Acrobatie		+2
Athlétisme		
Crochetage		
Discréption		
Éloquence		
Érudition		
Étiquette		
Intimidation		
Séduction		
Perception		+3
Pistage		
Psychologie		+2
Puissance		



## INVENTAIRE

- Lampe-torche (+1 en PERCEPTION)

## BACKGROUND

Jeune femme émancipée et aventureuse, vous avez tout quitté pour faire carrière dans la prestidigitation et le music-hall. Convoquée à Arkham pour soutenir votre père dans ses derniers instants, vous effectuez là un voyage difficile, qui vous confronte à vos vieux démons.

## NOTES