

NOM:

ÂGE:

CARACTÈRE:









COMPÉTENCE

CARAC.

BONUS

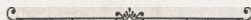
 Acrobatie	
 Athlétisme	
 Crochetage	
 Discretion	
 Éloquence	
 Érudition	
 Étiquette	
 Intimidation	
 Séduction	
 Perception	
 Pistage	
 Psychologie	
 Puissance	



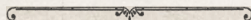
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INVENTAIRE

BACKGROUND



NOTES



ROBERT OLMSTEAD

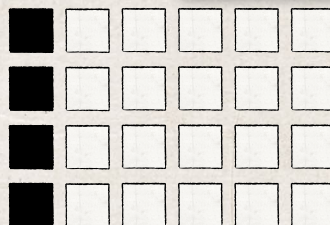
21 ans, jeune homme en voyage

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 regrettez 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

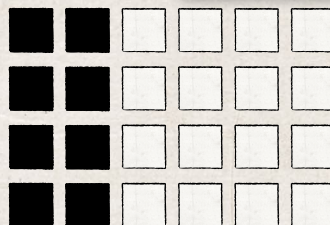
45 ans, poète controversé

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



Discretion



Éloquence



Érudition



Étiquette



Intimidation



Séduction



Perception



+3



Pistage



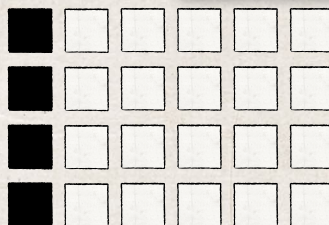
Psychologie



+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