

# Roy Douglas



Comme son père avant lui, Roy a intégré les rangs de l'armée de terre juste après ses études, en tant que sous-officier. C'était une recrue prometteuse et il est passé rapidement de 2<sup>nd</sup> lieutenant à 1<sup>er</sup> lieutenant, en se faisant remarquer pour fait de bravoure lors de la guerre américano-philippine. Il fut également mobilisé lors de la révolution mexicaine et fit partie des troupes envoyées à Veracruz pour occuper la ville. Les combats ne durèrent que quelques jours, mais Roy y fut gravement blessé. Un éclat d'obus vint lui percuter violemment la tête, provoquant une commotion cérébrale et une perte de connaissance qui dura plusieurs jours.

C'est pendant cette courte période que lui vinrent ces visions étranges et indicibles, mélange de fantasque et de gigantisme cosmique, dont la réalité lui parut une évidence immédiate. Il essaya d'en parler à ses supérieurs mais on le mit rapidement à pied pour inaptitude au combat.

Il cherche depuis des réponses à apporter à ses rêves qui le hantent encore, et qui parfois le réveillent en sursaut, le front trempé de sueur et le souffle court...

Profession	Officier (vétérán)			Niveau			Expérience		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	Points de recrutement
6	+3	+2	10	+4	19		18		100
Capacités héroïques							Compétences		
<div><input type="checkbox"/> Tir mortel (Au Tir, critique sur 18 ou 19, déclarer après le jet)</div> <div><input type="checkbox"/> Visée (+5 au Tir, déclarer avant le jet)</div> <div><input type="checkbox"/> Appel aux armes (peut activer un compagnon de plus lors de son activation)</div> <div><input type="checkbox"/> Dur à cuire (Au corps a corps, dégâts subit/2)</div>							Acrobaties	+2	
							Commandement	+2	
							Crochetage	0	
							Escalade	+3	
							Force	+3	
							Furtivité	+1	
Sorts							Investigation	+1	
							Lettres	0	
							Médecine	0	
Objets (6 objets max.)							Mythe	0	
Carabine (fusil)							Natation	+3	
Munitions							Orientation	+3	
Couteau							Perception	+3	
Cigarette (consommable, +1 pour un jet de compétence, déclarer avant le jet)							Sciences	0	
Bandages (consommable, 1 action, rend 2 Santé perdus, soi ou allié au contact)							Survie	+3	

Notes



### Compagnon pour 3-4 joueurs :

Compagnon	Henry Curtis				Type	Infirmier			
Histoire	Henry était infirmier militaire dans la même compagnie que Roy, c’est le premier à être intervenu lors de sa blessure à la tête, et certainement celui qui lui a sauvé la vie. Ils sont depuis restés bons amis et continuent de se voir régulièrement autour d’un verre de gin.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+1	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l’équipement de base)						Points de progression			
Trousse de premiers secours (1 action, médecine SD8, rend 6 Santé perdu, 1x/partie), Médecine +3, Sciences +3.									

### Compagnon pour 3 joueurs :

Compagnon	Pr. Andrea Davis				Type	Professeure			
Histoire	Roy est entré en contact avec cette jeune professeure de métaphysique de l'université Miskatonic à la recherche de réponses. Bien qu'elle n'ait pas pu lui en apporter, ils ont gardé contact car elle est l'une des rares à savoir l'écouter sans apporter de jugement sur son expérience.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+3	12		10		20
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Lettres +3, Sciences +3, Mythe +3, Perception +3.									



**Compagnon pour 1 à 2 joueurs :**

Compagnon	Mike Douglas				Type	Homme de main			
Histoire	Jeune frère de Roy et le seul de la famille qui ne soit pas soldat, un « bon à rien », comme aime à l'appeler leur père.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+2	0	10	+0	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Arme à 1 main, Crochetage +3.									

**Compagnon pour 1 joueur :**

Compagnon	Timothy Stuart				Type	Policier			
Histoire	Ancien soldat et camarade de compagnie de Roy, il s’est reconverti dans la police d’Arkham.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+2	+2	10	0	11		10		20
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l’équipement de base)						Points de progression			
Fusil (carabine), munitions, arme à une main (matraque), Force +3.									

**Compagnon pour 1 joueur :**

Compagnon	Pr. Karl Scheiner				Type	Professeur			
Histoire	Collègue du Pr. Davis à l'université Miskatonic, il s'intéresse avec une étrange insistance au cas de Roy...								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+3	12		10		20
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Lettres +3, Sciences +3, Mythe +3, Investigation +3.									

**Compagnon pour 1 joueur :**

Compagnon	Dr. Alexander Buxley				Type	Médecin			
Histoire	C'est le médecin qui a soigné Roy lors de sa commotion et assuré son suivi post-traumatique.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	+1	10	+2	12		10		20
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Couteau, trousse de chirurgien (1 action, médecine SD10, rend 10 Santé perdu, 1x/partie), Médecine +5, Survie +3.									

