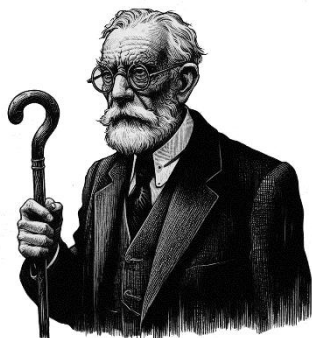


Isaac Montgomery



Le professeur Montgomery enseigne l'histoire ancienne et la mythologie au sein de la célèbre université Miskatonic depuis maintenant de nombreuses années. C'est là qu'il a accès à la bibliothèque éponyme, renfermant de nombreux ouvrages interdits, tel le tristement célèbre *Nécronomicon*, ou encore l'étrange « *Unaussprechlichen kulten* ».

Il se prend rapidement de passion pour ces écrits ou il découvre un monde qui le fascine autant qui le terrifie. Il fonde même un groupe d'étude, composé de quelques professeurs émérites et d'étudiants sélectionnés sur le volet, afin de multiplier les points de vue et interprétations de certains passages hermétiques.

Il s'est cependant toujours refusé à passer à la pratique, malgré les insistances de plusieurs autres professeurs, qui souhaiteraient passer à un niveau supérieur d'expérimentation. Cependant, sa volonté décroît avec le temps, ou peut-être est-ce une certaine curiosité...

Profession	Professeur d'histoire ancienne			Niveau			Expérience		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	Points de recrutement
6	+2	+1	10	+5	18		19		100
Capacités héroïques							Compétences		
<div><input type="checkbox"/> Intuition (déplace 1 indice de 4", pas moins d'1" d'un autre héros)</div> <div><input type="checkbox"/> Main du Destin (relance 1x un dé lancé par le joueur)</div> <div><input type="checkbox"/> Concentration (+8 à un jet de compétence, déclarer avant le jet)</div>							Acrobaties	0	
							Commandement	+4	
							Crochetage	0	
							Escalade	0	
							Force	0	
							Furtivité	+2	
Sorts							Investigation	+5	
							Lettres	+5	
							Médecine	+4	
Objets (6 objets max.)							Mythe	+5	
Arme à 1 main (canne)							Natation	0	
Flasque de whisky (consommable, 1 action, rend 1 SM perdu, soi ou allié au contact)							Orientation	+4	
Rations (consommable, +1 pour un jet sur la table de survie, déclaré après le jet)							Perception	+4	
Lanterne (ignore l'effet Obscurité)							Sciences	+5	
<div><input type="checkbox"/> Trousse de 1er secours (1 action, médecine SD8, rend 6 Santé perdu, 1x/partie)</div>							Survie	+2	

Notes



Compagnon pour 1 à 4 joueurs :

Compagnon	Seo-yun				Type	Etudiante			
Histoire	Seo-yun est une jeune étudiante d’origine coréenne, elle est très prometteuse et se passionne pour tout ce qu’elle entreprend. Elle fait partie du cercle d’étude littéraire et occulte fondé par Isaac.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+2	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l’équipement de base)							Points de progression		
Sciences +2, Lettres +2, Perception +2, Mythe +3.									

Compagnon pour 1 à 3 joueurs :

Compagnon	James Montgomery				Type	Policier			
Histoire	James est le frère cadet d'Isaac, il est agent de police proche de sa fin de carrière. Il est toujours prêt à venir porter main forte ou à sortir son frère du pétrin lorsque celui-ci flirte avec la légalité.								
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). Investigation +3.									



Compagnon pour 1 à 2 joueurs :

Compagnon	Robert Kingsley				Type	Homme de main			
Histoire	Ancien élève de l'université Miskatonic, il n'était pourtant que très peu assidu au cours d'histoire, mais il a gardé de bons contacts avec le Pr. Montgomery.								
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, +3 Natation.									

Compagnon pour 1 joueur :

Compagnon	Franck Talbot				Type	Explorateur			
Histoire	C'est lui qui a ramené d'une de ses expéditions l'exemplaire des <i>Fragments de G'harne</i> que le professeur étudie en ce moment.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
7	+2	+2	10	+2	11		10		30
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Arme à une main, pistolet (revolver .38), munitions, Survie +3, Orientation +3, Escalade +3.									

Compagnon pour 1 joueur :

Compagnon	Donald Jones				Type	Vétéran			
Histoire	Ancien ami d’Isaac, ils se retrouvent quelquefois autour d’un verre pour évoquer le passé ensemble.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+3	+3	10	+2	14		9		30
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l’équipement de base)						Points de progression			
Couteau, fusil (Carabine), munitions, Survie +3, Commandement +3.									