

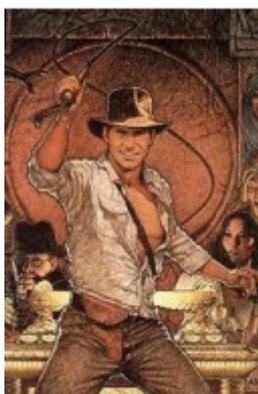


Indiana Jones

samedi 4 octobre 2003, par [Two Gun Bill](#)

Si l'aventure a un nom, c'est celui d'Indiana Jones. Enseignant en archéologie au Barnett Collège de l'Université de Chicago, Indiana Jones délaisse fréquemment les salles de classe afin de mener des "études" sur le terrain. Pour des musées ou pour le gouvernement américain, il part à la recherche d'objets antiques, souvent légendaires et ardemment recherchés par d'autres personnes moins bien attentionnées. Ses aventures opposent le Docteur Jones à des sectes étranges, archéologues concurrents, pillards et autres nazis.

Indiana Jones (Henry Jones, Jr)



Agilité : d8
Intellect : d8

Mental : d8
Force : d8
Vigueur : d10

Allure : 6 - **Parade :** 6 - **Résistance :** 7 -
Charisme : +2

Compétences :

Pilotage d4, Escalade d8, Conduite d8, Combat d10, Jeu d6, Courage [Guts] d10, Premiers soins d8, Equitation d10, Intimidation d8, Investigation d10, Savoir (Histoire & archéologie) d10, Perception (Notice) d10, Tir d8, Discrétion d10, Sens de la Rue d8, Survie (désert) d8, Nage d8, Lancer d10

Atouts :

Séduisant, Dur à Tuer - Amélioré [Harder to kill], Grande Chance [Great Luck], Nerfs d'Acier, Dégaine comme l'Eclair, Arme Fétiche (fouet), Universitaire [Scholar]

Handicaps :

Héroïque, Bizarrerie (tient beaucoup à son chapeau), Phobie des Serpents (cf. p. 93)

Equipements :
Fouet, Chapeau