

L'APPEL de CTHULHU

Fiche d'Investigateur

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR.....DEX.....INT.....Idée.....%
CON.....APP.....POU.....Chance.....%
TAI.....SAN.....EDU.....Connais.....%
Ecoles
Diplômes
Bonus/Pénalité aux dommages

Nom Sexe
Profession Naissance / /
Nationalité Domicile

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

POINTS DE VIE

Mort = 0 Inconscience

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	

PORTAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

(20% de la SAN actuelle :)

Folie permanente = 0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	Ecouter (25)	Parler	(00)
Archéologie (00)	Electricité (10)	Parler	(00)
Astronomie (00)	Eloquence (05)	Pharmacologie (00)	
Baratin (05)	Esquiver (DEX x2)	Photographie (10)	
Bibliothèque (25)	Géologie (00)	Physique (00)	
Botanique (00)	Grimper (40)	Pickpocket (05)	
Camouflage (25)	Histoire (20)	Piloter	(00)
Chanter (05)	Lancer (25)	Piloter un Avion (00)	
Chimie (00)	Linguistique (00)	Premiers Soins (30)	
Comptabilité (10)	Lire/Ecr. Langue Natale (EDUx5)	Psychanalyse (00)	
Conduire ()	Lire/Ecrire (00)	Psychologie (05)	
Conduire Automobile (20)	Lire/Ecrire (00)	Sauter (25)	
Conduire Engin Lourd (00)	Lire/Ecrire (00)	Se Cacher (10)	
Crédit (15)	Marchandage (05)	Soigner Empoisonnement (05)	
Dessiner une carte (10)	Mécanique (20)	Soigner Maladie (05)	
Diagnostiquer Maladie (05)	Monter à Cheval (05)	Suivre une Piste (10)	
Discretion (10)	Mythe de Cthulhu (00)	Trouver Objet Caché (25)	
Discussion (10)	Nager (25)	Zoologie (00)	
Droit (05)	Occultisme (05)

MOYENS DE DEFENSE

Arme	Tirs	Att./Parade	Empal.	Dom.	PdVie	Mun.
Poing	- %	-	-	-
Tête	- %	-	-	-
Pied	- %	-	-	-
Lutte	- %	-	-	-
..... % %
..... % %
..... % %

Tirs = nombre de tirs par round

Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

CONDITIONS PHYSIQUES ET MENTALES DE L'INVESTIGATEUR

Séquelles :
.....
Folies et Phobies :
.....
.....

NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the entire width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.

[illegible][illegible]