

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR ...12 DEX ...14 INT ...16 Idée ...80
CON ...13 APP ...14 POU ...15 Chance ...75
TAI ...16 SAN EDU ...18. Connais. ...40
4050

Ecoles :Harvard.....

Diplômes :Avocat.....

Bonus / Pénalité aux Dommages : ...+D4.....

Nom...William Fromhell.....
Profession....Avocat..... Age...42.Sexe...M.
Nationalité...AméricaineRésidence...Boston.....

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

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	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

PORTAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

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

Anthropologie (01)	...35	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	
Archéologie (01)	...25	<input type="checkbox"/>	Géologie (01)	...35	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	15	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	...60	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	<input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Astronomie (01)	...30		Langue Natale (EDU x 5)			Sauter (25)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	...50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	...70	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)			Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Biologie (01)	...15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	<input type="checkbox"/>
Chimie (01)	...15	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	...30	<input type="checkbox"/>	...Revolver.....	50... <input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	...20	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>	...Fusil.....	35... <input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	...40	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	...60	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	...35		<input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	...40	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déguisement (01)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (15)	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	...40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	...75	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	...15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	<input type="checkbox"/>	Physique (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	PdV	Mun.
	D						
	10+2						
...Cal 45.....16...
...Fusil C12...	4D62	2...
.....
.....
.....
.....
.....

.....Tirs = nombre de tirs par round.....Munitions = nombre de projectiles dans l'arme.....

ARMES de Corps à Corps

Arme	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	<input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	<input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	<input type="checkbox"/>
Lutte (25)	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Revenus :

Economies :

Argent de Poche :

Biens Personnels

Richesse Réelle

Histoire de L'Investigateur



Informations Personnelles

Description :

Famille / Amis :

Crises de Folie :

Blessures :

Cicatrices / Balafres :

Entités Rencontrées



Matériel d'Aventure et Autres Possessions

Ouvrages / Grimoires Lus



Objets Magiques / Sortilèges Connus



Véhicules

