

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR 13... DEX 12... INT 15... Idée 75%
CON 11... APP 13... POU 13... Chance 65%
TAI 14... SAN EDU 13... Connais. 65%

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : +1D4.....

Nom David Hunt.....

Profession FBI force d'intervention..... Age28....SexeM..

Nationalité américaine.....Résidence Houston.....

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)	<input type="checkbox"/>	Electronique (01)	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (01)	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	<input type="checkbox"/>	Physique (01)	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Géologie (01)	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	85...	<input type="checkbox"/>	hélicoptère.....	65...	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	75...	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	<input type="checkbox"/>
Astronomie (01)	<input type="checkbox"/>	Informatique (01)	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	70...	<input type="checkbox"/>
Biologie (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	55...	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2)	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Chimie (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	70...	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	Arme de poing.....	75...	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>	Arme d'épaule.....	70...	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déguisement (01)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (15)	60...	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	70...	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

ARMES de Corps à Corps

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	PdV	Mun.
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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"/>

Tirs = nombre de tirs par round

Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

Dom. = Dommages causés

Att./R. = Attaque par round

BACKGROUND

Vous êtes l'homme de la situation lors de crises puisque vous faites partie des forces d'intervention du FBI. Vous êtes légèrement paranoïaque car vous surveillez tout et pensez voir des complots partout. Vous êtes l'archétype de l'agent du FBI coincé et nerveux. Vous êtes plutôt porté sur la manière forte, sans pour cela être un gros bourrin, mais ce qu'il vous plaît c'est l'action.