Copyright 2007
T.O.C.
www.tentacules.net

L'APPEL DE CTHULHU
1850 - 1869

NOM :

PRÉNOM :

NÉ(E) LE :

AGE :

SEXE :

NATIONALITÉ :

LIEU DE RÉSIDENCE :

FOR	**DEX**	**INT**	**IDÉE**
CON	**APP**	**POU**	**CHANCE**
TAI	**SAN**	**EDU**	**CONNAIS.**

BONUS/PÉNALITÉ AUX DOMMAGES :

TAILLE : **POIDS :**

CHEVEUX : **YEUX :**

MAIN DIRECTRICE :

PROFESSION :

ÉTUDES / DIPLÔMES :

DÉSORDRES PSYCHOLOGIQUES :

SIGNES PARTICULIERS :

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15			
16	17	18	19	20	21			

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15			
16	17	18	19	20	21			

POINTS DE SANTÉ MENTALE

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					

COMPÉTENCES

Acrobatie (DEX/2) ..... ❑	Contrefaçons (01) ..... ❑	Langue natale (EDU x5) ..... ❑	Pickpocket (05) ..... ❑
Agriculture (10) ..... ❑	Courir (CON + POU) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Piloter aérostat (01) ..... ❑
Anthropologie (01) ..... ❑	Danser (05) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Premiers soins (30) ..... ❑
Archéologie (01) ..... ❑	Déguisement (01) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Psychanalyse (01) ..... ❑
Architecture (01) ..... ❑	Discrétion (10) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Psychologie (01) ..... ❑
Argot (10) ..... ❑	Dissimulation (15) ..... ❑	Lasso (DEX) ..... ❑	Religion (05) ..... ❑
Art (EDU) ..... ❑	Droit (05) ..... ❑	Linguistique (01) ..... ❑	Sauter (25) ..... ❑
Artisanat (05) ..... ❑	Ecouter (25) ..... ❑	Littérature / Poésie (10) ..... ❑	Savoir vivre (EDU x2) ..... ❑
.... ❑	Equitation (05) ..... ❑	Mécanique (20) ..... ❑	Sculpture (01) ..... ❑
.... ❑	Esquive instinctive (POU) ..... ❑	Médecine (05) ..... ❑	Serrurerie (01) ..... ❑
.... ❑	Esquiver (DEX x2) ..... ❑	Musique (10) ..... ❑	Ski (01) ..... ❑
Astronomie (01) ..... ❑	Ferronnerie (05) ..... ❑	Mythe de Cthulhu (00) ..... ❑	Suivre une piste (10) ..... ❑
Baratin (05) ..... ❑	Gastronomie (20) ..... ❑	Nager (25) ..... ❑	Trouver Objet Caché (25) ..... ❑
Bibliothèque (25) ..... ❑	Géographie (15) ..... ❑	Navigation (10) ..... ❑	Voile (01) ..... ❑
Biologie (10) ..... ❑	Géologie (01) ..... ❑	Occultisme (05) ..... ❑	Zoologie (01) ..... ❑
Bloquer (DEX x 2) ..... ❑	Grimper (40) ..... ❑	Oenologie (10) ..... ❑	.... ❑
Chimie (01) ..... ❑	Histoire (20) ..... ❑	Persuasion (15) ..... ❑	.... ❑
Chirurgie (01) ..... ❑	Hypnotisme (01) ..... ❑	Pharmacologie (00) ..... ❑	.... ❑
Comptabilité (10) ..... ❑	Jeu (15) ..... ❑	Photographie (15) ..... ❑	.... ❑
Conduire attelage (25) ..... ❑	Lancer (15) ..... ❑	Physique (05) ..... ❑	.... ❑

Coup de poing 1d3 (50) ..... ❑	Lutte (25) ..... ❑	Fouet (15) ..... ❑	Fusil (25) ..... ❑
Coup de pied 1d6 (25) ..... ❑	Armes blanches (25) ..... ❑	Fusil de chasse (30) ..... ❑	Mitrailleuse (15) ..... ❑
Coup de tête 1d4 (10) ..... ❑	Escrime (10) ..... ❑	Armes de poing (20) ..... ❑	.... ❑

ARMES

Armes	*Calibre*	*Dégats*	*Tir/R.*	*Portée*	*Pvi*	*Cap.*	*Rech.*	*Enr.*	*Dissimulation*	*Munitions*
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑