

# L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

## CARACTERISTIQUES

FOR 12 DEX 15. INT 16 Idée 80  
CON 12 APP 16... POU 16 Chance 80  
TAI 17 SAN 42 EDU 19. Connais. 95

Ecoles : .....Harvard.....

Diplômes : .....Enseignant.....

Bonus / Pénalité aux Dommages : .....

Nom...Edward C Dickinson.....  
Profession.....Professeur d'histoire.. Age 42.Sexe M  
Nationalité...Américaine.....Résidence.....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)	25...	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	.....	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	
Archéologie (01)	56...	<input type="checkbox"/>	Géologie (01)	35...	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Arts (05)			Grimper (40)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Inca (au choix).....	75...	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	80...	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	<input type="checkbox"/>
.....	.....	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	30...	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	10... <input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	.....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	15... <input type="checkbox"/>
Astronomie (01)	15...		Langue Natale (EDU x 5)			Sauter (25)	..... <input type="checkbox"/>
Baratin (05)	25...	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	..... <input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	75...	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)			Serrurerie (01)	..... <input type="checkbox"/>
Biologie (01)	15...	<input type="checkbox"/>	Espagnol.....	35...	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	..... <input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	50... <input type="checkbox"/>
Chimie (01)	15...	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	.....	<input type="checkbox"/>	.....Pistolet.....	50 <input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	15...	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	..... <input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	35...	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	15...	<input type="checkbox"/>	.....	..... <input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	15...	<input type="checkbox"/>	.....	..... <input type="checkbox"/>
Crédit (15)	45...	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	35...		.....	..... <input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	.....	<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)	25...	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	25...	<input type="checkbox"/>	.....	..... <input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	25...	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	..... <input type="checkbox"/>
Droit (05)	15...	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	10...	<input type="checkbox"/>	.....	..... <input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	35...	<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.
.....Cal 45.....	D10+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

