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

L'Appel de Cthulhu
An Mil

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) .....❑
- Agriculture (10) .....❑
- Anthropologie (01) .....❑
- Architecture (01) .....❑
- Argot (10) .....❑
- Art (05) .....❑
- Artisanat (05) .....❑
- ....❑
- ....❑
- ....❑
- ....❑
- Baratin (05) .....❑
- Bibliothèque (EDU x2) .....❑
- Biologie (10) .....❑
- Bloquer (DEX x 2) .....❑
- Comptabilité (10) .....❑
- Conduire attelage (25) .....❑
- Contrefaçons (01) .....❑
- Courir (CON + POU) .....❑
- Danser (05) .....❑
- Déguisement (01) .....❑
- Discrétion (10) .....❑
- Dissimulation (15) .....❑
- Ecouter (25) .....❑
- Equitation (05) .....❑
- Esquive instinctive (POU) .....❑
- Esquiver (DEX x2) .....❑
- Ferronnerie (05) .....❑
- Gastronomie (20) .....❑
- Géographie (15) .....❑
- Grimper (40) .....❑
- Histoire (20) .....❑
- Jeu (15) .....❑
- Lancer (15) .....❑
- Langue natale (EDU x5) .....❑
- L/E/P .....❑
- L/E/P .....❑
- L/E/P .....❑
- L/E/P .....❑
- Médecine (05) .....❑
- Monde naturel (10) .....❑
- Musique (10) .....❑
- Mythe de Cthulhu (00) .....❑
- Nager (25) .....❑
- Navigation (10) .....❑
- Occultisme (05) .....❑
- Persuasion (15) .....❑
- Pickpocket (05) .....❑
- Premiers soins (30) .....❑
- Preparer potions (01) .....❑
- Religion (05) .....❑
- Réparer/concevoir (20) .....❑
- Royaume natal (20) .....❑
- Royaumes Étrangers (01) .....❑
- Sauter (25) .....❑
- Savoir vivre (EDU x2) .....❑
- Sciences (01) .....❑
- Sculpture (01) .....❑
- Serrurerie (01) .....❑
- Statut (15) .....❑
- Suivre une piste (10) .....❑
- Trouver Objet Caché (25) .....❑
- Voile (01) .....❑
- Zoologie (01) .....❑
- ....❑
- ....❑
- ....❑
- ....❑

- Coup de poing 1d3 (50) .....❑
- Coup de pied 1d6 (25) .....❑
- Coup de tête 1d4 (10) .....❑

Protections

Type d'armure	*Pts d'armure*	*Facultés spéciales*

Type de bouclier	*Score*	*Facultés spéciales ou autre protection*
	___%	

Armes

Armes	*Score %*	*Empale*	*Dégâts*	*Coups/round*	*Portée*	*Dissimulation*	*Munitions*
	___%						❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
	___%						❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
	___%						❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
	___%						❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑