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

L'Appel de Cthulhu

Fin des Temps

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 / Dilpômes :

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

- Action en basse gravité (10) ..... ❑
- Anthropologie (01) ..... ❑
- Archéologie (01) ..... ❑
- Architecture (01) ..... ❑
- Astronomie (01) ..... ❑
- Baratin (05) ..... ❑
- Bibliothèque (25) ..... ❑
- Biologie (01) ..... ❑
- Botanique (01) ..... ❑
- Cartographie (01) ..... ❑
- Chimie (01) ..... ❑
- Chirurgie (01) ..... ❑
- Comptabilité (05) ..... ❑
- Conduire automobile (20) ..... ❑
- Conduire engin lourd (01) ..... ❑
- Contrefaçon (05) ..... ❑
- Crédit (15) ..... ❑
- Cryptographie (01) ..... ❑
- Diriger un engin à distance (05) ..... ❑
- Discrétion (10) ..... ❑
- Dissimulation (15) ..... ❑
- Droit (sur Terre) (00) ..... ❑
- Droit colonial (Edu x5) ..... ❑
- Ecouter (25) ..... ❑
- Electricité (15) ..... ❑
- Electronique (01) ..... ❑
- Equitation (01) ..... ❑
- Esquiver (DEX x2) ..... ❑
- Explosifs (01) ..... ❑
- Géologie (01) ..... ❑
- Grimper (40) ..... ❑
- Histoire (20) ..... ❑
- Histoire naturelle (10) ..... ❑
- Hypnose (01) ..... ❑
- Informatique (01) ..... ❑
- Lancer (25) ..... ❑
- Langue natale (EDU x5) ..... ❑
- L/E/P ..... ❑
- L/E/P ..... ❑
- Marchandage (05) ..... ❑
- Mathématiques (10) ..... ❑
- Mécanique (20) ..... ❑
- Médecine (05) ..... ❑
- Médecine spatiale (00) ..... ❑
- Mythe de Cthulhu (00) ..... ❑
- Nager (01) ..... ❑
- Nav. maritime/aérienne (10) ..... ❑
- Navigation terrestre (10) ..... ❑
- Navigation spatiale (00) ..... ❑
- Occultisme (05) ..... ❑
- Persuasion (15) ..... ❑
- Pharmacologie (00) ..... ❑
- Photographie (10) ..... ❑
- Physique (01) ..... ❑
- Piloter avion (00) ..... ❑
- Piloter véhicule orbital (00) ..... ❑
- Piloter une navette (00) ..... ❑
- Premiers soins (35) ..... ❑
- Psychanalyse (00) ..... ❑
- Psychologie (05) ..... ❑
- Sauter (25) ..... ❑
- Sciences (00) ..... ❑
- ..... ❑
- ..... ❑
- Sciences militaires (00) ..... ❑
- Se cacher 10) ..... ❑
- Serrurerie (01) ..... ❑
- Suivre une piste (10) ..... ❑
- Survie (10) ..... ❑
- Technologie planétaire (00) ..... ❑
- ..... ❑
- ..... ❑
- Technologie spatiale (00) ..... ❑
- ..... ❑
- ..... ❑
- Transmissions (05) ..... ❑
- Trouver Objet Caché (25) ..... ❑
- Zoologie (01) ..... ❑
- ..... ❑
- ..... ❑

- Coup de poing 1d3 (50) ..... ❑
- Coup de pied 1d6 (25) ..... ❑
- Coup de tête 1d4 (10) ..... ❑
- Lutte (25) ..... ❑
- Arts Martiaux (01) ..... ❑
- Armes blanches (25) ..... ❑
- Armes de poing (20) ..... ❑
- Fusil de chasse (30) ..... ❑
- Fusil (25) ..... ❑
- Mitrailleuse (15) ..... ❑
- ..... ❑
- ..... ❑

ARMES

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