

L'APPEL de CTHULHU

Fiche d'Investigateur

Nom Sexe *Masc.*
Profession *Etudiant* Naissance *14/02.1899*
Nationalité *Russe* Domicile *Rouen (Seine)*

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR.....*10*.....DEX.....*17*.....INT.....*15*.....Idée.....*7.5*%
CON.....*16*.....APP.....*16*.....POU.....*12*.....Chance.....*60*%
TAI.....*14*.....SAN.....*99*.....EDU.....*16*.....Connais.....*80*%
Ecoles *La Sorbonne à Paris*
Diplômes *Licence de Mathématiques*
Bonus/Pénalité aux dommages *Aucun*

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	<i>12</i>	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

POINTS DE VIE

Mort = 0 Inconscience

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
<i>15</i>	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	

PORTAIT DE L'INVESTIGATEUR



POINTS DE SANTE MENTALE

(20% de la SAN actuelle : *12*)

Folie permanente = 0

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	

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	Ecouter (25)	<i>4.5</i>	Parler (00)
Archéologie (00)	Electricité (10)	<i>4.0</i>	Parler (00)
Astronomie (00)	<i>1.5</i>	Eloquence (05)	<i>2.5</i>	Pharmacologie (00)
Baratin (05)	<i>0.5</i>	Esquiver (DEX x2)	<i>2.4</i>	Photographie (10)	<i>1.0</i>
Bibliothèque (25)	<i>6.5</i>	Géologie (00)	Physique (00)	<i>3.0</i>
Botanique (00)	Grimper (40)	<i>4.0</i>	Pickpocket (05)	<i>0.5</i>
Camouflage (25)	<i>2.5</i>	Histoire (20)	<i>4.0</i>	Piloter (00)
Chanter (05)	<i>0.5</i>	Lancer (25)	<i>2.5</i>	Piloter un Avion (00)
Chimie (00)	<i>2.0</i>	Linguistique (00)	<i>4.0</i>	Premiers Soins (30)	<i>3.0</i>
Comptabilité (10)	<i>3.0</i>	Lire/Ecr. Langue Natale (EDUx5)	<i>8.0</i>	Psychanalyse (00)
Conduire ()	<i>2.5</i>	Lire/Ecrire Français (00)	<i>1.0</i>	Psychologie (05)	<i>4.5</i>
Conduire Automobile (20)	<i>2.0</i>	Lire/Ecrire Grec (00)	<i>3.0</i>	Sauter (25)	<i>3.5</i>
Conduire Engin Lourd (00)	Lire/Ecrire (00)	Se Cacher (10)	<i>2.5</i>
Crédit (15)	<i>1.5</i>	Marchandage (05)	<i>0.5</i>	Soigner Empoisonnement (05)	<i>0.5</i>
Dessiner une carte (10)	<i>1.0</i>	Mécanique (20)	<i>2.0</i>	Soigner Maladie (05)	<i>0.5</i>
Diagnostiquer Maladie (05)	<i>0.5</i>	Monter à Cheval (05)	<i>0.5</i>	Suivre une Piste (10)	<i>3.0</i>
Discretion (10)	<i>3.0</i>	Mythe de Cthulhu (00)	<i>9.5</i>	Trouver Objet Caché (25)	<i>4.0</i>
Discussion (10)	<i>3.0</i>	Nager (25)	<i>3.5</i>	Zoologie (00)
Droit (05)	<i>0.5</i>	Occultisme (05)	<i>0.5</i>	

MOYENS DE DEFENSE

Arme	Tirs	Att./Parade	Empal.	Dom.	PdVie	Mun.
Poing	-	<i>5.0</i> %	-	<i>12.3</i>	-	-
Tête	-	<i>1.0</i> %	-	<i>12.4</i>	-	-
Pied	-	<i>2.5</i> %	-	<i>12.6</i>	-	-
Lutte	-	<i>2.5</i> %	-	<i>Spécial</i>	-	-
<i>Gourdin</i>	<i>2.0</i> % %	<i>12.6</i>	<i>1.0</i>
..... % %
..... % %

Tirs = nombre de tirs par round

Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

CONDITIONS PHYSIQUES ET MENTALES DE L'INVESTIGATEUR

Séquelles :

Folies et Phobies :

Insomnies chroniques

Revenus 5.000 fr./an

Cahier de cours 200 pages

Porte plume à réservoir