

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR ...12 DEX 14. INT 13. Idée 65
CON 15 APP 10... POU 12. Chance 60
TAI 16 SAN 45 EDU 14.... Connais. 70

Ecoles :

Diplômes : ...LICENCE DETECTIVE.....

Bonus / Pénalité aux Dommages :

Nom.....John Gable.....
Profession..DéTECTIVE privé..... Age...38 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)	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	...50	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	
Archéologie (01)	<input type="checkbox"/>	Géologie (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	65...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	...35 <input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01) <input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	35...	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	15... <input type="checkbox"/>
Astronomie (01)		Langue Natale (EDU x 5)			Sauter (25)	45... <input type="checkbox"/>
Baratin (05)	...55	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	25... <input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	...70	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)			Serrurerie (01)	50... <input type="checkbox"/>
Biologie (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10) <input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2)	...42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	70... <input type="checkbox"/>
Chimie (01)	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	...Pistolet.....	60... <input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	...25	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>	...Fusil chasse.....	50... <input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	...45	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	...50	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Crédit (15)	...30	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	35	 <input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	...15	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	35...	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Déguisement (01)	...20	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Discrétion (15)	...65	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	20...	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	...55	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Droit (05)	50...	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	60...	<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 38.....	D10
.....Cal 12 scié	4D6
.....
.....
.....
.....

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)	50...	<input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	65...	<input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	45...	<input type="checkbox"/>
Lutte (25)	40...	<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

