

# L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

## CARACTERISTIQUES

FOR 10... DEX 13... INT 11... Idée 55%  
CON 14... APP 10... POU 12... Chance 60%  
TAI 12... SAN ..... EDU 19... Connais. 95%

Ecoles : .....

Diplômes : Doctorat.....

Bonus / Pénalité aux Dommages : aucun.....

Nom John Barkley.....

Profession FBI médecin légiste..... Age 34... Sexe M..

Nationalité américaine..... Résidence Houston.....

## POINTS DE MAGIE Inconscience

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	<u>12</u>	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	<u>13</u>	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"/>	Electronique (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	.....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	.....	<input type="checkbox"/>	Physique (01)	60...	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Géologie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	.....	<input type="checkbox"/>
.....	.....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
.....	.....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	.....	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	.....	<input type="checkbox"/>
Astronomie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Informatique (01)	50...	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	.....	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	.....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	.....	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	.....	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	.....	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	.....	<input type="checkbox"/>
Biologie (01)	60...	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	.....	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2)	.....	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	.....	<input type="checkbox"/>
Chimie (01)	60...	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	.....	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	80...	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	.....	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	.....	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	60...	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	70...	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Déguisement (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Discrétion (15)	.....	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	.....	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	50...	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	.....	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	.....	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	70...	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES à Feu

## ARMES de Corps à Corps

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	PdV	Mun.
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

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"/>

Tirs = nombre de tirs par round

Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

Dom. = Dommages causés

Att./R. = Attaque par round

## **BACKGROUND**

Vous faites partie de la section scientifique du FBI, dès qu'un crime tombe sous la juridiction du Bureau ; c'est vous, qui vous occupez de rechercher les causes de la mort de ou des victimes et les indices qui permettront d'arrêter le coupable. Côté caractère vous êtes plutôt anxieux et c'est pour cela que vous mâchez tout le temps un chewing-gum, histoire de vous rassurer.