

# L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

## CARACTERISTIQUES

FOR 16 DEX 12 INT 13 Idée 65 %  
CON 14 APP 15 POU 12 Chance 60 %  
TAI 14 SAN 99 EDU 15 Connais. 75 %

Ecoles : Académie Militaire

Diplômes : Officier des Renseignement (Lieutenant)

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D4

Nom : **Mikhaïl Mikhaïlovitch Delej**

Profession : **Agent Renseign.** Age : 27 Sexe : **M**

Nationalité : **Russe** Résidence : **St Petersburg**

## 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



## 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"/>	Eloquence (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	.....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	65	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
.....	.....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	55	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	50	<input type="checkbox"/>
.....	.....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	.....	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	.....	<input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	.....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	20	<input type="checkbox"/>
Astronomie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	80	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	.....	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)	.....	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	40	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	.....	<input type="checkbox"/>	Français	25	<input type="checkbox"/>	Soigner Poison (05)	.....	<input type="checkbox"/>
Biologie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Soigner Maladie (15)	.....	<input type="checkbox"/>
Botanique (00)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	.....	<input type="checkbox"/>
Chimie (01)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	35	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00)	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	.....	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	.....	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	45	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	.....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	50	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Dessiner une carte (10)	25	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	70	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Diagnostiquer Maladie (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	40	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10)	40	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Discussion (10)	.....	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	.....	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	35	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	.....	<input type="checkbox"/>	.....	.....	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	.....	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (00)	.....	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	PdV	Mun.
Nagant M1895	1D10	15m	99-00	12%	7	10	14
Sabre	D8+1	.....	.....	13%	.....	20	.....
Mosin-Nagant	2D6+4	110m	99-00	9%	5	12	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

## Compétences ARMES

Arme	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	45	1D6	1	..... <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	65	1D3	1	..... <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	35	1D4	1	..... <input type="checkbox"/>
Lutte (25)	55	.....	1	..... <input type="checkbox"/>
Arme de Poing	60	.....	2	..... <input type="checkbox"/>
Sabre	45	.....	1	..... <input type="checkbox"/>
Fusil de guerre	55	.....	0.5	..... <input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Revenus : .....

Economies : .....

Argent de Poche : 85 roubles

Biens Personnels

Richesse Réelle

### Histoire de L'Investigateur



### Informations Personnelles

Description :

Famille / Amis :

Crises de Folie :

Blessures :

Cicatrices / Balafres :

### Matériel d'Aventure et Autres Possessions

### Entités Rencontrées



### Ouvrages / Grimoires Lus



### Objets Magiques / Sortilèges Connus



### Véhicules

