

L'APPEL de CTHULHU

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom Sexe
 Profession Age
 Nationalité Résidence

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR..... DEX INT Idée
 CON APP POU..... Chance
 TAI SAN EDU Connais.
 Ecoles
 Diplômes.....
 Bonus/Pénalité aux Dommages

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	

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE VIE

Mort = 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 SANTE MENTALE

(20% de la SAN actuelle :)

Folie permanente = 0

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) <input type="checkbox"/>	Ecouter (25) <input type="checkbox"/>	Parler (00) <input type="checkbox"/>
Archéologie (00) <input type="checkbox"/>	Electricité (10) <input type="checkbox"/>	Parler (00) <input type="checkbox"/>
Astronomie (00) <input type="checkbox"/>	Eloquence (05) <input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) <input type="checkbox"/>
Baratin (05) <input type="checkbox"/>	Esquiver (DEXx2) <input type="checkbox"/>	Photographie (10) <input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) <input type="checkbox"/>	Géologie (00) <input type="checkbox"/>	Physique (00) <input type="checkbox"/>
Botanique (00) <input type="checkbox"/>	Grimper (40) <input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <input type="checkbox"/>	Histoire (20) <input type="checkbox"/>	Piloter () <input type="checkbox"/>
Chanter (05) <input type="checkbox"/>	Lancer (25) <input type="checkbox"/>	Piloter un Avion (00) <input type="checkbox"/>
Chimie (00) <input type="checkbox"/>	Linguistique (00) <input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30) <input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) <input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire (00) <input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) <input type="checkbox"/>
Conduire () <input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire (00) <input type="checkbox"/>	Psychologie (05) <input type="checkbox"/>
Conduire Automobile (20) <input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire (00) <input type="checkbox"/>	Sauter (25) <input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00) <input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire l'Ang. (EDUx5) <input type="checkbox"/>	Se Cacher (10) <input type="checkbox"/>
Crédit (15) <input type="checkbox"/>	Marchandage (05) <input type="checkbox"/>	Soigner Empoisonnement (05) <input type="checkbox"/>
Dessiner une Carte (10) <input type="checkbox"/>	Mécanique (20) <input type="checkbox"/>	Soigner Maladie (05) <input type="checkbox"/>
Diagnostiquer Maladie (05) <input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05) <input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10) <input type="checkbox"/>
Discretion (10) <input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) <input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) <input type="checkbox"/>
Discussion (10) <input type="checkbox"/>	Nager (25) <input type="checkbox"/>	Zoologie (00) <input type="checkbox"/>
Droit (05) <input type="checkbox"/>	Occultisme (05) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Tirs	Att./Parade	Empal.	Dom.	PdVie	Mun.
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tirs = nombre de tirs par round

Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

ARGENT, PHOBIES, SORTS ET NOTES

Argent liquide sur soi :
 Phobies :



Revenus :

Economies :

Notes personnelles et histoire :