

L'APPEL de CTHULHU

LES ANNEES FOLLES

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Profession _____ Nationalité _____
 Date de naissance _____ Région de naissance _____

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR _____ DEX _____ INT _____ Idée _____
 CON _____ APP _____ POU _____ Chance _____
 TAI _____ SAN _____ EDU _____ Connais _____
 Déplacement _____
 Bonus/pénalité aux dommages _____

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTE MENTALE

(Folie _____)	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

Acrobatie (DEX/2) ☐	Discussion (10) ☐	Musique (00) ☐
Anthropologie (00) ☐	Droit (05) ☐	Mythe de Cthulhu (00) ☐
Archéologie (00) ☐	Ecouter (25) ☐	Nager (25) ☐
Architecture (00) ☐	Electricité (10) ☐	Occultisme (05) ☐
Argot (10) ☐	Eloquence (05) ☐	Œnologie (00) ☐
Astronomie (00) ☐	Esquiver (DEX x 2) ☐	Parler (00) ☐
Baratin (05) ☐	Géographie (15) ☐	Parler (00) ☐
Bibliothèque (25) ☐	Géologie (00) ☐	Peinture (00) ☐
Bicyclette (30) ☐	Grimper (40) ☐	Pharmacologie (00) ☐
Botanique (00) ☐	Histoire (20) ☐	Photographie (10) ☐
Camouflage (25) ☐	Instr. Musique (mus./2) ☐	Pickpocket (05) ☐
Chanter (05) ☐	Jeu (15) ☐	Piloter avion (00) ☐
Chimie (00) ☐	Jongler (DEX/2) ☐	Premiers Soins (30) ☐
Cinéma (00) ☐	Lancer (25) ☐	Psychanalyse (00) ☐
Comédie (05) ☐	Linguistique (00) ☐	Psychologie (05) ☐
Comptabilité (10) ☐	Lire/Ecr. Franç. (ÉDU x 5) ☐	Sauter (25) ☐
Conduire Auto. (20) ☐	Lire/Ecr. (00) ☐	Savoir-Vivre (ÉDU x 2) ☐
Conduire Eng. Lrd (00) ☐	Lire/Ecr. (00) ☐	Sculpture (00) ☐
Connais. Arts (ÉDU) ☐	Lire/Ecr. (00) ☐	Se cacher (10) ☐
Connais. Région (30) ☐	Lire/Ecr. (00) ☐	Soigner Empois. (05) ☐
Crédit (15) ☐	Littérature/poésie (10) ☐	Soigner Maladie (05) ☐
Danser (05) ☐	Marchandage (05) ☐	Suivre une Piste (10) ☐
Dessiner Carte (10) ☐	Mécanique (20) ☐	Trouver Objet Caché (25) ☐
Diagnos. Maladie (05) ☐	Monter à Cheval (05) ☐	Zoologie (00) ☐
Discretion (10) ☐	Motocyclette (00) ☐	

ARMES

Armes	% Att.	Dom.	Empal.	% Par.	PdV
Poings		1 D3			
Tête		1 D4			
Pieds		1 D6			

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES	REVENUS ET EPARGNE
	Revenus AnnuelsFr
	Epargne