

L'APPEL de CTHULHU

Nom : Lee Davis, alias Sarnath
 Profession : Consultant Age : 28/21 Sexe : M
 Nationalité : américaine Résidence : Detroit

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR 10 DEX 10 INT 18 Idée 90
 CON 10 APP 10 POU 14 Chance 70
 TAI 12 SAN 60 EDU 19 Connais. 95

Ecoles : Glenmount H.S. + Université de Detroit

Diplômes : baccalauréat + 5 (finance)

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 0

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

PORTRAIT 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)	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	35	<input type="checkbox"/>	Géologie (01)	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)	<input type="checkbox"/>
Musique (05)	35	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	50	<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)	31	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	35	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	55	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	<input type="checkbox"/>
Biologie (01)	<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)	<input type="checkbox"/>	31	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	55	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	50	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>	Tirer (20)	50	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	45	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Déguisement (01)	31	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00)	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (15)	45	<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)	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	35	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	55	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

ARMES de Corps à Corps

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	PdV	Mun.
Taser (fléchette)	stun	10 m	95-100	01-10	1	8	3
.....
.....
.....

Arme	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	25	1d4	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	80	1d3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	10	1d4	1 <input type="checkbox"/>
Lutte (25)	25	choix	1 <input type="checkbox"/>
Arme de mêlée (25)	55	1 <input type="checkbox"/>

Tirs = nombre de tirs par round ... Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

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

Revenus : gros salaire

Biens Personnels

Richesse Réelle

Economies : plusieurs milliers de dollars

appartement classe

aisé

Argent de Poche : 1000 \$

Histoire de L'Investigateur



Informations Personnelles

Description :

Famille / Amis :

- fils unique
- père mort de maladie
- mère dans maison de repos

Crises de Folie :

Blessures :

Cicatrices / Balafres :

Entités Rencontrées



Matériel d'Aventure et Autres Possessions

Sacoche (contient Livre)

Petit sachet en cuir contenant des fragments de peau, des coupures d'ongle, une touffe de cheveux, ... (Talisman Protecteur)
⇒ absorbe 4 points de dégâts par attaque

Téléphone portable

Grimoires Lus

Le Quatrième Livre d'Harsis



Sortilèges Connus

Invoker / Bannir Shoggoth
Fluide d'Hastur
Chant d'Hastur
Inversion mentale
Pouvoir de Nyambe
Créer Talisman Protecteur



Véhicules



Berline haut de gamme