Copyright 2007
T.O.C.
www.tentacules.net

L'Appel de Cthulhu
An Mil

Nom :

Prénom :

Né(e) le :

Age :

Sexe :

Nationalité :

Lieu de résidence :

FOR	DEX	INT	Idée
CON	APP	POU	Chance
TAI	SAN	EDU	Connais.

Bonus/pénalité aux dommages :

Taille : Poids :

Cheveux : Yeux :

Main directrice :

Profession :

Études / Diplômes :

Désordres psychologiques :

Signes particuliers :

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 magie

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

Points de santé mentale

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					

Compétences

Acrobatie (DEX/2) ..... ❑	Contrefaçons (01) ..... ❑	Langue natale (EDU x5) ..... ❑	Réparer/concevoir (20) ..... ❑
Agriculture (10) ..... ❑	Courir (CON + POU) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Royaume natal (20) ..... ❑
Anthropologie (01) ..... ❑	Danser (05) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Royaumes Étrangers (01) ..... ❑
Architecture (01) ..... ❑	Déguisement (01) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Sauter (25) ..... ❑
Argot (10) ..... ❑	Discrétion (10) ..... ❑	L/E/P ..... ❑	Savoir vivre (EDU x2) ..... ❑
Art (05) ..... ❑	Dissimulation (15) ..... ❑	Médecine (05) ..... ❑	Sciences (01) ..... ❑
Artisanat (05) ..... ❑	Ecouter (25) ..... ❑	Monde naturel (10) ..... ❑	Sculpture (01) ..... ❑
.... ❑	Equitation (05) ..... ❑	Musique (10) ..... ❑	Serrurerie (01) ..... ❑
.... ❑	Esquive instinctive (POU) ..... ❑	Mythe de Cthulhu (00) ..... ❑	Statut (15) ..... ❑
.... ❑	Esquiver (DEX x2) ..... ❑	Nager (25) ..... ❑	Suivre une piste (10) ..... ❑
.... ❑	Ferronnerie (05) ..... ❑	Navigation (10) ..... ❑	Trouver Objet Caché (25) ..... ❑
Baratin (05) ..... ❑	Gastronomie (20) ..... ❑	Occultisme (05) ..... ❑	Voile (01) ..... ❑
Bibliothèque (EDU x2) ..... ❑	Géographie (15) ..... ❑	Persuasion (15) ..... ❑	Zoologie (01) ..... ❑
Biologie (10) ..... ❑	Grimper (40) ..... ❑	Pickpocket (05) ..... ❑	.... ❑
Bloquer (DEX x 2) ..... ❑	Histoire (20) ..... ❑	Premiers soins (30) ..... ❑	.... ❑
Comptabilité (10) ..... ❑	Jeu (15) ..... ❑	Preparer potions (01) ..... ❑	.... ❑
Conduire attelage (25) ..... ❑	Lancer (15) ..... ❑	Religion (05) ..... ❑	.... ❑

Coup de poing 1d3 (50) ..... ❑

Coup de pied 1d6 (25) ..... ❑

Coup de tête 1d4 (10) ..... ❑

Protections

Type d'armure	*Pts d'armure*	*Facultés spéciales*
_____	_____	_____

Type de bouclier	*Score*	*Facultés spéciales ou autre protection*
_____	____%	_____

Armes

Armes	*Score %*	*Empale*	*Dégâts*	*Coups/round*	*Portée*	*Dissimulation*	*Munitions*
_____	_____%	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
_____	_____%	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
_____	_____%	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑
_____	_____%	_____	_____	_____	_____	_____	❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑