1920

Fiche d'investigateur
Nom du joueur : _____

Call 2002-04

L'APPEL de CTHULHU

Investigateur..... sexe ...
Né(e) à.....le .....
profession.....âge.....
Diplôme(s).....
Phobie(s).....
Désordre(s)psy.....

Caractéristiques

For ...	App	Int	Idée	.....%
Con ...	Dex	Pou	Chance	.....%
Tai ...	San	Edu	Connais	.....%

99-mythe ... Bonus au dégâts.....

Santé Mentale

20% San actuelle (.....): 00 01 02

03	04	05	06	07	08	09	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								

Pts de Vie

Mort	**-03**	-02	-01
00	01	02	03
04	05	06	07
08	09	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19

Pts de Magie

Inconscient : 0

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Compétences

- ❑ Anthropologie (01) ____%
- ❑ Archéologie (01) ____%
- ❑ Arts (05) ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ Arts Martiaux (01) ____%
- ❑ Astrologie (05) ____%
- ❑ Astronomie (01) ____%
- ❑ Baratin (05) ____%
- ❑ Bibliothèque (25) ____%
- ❑ Biologie (01) ____%
- ❑ Bloquer (DEX x 2) ____%
- ❑ Chimie (01) ____%
- ❑ Chirurgie (01) ____%
- ❑ Comptabilité (10) ____%
- ❑ Cond attelage (25) ____%
- ❑ Cond automobile(20) ____%
- ❑ Cond Engin Lrd (01) ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ Crédit (15) ____%
- ❑ Criminalistique (01) ____%
- ❑ Déguisement (01) ____%
- ❑ Discrétion (15) ____%
- ❑ Dissimulation (15) ____%
- ❑ Droit (05) ____%
- ❑ Écouter (25) ____%
- ❑ Électricité (10) ____%
- ❑ Éloquence (Pou) ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ■ Esq instinctive(POU) ____%
- ❑ Esquiver (DEX x 2) ____%
- ❑ Géologie (01) ____%
- ❑ Grimper (40) ____%
- ❑ Histoire (20) ____%
- ❑ Histoire Nat. (10) ____%
- ❑ Lancer (25) ____%
- ❑ Langue Natale(EDUx5) ____%

Langues étrangères :

- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ Linguistique (INT) ____%
- ❑ Marchandage (05) ____%
- ❑ Mécanique (20) ____%
- ❑ Médecine (05) ____%
- ❑ Monter a Cheval (05) ____%
- ■ Mythe de Cthulhu (00) ____%
- ❑ Nager (25) ____%
- ❑ Navigation (10) ____%
- ❑ Occultisme (05) ____%
- ❑ Persuasion (15) ____%
- ❑ Pharmacologie (01) ____%
- ❑ Photographie (10) ____%
- ❑ Physique (01) ____%
- ❑ Pickpocket (05) ____%
- ❑ Piloter(01), ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ Premiers Soins (30) ____%
- ❑ Psychanalyse (01) ____%
- ❑ Psychologie (05) ____%
- ❑ Sauter (25) ____%
- ❑ Serrurerie (01) ____%
- ❑ Soigner empoist ____%
- ❑ Soigner maladie ____%
- ❑ Suivre une Piste(10) ____%
- ❑ TOC(25) ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%

Armes a feu :

- ❑ Armes de poing (20) ____%
- ❑ Armes d'épaule (25) ____%
- ❑ Armes à répétition (15) ____%
- ❑ Fusils de chasse (30) ____%
- ❑ Mitrailleuses (15) ____%
- ❑ _____ ____%
- ❑ _____ ____%

Armes de Corps à Corps

Attaque ou Arme	%Att /Par	Dom /rnd	Att /rnd	pts vie
❑ Coup de poing(50)	____	_____	____	____
❑ Coup de pied (25)	____	_____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	_____	____	____
❑ Lutte (50)	____	_____	____	____
❑ _____	____	_____	____	____
❑ _____	____	_____	____	____
❑ _____	____	_____	____	____

Armes à feu

Armes à feu	Toucher (%)	Domm	portée de base	Tir /rnd	munit max	panne (%)	Pts de vie
_____	____	_____	_____	____	____	____	____
_____	____	_____	_____	____	____	____	____
_____	____	_____	_____	____	____	____	____
_____	____	_____	_____	____	____	____	____
_____	____	_____	_____	____	____	____	____