L'APPEL DE CTHULHU

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE | NOM DU JOUEUR/JOUEUSE

PROFESSION | NIVEAU | POINTS D'EXPERIENCE

AGE | SEXE | TAILLE | POIDS | YEUX | CHEVEUX | PEAU

CARACTERISTIQUE	SCORE	MODIF.	TEMP. SCORE	TEMP. MODIF.
FOR FORCE				
DEX DEXTERITE				
CON CONSTITUTION				
INT INTELLIGENCE				
SAG SAGESSE				
CHA CHARISME				

	TOTAL	SCORE COURANT	DOMMAGES	VITESSE	SANTE MENTALE ACTUELLE
PDV POINTS DE VIE					

CA CLASSE ARMURE: TOTAL = 10 + BONUS ARMURE + MODIF. DEXTERITE + AUTRE MODIF.

SAN MAX	20% SAN

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	= SCORE DE BASE	+ MODIF. CARACT.	+ MODIF. MAGIQUE	+ AUTRE MODIF.	+ MODIF. TEMPORAIRE
VIGUEUR (CONSTITUTION)						
REFLEXES (DEXTERITE)						
VOLONTE (SAGESSE)						

	TOTAL	= MODIF. DEXTERITE	+ AUTRE MODIF.	+ MODIF. TEMPORAIRE
INITIATIVE MODIFICATEUR				

ATTAQUE DE BASE BONUS

	TOTAL	= SCORE DE BASE	+ MODIF. FORCE	+ AUTRE MODIF.	+ MODIF. TEMPORAIRE
BONUS D'ATTAQUE DE **MELEE**					
BONUS D'ATTAQUE A **DISTANCE**					

ARME

DESCRIPTION	BONUS ATTAQUE	DOMMAGES	CRITIQUE

PORTEE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIETES SPECIALES

ARME

DESCRIPTION	BONUS ATTAQUE	DOMMAGES	CRITIQUE

PORTEE	POIDS	TYPE	TAILLE	PROPRIETES SPECIALES

TALENTS

SORTILEGES

EQUIPEMENT

COMPETENCES NIVEAU MAX. /

DESCRIPTION	CARACT.	SCORE COMP.	= MODIF. CARACT.	+ NIVEAU	+ AUTRE MODIF.

L'APPEL DE CTHULHU d20 © 2002 WIZARDS OF THE COAST

EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRE

REVENUS ET BIENS

REVENUS

ECONOMIE

LIQUIDITE

BIENS PERSONNELS

INFORMATIONS PERSONNELLES

LIEU DE RESIDENCE

DESCRIPTION

FAMILLE ET AMIS

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

OBJETS MAGIQUES / SORTILEGES CONNUS / CREATURES DU MYTHE

L'APPEL DE CTHULHU d20 © 2002 WIZARDS OF THE COAST