

L'Appel de CTHULHU

Style de jeu... **Investigation occulte** Gardien..... Scénario... **No Man's Land**.....

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	...55 %
CON	14	Endurance	...70 %
DEX	14	Agilité	...70 %
FOR	16	Puissance	...80 %
TAIL	16	Corpulence	...80 %
EDU	9	Connaissance	...45 %
INT	10	Intuition	...50 %
POU	12	Volonté	...60 %

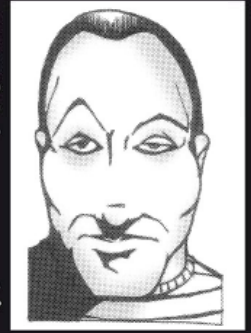
Etat civil

Nom... **McNalley** Prénom... **Richard**
 Occupation..... Age... **22 ans**
 Profession... **Gangster** Sexe... **Masculin**
 Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche..... Opposés.....
 Eloignés..... Ennemi.....



Santé

Protections Seuil de blessure ... **7**

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 **15** 16 17 18

Blessures

Compétence

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Culture artistique ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%)		<input type="checkbox"/>
Anglais	45 %	
Langues° (00%)		<input type="checkbox"/>
Français	05 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%)		<input type="checkbox"/>
Histoire Naturelle	10 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)		<input type="checkbox"/>
Chimie	01 %	<input type="checkbox"/>
Pharmacologie	01 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		<input type="checkbox"/>
Histoire	20 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	05 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (20%) %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%) %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%) %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%)	05 %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%)		<input type="checkbox"/>
Serrurerie	20 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%)		<input type="checkbox"/>
Chant	50 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	30 %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
Comptabilité	10 %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	60 %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	35 %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	35 %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	40 %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	65 %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	15 %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%)		<input type="checkbox"/>
Jeux d'argent	20 %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	35 %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%)		<input type="checkbox"/>
Arme de Poing	20 %	<input type="checkbox"/>
Fusil	35 %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse	30 %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		<input type="checkbox"/>
Mitraillette	15 %	<input type="checkbox"/>
Mitrailleuse	15 %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%) %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		<input type="checkbox"/>
Conduire une charrette ...	20 %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		<input type="checkbox"/>
Arts martiaux ... (ID6+ID4+I)	18 %	<input type="checkbox"/>
Baïonnette ... (ID6+ID4+I)	20 %	<input type="checkbox"/>
Coup de crosse ... (ID8+ID4)	25 %	<input type="checkbox"/>
Coup de pieds ... (ID6+ID4)	25 %	<input type="checkbox"/>
Coup de poing ... (ID3+ID4)	80 %	<input type="checkbox"/>
Coup de tête ... (2D4)...	25 %	<input type="checkbox"/>
Lutte ... (spécial).....	25 %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%)		<input type="checkbox"/>
Grimper	50 %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ... **60**

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ... **99**

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	22	24	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	00

Si Richard réussit un jet d'Arts Martiaux (Boxe), les dommages sont alors de 2D3+2D4. Ajouter +2 quand il emploie un coup de poing américain.

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
• Fusil .303	2D6+4	110m	1/2	
•				
•				
Impact +1D4	Pieds : 1D6	Poings: 1D3	Tête : 1D4	

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12** 13 14 15 16 17 18

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
• Aucune			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Séquelles Physiques

• Nez cassé
• Cicatrice au menton
• A pris 2 balles à Cuba
•
•
•
•

Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•		
•		
•		
•		

Savoirs impies

Créatures connues

• Aucune
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Ouvrages consultés

• Aucun
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Motivation

Description

Trapu, cheveux roux, yeux verts, hâbleur, vulgaire et grossier. Petit dur d'origine irlandaise..

Marche en boitant légèrement et séquelle d'une fracture de la cheville.

Trait de personnalité

Graveleux, grossier, sarcastique. Toujours en trait de plaisanter ou de faire des remarques perfides. Impertinent.....

Matériel d'aventure et autres possessions

Ceinturon, poches à munitions ; bâche avec havresac ; cantine ; 2 couvertures ; tapis de sol ; bouteille d'eau ; kit de cuisine ; casquette de service ; bottes ; pèlerine ; vareuse ; serviette ; savon et rasoir ; livre de solde ; allumettes (4) ; gants ; bonnet en laine ; photos de famille ; ciseaux à ongles ; Fusil avec baïonnette ; couteau de poche ; coups de poing américain ; Nerf de bœuf ; 48 balles ; 3 paires de chaussettes ; cardigan ; uniforme et casque ; couteau, fourchette et cuillère ; choppe ; 1 ration journalière ; 2 alliances ; 1 chaîne en or ; mouchoir ; outil de terrassement ; Montre-bracelet ; Montre de Martin ; cigarettes