

L'Appel de CTHULHU

Style de jeu... **Horreur Lovecraftienne**... Gardien..... Scénario... **De la suite dans les idées..**

Caractéristiques & Attributs

APP	...10..	Prestance	...50 %
CON	...09..	Endurance	...45 %
DEX	...11..	Agilité	...55 %
FOR	...11..	Puissance	...55 %
TAIL	...11..	Corpulence	...55 %
EDU	...19..	Connaissance	...95 %
INT	...14..	Intuition	...70 %
POU	...09..	Volonté	...45 %

Etat civil

Nom..... **Butler**..... Prénom..... **James**.....
Occupation..... Age..... **52 ans**.....
Profession **..officier militaire à la retraite.** Sexe..... **M**.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

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

Votre
photo ici

Santé

Protections Seuil de blessure **...5.**

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"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%)		
Anglais	65. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<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%)		
Histoire naturelle	20. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
Histoire	50. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%) %	<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%) %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%) %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%) %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%)		
Armes de poing	50. %	<input type="checkbox"/>
Armes d'épaule	55. %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	42. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Bagarre (1D3)	45. %	<input type="checkbox"/>
Arts martiaux	55. %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%) %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme : saut	35. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale **...40**.....

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) .

1 ₁	2 ₁	3 ₁	4 ₁	5 ₁	6 ₂	7 ₂	8 ₂	9 ₂	10 ₂	11 ₃	12 ₃	13 ₃	14 ₃	15 ₃	16 ₄	17 ₄	18 ₄	19 ₄	20 ₄	21 ₅	22 ₅	23 ₅	24 ₅	25 ₅
26 ₆	27 ₆	28 ₆	29 ₆	30 ₆	31 ₇	32 ₇	22 ₇	24 ₇	35 ₇	36 ₈	37 ₈	38 ₈	39 ₈	40 ₈	41 ₉	42 ₉	43 ₉	44 ₉	45 ₉	46 ₁₀	47 ₁₀	48 ₁₀	49 ₁₀	50 ₁₀
51 ₁₁	52 ₁₁	53 ₁₁	54 ₁₁	55 ₁₁	56 ₁₂	57 ₁₂	58 ₁₂	59 ₁₂	60 ₁₂	61 ₁₃	62 ₁₃	63 ₁₃	64 ₁₃	65 ₁₃	66 ₁₄	67 ₁₄	68 ₁₄	69 ₁₄	70 ₁₄	71 ₁₅	72 ₁₅	73 ₁₅	74 ₁₅	75 ₁₅
76 ₁₆	77 ₁₆	78 ₁₆	79 ₁₆	80 ₁₆	81 ₁₇	82 ₁₇	83 ₁₇	84 ₁₇	85 ₁₇	86 ₁₈	87 ₁₈	88 ₁₈	89 ₁₈	90 ₁₈	91 ₁₉	92 ₁₉	93 ₁₉	94 ₁₉	95 ₁₉	96 ₂₀	97 ₂₀	98 ₂₀	99 ₂₀	00 ₂₀

Equipement

- **Cravache, médailles.**
-
-

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

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•
•
•

Impact **...+0..** Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible]

Le colonel Butler était autrefois un officier de cavalerie et un meneur d'hommes sur le champ de... bataille, jusqu'à ce que le choc du combat dans les tranchées de France ne le brise mentalement et... physiquement. Maintenant détruit, le colonel préfère suivre les ordres que les donner. Il porte..... toujours sa veste d'uniforme délavée, avec ses médailles, par-dessus le pyjama de l'hôpital. Vivant .. dans la passé, Butler confond parfois d'autres patients avec des membres de son ancienne unité. Par.. exemple, il ne fait pas totalement confiance à la nouvelle recrue, Waldo Hirsch, qu'il considère..... comme un espion allemand potentiel.....

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

[illegible]