

# C'THULHU

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario...Etoiles Brûlantes.....

## Caractéristiques & Attributs

APP	...15..	Prestance	...75 %
CON	...15..	Endurance	...75 %
DEX	...13..	Agilité	...65 %
FOR	...15..	Puissance	...75 %
TAIL	...14..	Corpulence	...70 %
EDU	...13..	Connaissance	...65 %
INT	...11..	Intuition	...55 %
POU	...14..	Volonté	...70 %

## Etat civil

Nom.....Grandal..... Prénom.....Guy.....  
Occupation..... Age.....25 ans.....  
Profession...jeune détective privé. Sexe...M.....  
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"/>
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%)	10.. %	<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"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<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"/>
Comptabilité.....	45. %	<input type="checkbox"/>
Droits.....	20. %	<input type="checkbox"/>
Serrurerie.....	45. %	<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%)	50.. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

### Sensorielles

Bibliothèque (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	30 %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Influence

Baratin (05%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Action

Armes à feu° (20%)		
Revolver .45 (1D10+2)	70. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		
Cran d'arrêt (1D3)....	35. %	<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%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Poings (1D3).....	70. %	<input type="checkbox"/>
Saisie (spé.).....	40. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%).....	35. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Santé Mentale

Modificateur social .....%

Aplomb .....

SAN Initiale ...61.....

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) .

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

## Equipement

- .....
- .....
- .....

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.
• Revolver .45.....	1D10+2	.....	.....	.....
• Cran d'arrêt .....	1D3+1D4	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....	.....

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

## Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
• .....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....
• .....	.....	.....	.....

## Séquelles Physiques

• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....

## Contacts

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

## Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
• .....	.....	.....
• .....	.....	.....
• .....	.....	.....
• .....	.....	.....

## Savoirs impies

### Créatures connues

• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....

### Ouvrages consultés

• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....
• .....

## Motivation .....

## Histoire personnelle

D'abord policier en uniforme pour la ville de New York, vous avez quitté le département assez vite pour un boulot plus lucratif aux Shaw's Investigations and Security Services. Si le boulot – et la paie – était meilleur, vous avez vite compris que vous étiez jeune et sans expérience, à comparer de la plupart des détectives de la firme. Personne ne voulait bosser avec vous et tous pensaient que le patron avait fait une erreur en vous engageant. Rapidement, le mot a passé que vous n'étiez bon qu'à remplir la paperasse pour vos aînés. Vous avez perdu vos illusions, vous avez failli démissionner mais, sans vraiment savoir pourquoi, vous avez vidé votre sac à l'un de vos collègues. Vous lui avez raconté comment, alors que vous n'étiez encore qu'un gamin, vous avez été témoin de l'agression de votre mère et comment vous l'avez vue plonger dans la dépression, changée par ce qui lui était arrivé. Vous ne voulez pas que ça arrive à d'autres, et c'est pour cela que vous êtes devenu un flic puis un détective privé. Celui qui vous écoutait était un immigrant australien, Dirk Kessler, et depuis lors, à chaque fois que le patron est d'accord, il vous emmène avec lui sur des affaires. Vous avez beaucoup appris de Kessler et vous savez que vous lui devez beaucoup. Sans lui, vous seriez encore à gribouiller des rapports dans les bureaux de New York.....

## Notes

**État mental actuel** : quelque chose vous trouble vraiment. Quelque chose que vous avez vu, quelque chose de terrible, qui vous a fait réaliser que la seule personne qui vous fasse tenir, c'est vous-même. Récemment, vous avez appris que le monde est un endroit affreux, malfaisant, vide et que personne ne s'en soucie en dehors de vous. Quoi que vous ayez vu de maléfique, c'est encore là et il faudra le détruire. S'il existe une chance pour que vous puissiez retrouver les choses que vous chériez, vous devez d'abord annihiler cette chose, pour retrouver estime à vos propres yeux.....