

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

Nom .. **John Akeley**

Profession . **Architecte** Age . 41 . Sexe . M

Nationalité . **Américaine** Résidence . **Boston** ..

Caractéristiques					
INT	15	CON	10	SAN	49
APP	10	FOR	12	DEX	13
POU	10	TAI	11	EDU	15
				PV	11
				Mythe	0
				PM	10

Écoles . Cabinet de Boston, Pei, Cobb, Freed & Partner

Diplômes ... tes réalisations voyons !

Bonus / Pénalité aux Dommages . . 0

Troubles & désordres

Magie												
Inconscience	0	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					

Vie										
Mort	-2	-1	0	+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			



Santé Mentale

Folie permanente																	
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

<input type="checkbox"/> Acrobatie	13
<input type="checkbox"/> Athlétisme	20
<input type="checkbox"/> Bibliothèque & Infos	30
<input type="checkbox"/> Bricolage & Mécanique	20
<input type="checkbox"/> Conduite	45
<input type="checkbox"/> Discrétion	25
<input type="checkbox"/> Escalade	30
<input type="checkbox"/> Fouille & Toc	60
<input type="checkbox"/> Lancer	26
<input type="checkbox"/> Langue Natale	75
<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu	0
<input type="checkbox"/> Occultisme	20
<input type="checkbox"/> Paperasse & Droit	10
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	30
<input type="checkbox"/> Sciences	10
<input type="checkbox"/> Vigilance	35
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Architecture mōssieur !	70
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Esquive	26
<input type="checkbox"/> Arme improvisée	15

Historique & Notes

Architecte, c'est ce que dit de toi le profane. Bien sûr que peut-on attendre du néophyte qui arpente benoîtement le pavé et les couloirs des monuments pensés par des artistes, des génies tels que toi. Depuis ta plus tendre enfance Bostonienne où tu amoncelais des cubes dans le salon de Père, tu savais que ton destin serait de faire construire des structures cyclopéennes dignes de tes idéaux. Père comprit ton engouement, même s'il tenta de t'initier à sa matière enseignée à l'université de Boston : l'anthropologie. L'aspect religion & occulte auraient pu presque te séduire, mais, non rien de comparable à ton art. Après avoir fait tes preuves dans un cabinet d'architecture, tu débutas tes réalisations (le Massachusetts Mental Health Center en 1912, le Huntington theater en 1919). Te revendiquant résolument de l'Art déco, mouvement artistique mélangeant les exigences urbanistiques locales et les sources d'inspiration précolombiennes, tu exècras l'art nouveau (comment la forme peut-elle être strictement dictée par sa fonction tout en combinant une décoration opulente ?). En 1922, tu participes évidemment au concours organisé par le Chicago Tribune dont le but est de se doter d'un nouveau centre névralgique. Malheureusement, c'était sans compter sur l'effet de mode du néo-gothisme (peut-on vraiment travailler dans un immeuble ressemblant à un tombeau !), tu n'obtiens que la 4ème place. Les années suivantes sont plus dures, alors que ta carrière avait si bien commencé ! 13 ans plus tard, le Tribune te supplie de venir à la commémoration de ce tas de boue. L'occasion idéale pour soumettre des plans d'un bâtiment radio que ton esprit supérieur a imaginé, n'est-ce pas ?

Psychologie & intérêts

- fanatique de l'Art déco
- imbu de sa personne
- se raccroche à son dernier projet (bâtiment radio)
- Père (John Senior) est le seul à comprendre

ARMES à Feu

Dom. Portée Panne Empal. Tirs PV Mun.

ARMES de Corps à Corps

% Dom Att/R PV

Bagarre	25	1d3+			<input type="checkbox"/>
					<input type="checkbox"/>
					<input type="checkbox"/>