

L'Appel de CTHULHU

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

Caractéristiques & Attributs

APP	...15..	Prestance	...75 %
CON	...15..	Endurance	...75 %
DEX	...15..	Agilité	...75 %
FOR	...13..	Puissance	...65 %
TAIL	...14..	Corpulence	...70 %
EDU	...18..	Connaissance	...90 %
INT	...14..	Intuition	...70 %
POU	...16..	Volonté	...80 %

Etat civil

Nom..... Sterling..... Prénom..... James.....
Occupation..... Age..... 48 ans.....
Professionriche industriel..... 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.....	90. %	<input type="checkbox"/>
Français.....	25. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	12.. %	<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"/>
Affaires.....	70. %	<input type="checkbox"/>
Comptabilité.....	35. %	<input type="checkbox"/>
Droits.....	50. %	<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%)	45.. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	70. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	75. %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%)		
Pistolet .38 auto.....	55. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Poings (1D3).....	60. %	<input type="checkbox"/>
Saisie (spé.).....	45. %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%) %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%).....	60. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...51.....

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.
• Pistolet .38 auto.	1D10
•
•
•

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

Vous êtes le patriarche d'une riche dynastie de New York, une vieille fortune du Rhodes Island remontant à six générations. Votre père avant vous construisit sa richesse en opérant de fructueux investissements dans le transport, des usines, le caoutchouc ou le pétrole. Mais c'est vous qui avez réellement fait fortune lorsque vous avez ajouté les munitions dans le portefeuille des industries Sterling. Vous avez encaissé des bénéfices énormes durant la Première Guerre mondiale et, au cours de cette dernière décennie, vous avez vendu des armes à travers le monde, notamment en Europe et en Amérique centrale. Vous comprenez l'argent et les choses qu'elle achète, et c'est pour cela que vous êtes aussi riche.

Dans la vie, vous êtes un meneur, dirigeant et contrôlant tous les hommes, inférieurs à vous en tous points. De tous vos serviteurs, c'est en votre garde du corps, Sean O'Neill que vous faites le plus confiance, au point de lui confier des secrets que vous ne partageriez avec personne d'autre.

Depuis la mort de votre père, il y a de nombreuses années, vous n'êtes retourné dans votre maison de famille que dans de rares occasions, quand le travail vous laissait un peu de répit et ne vous entraînait pas loin de votre femme Janet et de vos deux adorables enfants, Jack et Donna. Jack a obtenu ses diplômes à l'Université de Columbia et il est prêt à vous rejoindre pour diriger les affaires, tandis que Donna achève actuellement ses études d'anthropologie dans une université moins connue. Si quoique ce soit arrivait à votre femme ou à vos enfants, vous ne savez pas ce que vous feriez, mais le responsable pourrait numéroté ses abattis.

Vous faites tout ce que vous pouvez pour les protéger et exercez une vengeance appropriée à chaque fois qu'on leur fait du mal. Personne ne peut vous acheter. C'est vous qui achetez les gens. Et ceux qui refusent, vous vous en occupez d'une manière ou d'une autre.....

Notes

État mental actuel : quelque chose vous inquiète. Vous ne connaissez pas exactement l'origine de vos migraines, mais vous pensez que cela concerne votre fils. Si seulement vous pouviez vous rappeler pourquoi vous êtes si inquiet ! Vous remuerez ciel et terre pour savoir ce qui est arrivé à votre fils et pour le ramener à la maison, car vous pensez qu'il est en danger de mort. Il a besoin d'aide et s'il est trop tard, quelqu'un paiera pour ça !

.....
.....
.....
.....
.....