

L'Appel de CTHULHU

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

Caractéristiques & Attributs

APP	...16..	Prestance	...80 %
CON	...15..	Endurance	...75 %
DEX	...11..	Agilité	...55 %
FOR	...12..	Puissance	...60 %
TAIL	...11..	Corpulence	...55 %
EDU	...14..	Connaissance	...70 %
INT	...15..	Intuition	...75 %
POU	...16..	Volonté	...80 %

Etat civil

Nom..... Sterling..... Prénom..... Donna.....
Occupation..... Age..... 20 ans.....
Profession ...étudiante en anthropologie. Sexe...F.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

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

Santé

Protections Seuil de blessure ...6...

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.....	70. %	<input type="checkbox"/>
Français.....	20. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	14.. %	<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"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
Anthropologie.....	40. %	<input type="checkbox"/>
Archéologie.....	25. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	40.. %	<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.....	35. %	<input type="checkbox"/>
Droit.....	30. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	55.. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	70. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	30. %	<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.....	50. %	<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%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Poings (1D3).....	65. %	<input type="checkbox"/>
Saisie (spé.).....	40. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%) %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%).....	45. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...57.....

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 +0... 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

Toute votre vie, on vous a inculqué la valeur enviable de votre position sociale. Vous êtes la fille d'une riche famille de New York, assez fortunée pour rivaliser avec les Rothschild ou les Carlyle, possédant un vaste domaine au Rhode Island et d'innombrables serviteurs. Ces apparences vous ont jadis fait croire que votre vie était enviable, mais c'est fini. Vous aimez profondément votre mère et votre frère Jack, mais votre père passait tant de temps à voyager et à travailler qu'il est devenu un étranger. Vous savez que faire de l'argent et dîner avec les puissants de ce monde est plus important pour lui que de passer du temps avec son unique fille. Pire, maintenant que Jack a fini ses études et commence à travailler avec votre père, lui aussi a été séduit par les affaires qui l'éloignent de vous. Il semble que les seules personnes qui sont là pour vous maintenant sont votre mère et votre meilleure amie, Amy Lachlan, une journaliste mondaine au *NY Pillar/Riposte*.

Comme vous grandissiez, votre mépris pour les affaires de la famille vous a conduit à embrasser un champ d'étude complètement différent. Maintenant, vous étudiez l'anthropologie à l'université Miskatonic. Votre père et votre frère croient tous deux que vous perdez votre temps, mais vous vous accrochez, en grande partie pour les contredire. Vous savez aussi qu'ils comptent vous marier, comme au Moyen-Âge, afin de renforcer l'une ou l'autre des alliances commerciales avec une autre grande famille du Rodhe Island. Vous ne voulez rien de tout cela ; quand vous serez majeure, que vous aurez fini vos études, vous vous enfuirez loin de chez vous et vous trouverez un travail dans votre domaine ; peut-être même que vous trouverez quelqu'un qui vous aime vraiment pour ce que vous êtes.....

Notes

État mental actuel : il y a quelque chose qui vous énerve. Quelque chose de proche, que vous aimiez, vous a été enlevé à jamais. Vous avez ce sentiment de perte, et quoi que vous fassiez maintenant, cette perte ne sera jamais comblée. Mais vous n'en êtes pas sûre, vous voulez toujours être aimée et vous allez remuer ciel et terre pour vous assurer que l'amour vous revienne. Ce sera plus douloureux que tout ce que vous pouvez imaginer, mais vous devez aller au bout, coûte que coûte.....