

# L'Appel de CTHULHU

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario...Mort accidentelle.....

## Caractéristiques & Attributs

APP	...09..	Prestance	...45 %
CON	...11..	Endurance	...55 %
DEX	...10..	Agilité	...50 %
FOR	...10..	Puissance	...50 %
TAIL	...11..	Corpulence	...55 %
EDU	...21..	Connaissance	...99 %
INT	...17..	Intuition	...85 %
POU	...13..	Volonté	...65 %

## Etat civil

Nom..... Singleton..... Prénom..... Ralph.....  
Occupation..... Age..... 40 ans.....  
Profession..... archéologue..... Sexe..... M.....  
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie ..... %

## Cercles d'influence

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

## 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%)		
Hiéroglyphes .....	40...%	<input type="checkbox"/>
Anglais .....	85...%	<input type="checkbox"/>
Latin .....	60...%	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	05.. %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%)		
Géologie .....	40...%	<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 .....	20...%	<input type="checkbox"/>
Archéologie .....	70...%	<input type="checkbox"/>
Histoire .....	80...%	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	15. %	<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%)		
Mécanique .....	30...%	<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"/>
Premiers soins (30%)	40.. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

### Sensorielles

Bibliothèque (25%)	75. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Influence

Baratin (05%)	20. %	<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"/>
Négociation (05%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Action

Armes à feu° (20%)		
.....	.... %	<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%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		
Automobile .....	60. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%)		
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Santé Mentale

Modificateur social .....%

Aplomb .....

SAN Initiale ...65.....

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	<b>65</b>	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.
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
Impact +0.....	Pieds : 1D6	Poings: 1D3	Tête : 1D4	

[illegible]

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

[illegible]

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

[illegible]

Le professeur Singleton est l'exécuteur testamentaire de Charles Stanhope. En tant que meilleur ami, Singleton s'attend à ce que lui ou son université reçoive un legs dans le testament. Le professeur ..... Singleton possède un doctorat d'Oxford. Il tient la chaire d'Histoire ancienne à Reading. Il a travaillé en Italie et en Égypte avec des résultats réguliers, mais sans se distinguer. Il est jeune pour un ..... professeur, mais n'est pas satisfait socialement et émotionnellement, et la crise de la quarantaine le .. guette. Le professeur Singleton s'habille à la mode, possède un coupé sport Alfa-Roméo et aime la .. compagnie des personnes plus jeunes que lui, même quand il ne les comprend pas. Il conduit de ..... façon légèrement téméraire s'il est distraît, troublé ou s'il veut impressionner ses passagers. Il se voit comme un chef naturel et ne défère qu'à d'autres gentilshommes. Il a tendance à traiter les habitants de la campagne comme des péquenots, et il est souvent condescendant et chauvin avec les femmes..

[illegible][illegible]