

L'Appel de CTHULHU

Style de jeu... **Investigation occulte** Gardien..... Scénario... **No Man's Land**.....

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	...70 %
CON	13	Endurance	...65 %
DEX	16	Agilité	...80 %
FOR	13	Puissance	...65 %
TAIL	15	Corpulence	...75 %
EDU	16	Connaissance	...80 %
INT	17	Intuition	...85 %
POU	16	Volonté	...80 %

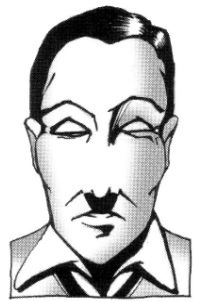
Etat civil

Nom... **Martin** Prénom... **Earl**
Occupation..... Age... **24 ans**
Profession... **Artiste** Sexe... **Masculin**
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"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%)		<input type="checkbox"/>
Anglais	80 %	
Langues° (00%)		<input type="checkbox"/>
Français	05 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	09 %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%)		<input type="checkbox"/>
Histoire Naturelle	10 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)		<input type="checkbox"/>
Chimie	30 %	<input type="checkbox"/>
Pharmacologie	25 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		<input type="checkbox"/>
Histoire	70 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	45 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<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%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%)		<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%)		<input type="checkbox"/>
Ecrire des poèmes...	75 %	<input type="checkbox"/>
Faire des croquis...	50 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	50 %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	30 %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
Comptabilité	10 %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Discretion (10%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	60 %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	75 %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	55 %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	15 %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	30 %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%)		<input type="checkbox"/>
Arme de Poing	20 %	<input type="checkbox"/>
Fusil	35 %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse	30 %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		<input type="checkbox"/>
Mitraillette	15 %	<input type="checkbox"/>
Mitrailleuse	15 %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%) %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		<input type="checkbox"/>
Conduire une charrette ...	20 %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		<input type="checkbox"/>
Baïonnette(1D6+1D4+1)	20 %	<input type="checkbox"/>
Coup de crosse(1D8+1D4)	25 %	<input type="checkbox"/>
Coup de pieds(1D6+1D4)	25 %	<input type="checkbox"/>
Coup de poing(1D3+1D4)	50 %	<input type="checkbox"/>
Coup de tête(2D4)...	25 %	<input type="checkbox"/>
Lutte(spécial).....	20 %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Pilote ° (00%)		<input type="checkbox"/>
Grimper	50 %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale

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

- Equipement fétiche (+10%)
-
-

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
• Fusil .303	2D6+4	110m	1/2
•				
•				
•				
Impact +1D4	Pieds : 1D6	Poings : 1D3	Tête : 1D4	

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 **17** 18

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
• Mélancolie.
• Cauchemars.
•
•
•
•
•

Séquelles Physiques

• Aucune
•
•
•
•
•
•

Contacts

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

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

Savoirs impies

Créatures connues	
•	Aucune.....
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Motivation

Description

[Bien de sa personne, calme. Grand voyageur et sage.](#)

.....

.....

Trait de personnalité

[Doué, voix douce, humble, un homme angoissé, troublé par son passé, pourtant concentré et spirituel \(et non « religieux »\), possède la sagesse née de l'expérience.....](#)

.....

[A perdu les pédales à Hong Kong en 1916](#)

.....

.....

.....

.....

Ouvrages consultés

• Cultes innommables.
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Matériel d'aventure et autres possessions

[Ceinturon, poches à munitions ; bâche avec havresac ; cantine ; 2 couvertures ; tapis de sol ; bouteille d'eau ; kit de cuisine ; casquette de service ; bottes ; pèlerine ; vareuse ; serviette ; savon et rasoir ; livre de solde ; allumettes \(6\) ; gants ; bonnet en laine ; photos de famille ; journal intime ; anthologie de poésie ; crayon ; ciseaux à ongles ; Fusil avec baïonnette ; couteau de poche ; 42 balles ; 3 paires de chaussettes ; cardigan ; uniforme et casque ; couteau, fourchette et cuillère ; choppe ; 1 ration journalière ; mouchoir ; outil de terrassement.](#).....

.....

.....

.....