

L'Appel de CTHULHU

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

Caractéristiques & Attributs

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

Etat civil

Nom... **Parks** Prénom... **Anthony**
Occupation..... Age... **20 ans**
Profession... **Etudiant** 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	70 %	
Langues° (00%)		<input type="checkbox"/>
Français	05 %	<input type="checkbox"/>
Allemand	40 %	<input type="checkbox"/>
Latin	40 %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<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"/>
Astronomie	20 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		<input type="checkbox"/>
Anthropologie	55 %	<input type="checkbox"/>
Archéologie	70 %	<input type="checkbox"/>
Histoire	40 %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	40 %	<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%)	05 %	<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"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	40 %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	01 %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
Comptabilité	10 %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	65 %	<input type="checkbox"/>
Discretion (10%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	35 %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	25 %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	50 %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	25 %	<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%)	40 %	<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	25 %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse	35 %	<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"/>
..... %	<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).....	25 %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	20 %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%)		<input type="checkbox"/>
Grimper	50 %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ... **55**... SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ... **99**...

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%)
-
-

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.
• Fusil .303	2D6+4	110m	1/2	
•				
•				
•				
Impact +1D4	Pieds : 1D6	Poings : 1D3	Tête : 1D4	

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
• Aucune			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Séquelles Physiques

• Aucune
•
•
•
•
•
•

Contacts

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

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•		
•		
•		
•		

Savoirs impies

Créatures connues

• Aucune
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Ouvrages consultés

• Aucun
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Motivation

Description

Cheveux châains. Intellectuel, ambitieux. Visage poupin avec de grands yeux bruns.
Mince. Porte des lunettes.

Trait de personnalité

Idéaliste, intellectuel, curieux. Très nerveux. Croit en un ordre suprême et est convaincu que l'univers est fondamentalement rationnel. Un rat de bibliothèque.....

Matériel d'aventure et autres possessions

Ceinturon, poches à munitions ; bâche avec havresac ; fusil avec baïonnette, gants, montre, 45 balles, outil de terrassement, 3 paires de chaussettes, gardigan, cantine, boussole, ciseaux à ongles, couteau de poche, 2 romans, tapis de sol, bouteille d'eau, kit de cuisine, couteau, fourchette et cuillère, choppe,, 1 ration journalière, mouchoir, bottes, pèlerine, vareuse, casquette de service, 2 couvertures, crayon, livre de solde, allumettes (6), nécessaire de couture, casquette de service, bonnet en laine, uniforme et casque, journal intime