

L'Appel de CTHULHU

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

Caractéristiques & Attributs

APP	15	Prestance	...75 %
CON	12	Endurance	...60 %
DEX	15	Agilité	...75 %
FOR	13	Puissance	...65 %
TAIL	13	Corpulence	...65 %
EDU	14	Connaissance	...70 %
INT	17	Intuition	...85 %
POU	11	Volonté	...55 %

Etat civil

Nom... **Rutledge Mason III**... Prénom... **James**...
Occupation..... Age... **20 ans**...
Profession... **Dilettante**... Sexe... **Masculin**...
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"/>
Peinture	05 %	<input type="checkbox"/>
Littérature	70 %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%)		<input type="checkbox"/>
Anglais	70 %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%)		<input type="checkbox"/>
Français	30 %	<input type="checkbox"/>
Français Médiéval	65 %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	01 %	<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"/>
Biologie (01%)	01 %	<input type="checkbox"/>
Histoire Naturelle (10%)	10 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)		<input type="checkbox"/>
Physique	30 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		<input type="checkbox"/>
Histoire (10%)	60 %	<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"/>
Comptabilité (10%)	10 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%) %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%) %	<input type="checkbox"/>
Mécanique (20%)	20 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%)	05 %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique ° (05%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	30 %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Serrurerie (01%)	01 %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<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%)	35 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	05 %	<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%)	05 %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	50 %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	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	40 %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse	30 %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		<input type="checkbox"/>
Couteau(1D8)...	25 %	<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 voiture	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+2D4)	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 (25%)(spécial)...	25 %	<input type="checkbox"/>
Lancer (25%)	40 %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	10 %	<input type="checkbox"/>
Grimper	50 %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ... **55**..

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ... **98**.

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
• Aucune			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

Séquelles Physiques

• Aucune
•
•
•
•
•
•

Contacts

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

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•		
•		
•		
•		

Savoirs impies

Créatures connues

• Aucune
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Ouvrages consultés

• Aucun
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Motivation

Description

Mince, efflanqué, avec la peau claire, des cheveux châains et des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Toujours en train de se plaindre. Habitué au luxe. Arrogant, geignard. Un idéaliste.

Trait de personnalité

Gâté, sans arrêt en train de se lamenter sur les mauvaises conditions de vie. Un idéaliste piégé dans un lieu où il ne peut pas dissimuler à quel point il a été gâté. Adore adopter un air hautain. Cite volontiers des extraits de l'œuvre de Shakespeare.

Matériel d'aventure et autres possessions

Ceinturon, poches à munitions ; bâche avec havresac ; 50 balles ; uniforme et caque ; Serviette ; Nécessaire de couture ; 4 paires de chaussettes ; Lexique de français médiéval ; Bottes ; Vareuse ; crayon ; Livre de solde ; Ciseaux à ongles ; Cantine ; 2 couvertures ; tapis de sol ; bouteille d'eau ; kit de cuisine ; couteau, fourchette et cuillère ; 4 romans ; Chevalière d'université ; photos de famille ; Fusil avec baïonnette ; allumettes (3) ; gants ; casquette réglementaire ; bonnet de laine ; pèlerine ; cardigan ; choppe ; ration journalière ; couteau de poche.