

L'Appel de CTHULHU

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

CARACTÉRISTIQUES ET ATTRIBUTS

APP	<input type="text"/>	3D6	Prestance	<input type="text"/>	%
CON	<input type="text"/>	3D6	Endurance	<input type="text"/>	%
DEX	<input type="text"/>	3D6	Agilité	<input type="text"/>	%
FOR	<input type="text"/>	3D6	Puissance	<input type="text"/>	%
TAI	<input type="text"/>	2D6+6	Corpulence	<input type="text"/>	%
ÉDU	<input type="text"/>	3D6+3	Connaissance	<input type="text"/>	%
INT	<input type="text"/>	2D6+6	Intuition	<input type="text"/>	%
POU	<input type="text"/>	3D6	Volonté	<input type="text"/>	%

COMPÉTENCES

INFLUENCE	OCC :	Pts INP :
Baratin (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Contacts & Ressources (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Crédit (15%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Imposture (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Interroger (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jeu* (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Négociation (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Perspicacité (Int x 2%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Persuasion (15%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Savoir-vivre (Édu x 2%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SAVOIR-FAIRE

Bricolage (20%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Criminalistique (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hypnose (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Médecine (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Métier* (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Photographie (10%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pratique artistique* (05%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Premiers soins (30%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Psychanalyse (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survie (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SANTÉ MENTALE

Modificateur social										%					Aplomb					SAN Initiale					SAN Max (99-Mythe de Cthulhu)				
1 ₁	2 ₁	3 ₁	4 ₁	5 ₁	6 ₂	7 ₂	8 ₂	9 ₂	10 ₂	11 ₃	12 ₃	13 ₃	14 ₃	15 ₃	16 ₄	17 ₄	18 ₄	19 ₄	20 ₄	21 ₅	22 ₅	23 ₅	24 ₅	25 ₅					
26 ₆	27 ₆	28 ₆	29 ₆	30 ₆	31 ₇	32 ₇	33 ₇	34 ₇	35 ₇	36 ₈	37 ₈	38 ₈	39 ₈	40 ₈	41 ₉	42 ₉	43 ₉	44 ₉	45 ₉	46 ₁₀	47 ₁₀	48 ₁₀	49 ₁₀	50 ₁₀					
51 ₁₁	52 ₁₁	53 ₁₁	54 ₁₁	55 ₁₁	56 ₁₂	57 ₁₂	58 ₁₂	59 ₁₂	60 ₁₂	61 ₁₃	62 ₁₃	63 ₁₃	64 ₁₃	65 ₁₃	66 ₁₄	67 ₁₄	68 ₁₄	69 ₁₄	70 ₁₄	71 ₁₅	72 ₁₅	73 ₁₅	74 ₁₅	75 ₁₅					
76 ₁₆	77 ₁₆	78 ₁₆	79 ₁₆	80 ₁₆	81 ₁₇	82 ₁₇	83 ₁₇	84 ₁₇	85 ₁₇	86 ₁₈	87 ₁₈	88 ₁₈	89 ₁₈	90 ₁₈	91 ₁₉	92 ₁₉	93 ₁₉	94 ₁₉	95 ₁₉	96 ₂₀	97 ₂₀	98 ₂₀	99 ₂₀	00 ₂₀					

ÉQUIPEMENT

Équipement fétiche (+10%):	<input type="text"/>
----------------------------	----------------------

POINTS DE MAGIE

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

ARMES

Dégâts	Portée	Cadence	Charg.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Impact Pieds 1D6 Poings 1D3 Tête 1D4

N° 1546-322

CITY OF ARKHAM
OFFICE OF THE CORONER

ATTACH TO TOE
AAPAA No. 265.12.22

NOM			
AGE	SEXE	NATIONALITÉ	
OCCUPATION		PROFESSION	
NIVEAU DE VIE	%	PERSONNALITÉ	
CERCLES PROCHES		CERCLES OPPOSÉS	
CERCLES ÉLOIGNÉS		CERCLES ENNEMIS	



Seuil de Blessure

POINTS DE VIE | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

SENSORIELLES

Bibliothèque (25%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Écouter (25%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>

ACTION

Armes à feu* (20%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Armes blanches* (20%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Artillerie* (15%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Conduite* (20%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Corps à corps* (Dex x 2%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Équitation (05%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Piloter* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>

BLESSURES

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

PROTECTIONS

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

CONNAISSANCES

Bureaucratie (10%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Culture artistique* (10%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle* (Édu x 5%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Langues* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines* (00%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	<input type="text"/>	%	<input type="checkbox"/>

That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons, even death may die.

SÉQUELLES PSYCHOLOGIQUES

Séquelle	Niveau	Effet	Description

SÉQUELLES PHYSIQUES

CONTACTS

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
			

INVESTIGATEURS CONNUS

Nom	Scénario	Notes

SAVOIR IMPIES

Créatures connues



*Efficient Daemones ut quae non sunt sic tamengua si sint
Conspicienda hominibus exhibeant*

HISTOIRE PERSONNELLE

Motivation :



Ouvrages consultés

*I have seen the dark universe yawning
Where the black planets roll without aim
Where they roll in their horror unheeded,
Without knowledge or lustre or name.*

NOTES

