

L'Appel de CTHULHU

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario...Etoiles Brûlantes.....

Caractéristiques & Attributs

APP	...13..	Prestance	...65 %
CON	...16..	Endurance	...80 %
DEX	...14..	Agilité	...70 %
FOR	...14..	Puissance	...70 %
TAIL	...13..	Corpulence	...65 %
EDU	...12..	Connaissance	...60 %
INT	...13..	Intuition	...65 %
POU	...15..	Volonté	...70 %

Etat civil

Nom..... **Kessler**..... Prénom..... **Dirk**.....
Occupation..... Age..... **31 ans**.....
Profession ...**détective privé**..... Sexe...**M**.....
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"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%)		
Anglais.....	70. %	<input type="checkbox"/>
Canonnais.....	10. %	<input type="checkbox"/>
Espagnol.....	15. %	<input type="checkbox"/>
Français.....	10. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	15.. %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	35.. %	<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%) %	<input type="checkbox"/>
Comptabilité.....	25. %	<input type="checkbox"/>
Droit.....	40. %	<input type="checkbox"/>
Mécanicien.....	40. %	<input type="checkbox"/>
Serrurerie.....	50. %	<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%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Discretion (10%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	25. %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	70. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%) %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%) %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	40. %	<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%)		
Pistolet .38 auto.....	60. %	<input type="checkbox"/>
Revolver .45.....	60. %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse, cal.12	45. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		<input type="checkbox"/>
Cran d'arrêt (1D3).....	45. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%)		<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		<input type="checkbox"/>
Poing.....	65. %	<input type="checkbox"/>
Saisie.....	50. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%) %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%)	55. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...**54**.....

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

-
-
-

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.
• Pistolet .38 auto	1D10		
• Revolver .45 ...	1D10+2		
• Fusil de chasse, cal.12	4D6/2D6/1D6		
Impact	+1D4...	Pieds : 1D6	Poings: 1D3	Tête : 1D4

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
•
•
•
•
•
•
•

Séquelles Physiques

•
•
•
•
•
•
•

Contacts

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

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

Savoirs impies

Créatures connues

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Ouvrages consultés

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Motivation

Histoire personnelle

Vous êtes né à Sidney, en Australie et, encore jeune, vous vous êtes engagé dans la marine marchande – en partie pour voir le monde, mais surtout pour échapper à un père ivrogne qui vous battait. Vous ne lui avez plus jamais parlé, n'avez jamais pardonné ses comportements et avez pourtant hérité de nombre de ses défauts. Vous avez eu votre part de problèmes : vous êtes sorti avec trop de femmes perdues, vous avez descendu trop de bouteilles de mauvais alcool et vous vous êtes bagarré avec bien trop de marins avec qui vous travailliez. Ce n'est que des années plus tard, après avoir brisé la mâchoire d'une femme, que vous avez réalisé être devenu l'homme que vous détestiez chez votre père. Vous avez donc quitté la Marchande et êtes parti pour New York. Après vous être repris, vous avez rejoint la *Shaw's Investigations and Security Services* en tant que détective privé. Ça a fait l'affaire, d'une manière ou d'une autre. Dans ce nouveau boulot, vous avez trouvé en vous de la compassion et un grand sens des responsabilités, notamment quand il s'agissait d'enfants disparus. Vous avez trouvé là une façon constructive de soigner les plaies de votre propre enfance.

Vous adorez jouer au détective. Vous avez toujours eu le chic pour résoudre les problèmes, parler avec autorité et fouiller les vieux paniers de linge sale. Vous avez même un bon partenaire, un jeune type du nom de Guy Randall qui apprend les ficelles du métier en votre compagnie. Mais vous saviez que de telles compétences ne seraient pas suffisantes pour vous garder sur le droit chemin, vous deviez aussi arrêter de picoler. Depuis dix ans maintenant, vous êtes un détective efficace, mais c'est uniquement parce que vous évitez de têter la bouteille. Si vous deviez être tenté, une fois encore, les mauvaises manières dont vous avez hérité ressurgiraient, plus violentes encore

.....

Notes

État mental actuel : quelque chose vous terrifie profondément. Quelque chose que vous avez vu, mais que vous ne pouvez – ou ne voulez – vous souvenir. Vous savez que c'est bien réel pourtant et si vous commencez à chercher ce qui vous est arrivé, cette chose pourrait bien ressurgir. Et elle vous dépècera, membres après membres, et rien ne pourra l'arrêter. Gardez toujours vos amis auprès de vous, car ils sont votre seul salut face à une mort douloureuse et inéluctable

•
•
•
•
•