

L'Appel de CTHULHU

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario...Les Fouilles.....

Caractéristiques & Attributs

APP	...12..	Prestance	...60 %
CON	...16..	Endurance	...80 %
DEX	...15..	Agilité	...75 %
FOR	...14..	Puissance	...70 %
TAIL	...13..	Corpulence	...65 %
EDU	...14..	Connaissance	...70 %
INT	...12..	Intuition	...60 %
POU	...11..	Volonté	...55 %

Etat civil

Nom..... Skipp..... Prénom..... Brian.....
Occupation..... Age..... 20 ans.....
Profession ...star du Base-Ball sybarite. 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%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%) %	<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"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%) %	<input type="checkbox"/>
Archéologie.....	45. %	<input type="checkbox"/>
Histoire.....	40. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%) %	<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%) %	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%) %	<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%) %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%) %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%) %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%) %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%) %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	70. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%) %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%) %	<input type="checkbox"/>
Crédit (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%) %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%) %	<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"/>
Sprinter*.....	60. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Poings.....	55. %	<input type="checkbox"/>
Batte.....	50. %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%) %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Lancer.....	65. %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...55.....

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.
.....
.....
.....
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 l'un des meilleurs joueurs de l'équipe de Base-Ball de la Miskatonic U. Vous avez même été repéré par quelques-unes des équipes de la ligue majeure. Vous préféreriez certainement passer tout ce temps avec vos amis ou sur un terrain de jeu, mais c'est déjà ce que vous avez fait cette saison et vos notes ont dégringolé. C'est la raison de votre présence dans cette, heureusement courte, expédition: gagner des points avec le professeur Carris.

Vous n'avez pas grand-chose en commun avec quiconque dans ce voyage, sauf peut-être Thomas McCoy et Eric Ashford, deux membres de l'équipe de football. Vous vous entendez bien avec ces gars – vous pouvez toujours causer sport quand vous vous ennuyez ferme.....

Notes

Sprinter : Cette compétence spéciale vous permet de distancer à peu près tous ceux que vous allez rencontrer dans ce scénario. En terme de jeu, votre mouvement passe de 8 à 12. Vous pouvez sprinter durant un nombre de tours égal à votre score de CON, mais vous devez ensuite passer un nombre équivalent de tours à reprendre votre souffle.*