

L'Appel de CTHULHU

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

Caractéristiques & Attributs

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

Etat civil

Nom.....Nateleone..... Prénom.....Joseph.....
Occupation..... Age.....21 ans.....
Profession mauvais garçon cherchant la rédemption 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.....	40. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<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"/>
Serrurerie.....	45. %	<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%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	50. %	<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%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	65. %	<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"/>
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%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Poings.....	65. %	<input type="checkbox"/>
Coup de pied (adv. au sol)...	45. %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%) %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ...65.....

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		

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible]

.....

.....

.....

.....

.....

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

[illegible]