

# L'Appel de CTHULHU

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

## Caractéristiques & Attributs

APP	...10..	Prestance	...50 %
CON	...15..	Endurance	...75 %
DEX	...13..	Agilité	...65 %
FOR	...16..	Puissance	...80 %
TAIL	...14..	Corpulence	...70 %
EDU	...08..	Connaissance	...40 %
INT	...12..	Intuition	...60 %
POU	...14..	Volonté	...70 %

## Etat civil

Nom..... O'Neil..... Prénom..... James.....  
Occupation..... Age..... 32 ans.....  
Profession .....garde du corps..... 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.....	60. %	<input type="checkbox"/>
Français.....	15. %	<input type="checkbox"/>
Espagnol.....	20. %	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	12.. %	<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%)	..... %	<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"/>
Comptabilité.....	15. %	<input type="checkbox"/>
Droit.....	20. %	<input type="checkbox"/>
Mécanicien.....	60. %	<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%)	50.. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

### Sensorielles

Bibliothèque (25%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	30. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Influence

Baratin (05%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Action

Armes à feu° (20%)		
Révolver .45 (1D10+2)	70. %	<input type="checkbox"/>
Fusil de chasse cal.12....	50. %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		
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"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Poings.....	70. %	<input type="checkbox"/>
Saisie (spé).....	60. %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%).....	50. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Santé Mentale

Modificateur social .....%

Aplomb .....

SAN Initiale ...58....

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.
• Révolver .45 .....	1D10+2	.....	.....	.....
• Fusil de chasse...	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 un homme qui a su créer ses propres chances, bien que si l'on se retourne sur votre passé, on peut affirmer que la Chance elle-même n'a jamais été à vos côtés. Quand vous aviez six ans, votre famille émigra de Dublin à New York, où vous ne connaissiez personne. Deux ans plus tard, vos parents furent heurtés et tués par un automobiliste ivre qui ne fut jamais retrouvé. Passant d'un orphelinat à un autre, vous fûtes rapidement séparé de votre soeur et vous ne l'avez plus jamais revue. Quand vous avez eu seize ans, vous vous êtes engagé pour aller combattre durant la Grande Guerre, assistant au massacre de dizaines de vos compagnons dans les tranchées en France. Ce n'est qu'à la fin de la guerre que votre chance tourna, quand vous avez rencontré James Sterling. Vous veniez juste d'être démobilisé et il cherchait quelqu'un possédant des contacts au sein de l'armée pour traiter quelques affaires en son nom.

M. Sterling vendait des munitions et vous avez pu l'introduire auprès des bonnes personnes, celles qui sont capables de tenir leurs engagements. Finalement, il vous engagea à plein temps et votre travail vous balada à travers le monde, sur les zones de conflit comme le Mexique, l'Italie, l'Irlande ou le Nicaragua. Toujours, vous avez affûté vos talents militaires et vos compétences de combat. Reconnaisant vos capacités, M. Sterling finit par faire de vous son assistant personnel et son garde du corps officieux. Désormais, vous voyagez à travers le monde à ses côtés, protégeant et aidant l'homme que vous respectez le plus au monde.....

## Notes

**État mental actuel** : quelque chose vous met vraiment en colère. Quelque chose de sombre et de suppurant qui se cache dans les profondeurs d'un trou gluant. Elle veut vous tuer. Le seul problème, c'est que vous êtes incapable de vous rappeler ce que c'est. Aussi, vous vous tenez prêt ; vous allez vous assurer de ramasser toutes les armes que vous pourrez ; ensuite, vous irez dans son repaire et vous la détruirez. Vous savez que si vous échouez, beaucoup vont mourir.....