

Cthulhu

Style de jeu...Horreur Lovecraftienne... Gardien..... Scénario...Secrets d'outre-tombe.....

Caractéristiques & Attributs

APP	...15..	Prestance	...75 %
CON	...13..	Endurance	...65 %
DEX	...12..	Agilité	...60 %
FOR	...12..	Puissance	...60 %
TAIL	...14..	Corpulence	...70 %
EDU	...17..	Connaissance	...85 %
INT	...16..	Intuition	...80 %
POU	...13..	Volonté	...65 %

Etat civil

Nom.....Cook..... Prénom.....Kenneth.....
Occupation..... Age.....31 ans.....
Profession.....écrivain..... 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.....	85. %	<input type="checkbox"/>
Grec.....	55. %	<input type="checkbox"/>
Latin.....	55. %	<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%)		
Histoire naturelle.....	27. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
Anthropologie.....	30. %	<input type="checkbox"/>
Archéologie.....	30. %	<input type="checkbox"/>
Histoire.....	50. %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	55.. %	<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%)	62. %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	40. %	<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%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	50. %	<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%)	40. %	<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%)	60. %	<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%) %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<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]

Tirant le diable par la queue, espérant qu'une retraite au calme lui rendra inspiration et clarté d'esprit, l'écrivain Kenneth Cook est arrivé récemment à Stafford à la recherche de sa muse. Il n'a à son actif qu'un roman, une médiocre romance qui reçut un succès modeste, et quelques histoires courtes parues dans des magazines pulp comme « Amazing Stories ». Récemment, ses ventes aux magazines se sont taries, en dehors de quelques rares accords de plus en plus espacés. La femme de Cook, peu .. impressionnée par son incapacité à faire vivre le ménage de manière régulière, s'est récemment envolée avec un représentant en assurances venu de Floride Cook a pris une chambre à la pension de la veuve Herber, une grande ferme pleine de coins et de recoins. Elle ne prend qu'une somme modeste pour la chambre et, contrairement à son ancienne mégère, cuisine excellemment et en abondance. Cook vagabonde dans les champs et les chemins de Stafford, humant l'atmosphère, bavardant avec les locaux, à la recherche de légendes ou d'événements qu'il pourrait transformer, d'un coup de sa brillante plume, en une sacrée bonne histoire.....

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

[illegible]