

# Cthulhu

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

## Caractéristiques & Attributs

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

## Etat civil

Nom...Avery... Prénom...Thomas...  
Occupation... Age...24 ans...  
Profession...US Army... 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	50. %	<input type="checkbox"/>
Français	31. %	<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"/>
.....	.... %	<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"/>
Mécanicien	35. %	<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%)	44. %	<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%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	.... %	<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%)		
Carabine .30-06	75. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		
Couteau de combat	55. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%)		
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Poings	70. %	<input type="checkbox"/>
Saisie	30. %	<input type="checkbox"/>
Coup de tête	10. %	<input type="checkbox"/>
Pieds	30. %	<input type="checkbox"/>
Pilotage	40. %	<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.
Carabine .30-06...	2D6+4	.....	.....	.....
Couteau de combat	1D4+2(+1D4)	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

Impact +1D4... Pieds : 1D6 Poings: 1D3 Tête : 1D4

[illegible]

• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
• .....	.....	.....
• .....	.....	.....
• .....	.....	.....
• .....	.....	.....

[illegible]

• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....  
• .....

Avery perdit ses parents au cours de son adolescence, presque une décennie plus tôt, dans un terrible incendie qui détruisit leur ferme. Les Bells, leurs cousins, l'accueillirent. Il noua bientôt une relation intime avec sa cousine Grace. Au cours des années, ils devinrent si proches que le patriarche de la ... famille, le frère de Grace, Everett, décida qu'il serait préférable que le jeune homme s'en aille ..... Acceptant son destin, Thomas s'engagea dans l'armée des États-Unis en 1915. Celle-ci renforça la ... silhouette du gamin et l'entraîna au combat et dans de nombreuses compétences utiles. Il fit son ..... baptême du feu en Europe au cours de la Grande Guerre et passa la plus grande partie de son service en France, aidant à reconstruire la nation brisée. Après avoir servi pendant six ans, Thomas Avery ... n'a été déchargé que depuis quelques semaines et vient juste de rentrer sur le continent. Il a prévu de revenir à Stafford, ayant connu assez de « d'aventures » pour plusieurs vies. Il est particulièrement ..... pressé de renouer avec Grace, qui doit être devenue une jeune femme particulièrement belle ..... maintenant. Thomas espère que leur ancienne relation se renouera et il souhaite lui faire la cour. Il est possible qu'Avery rencontre le docteur Roach dans le train de Providence.....

[illegible]