

L'Appel de CTHULHU

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

Caractéristiques & Attributs

APP	...16..	Prestance	...80 %
CON	...14..	Endurance	...70 %
DEX	...14..	Agilité	...70 %
FOR	...11..	Puissance	...55 %
TAIL	...12..	Corpulence	...60 %
EDU	...17..	Connaissance	...85 %
INT	...16..	Intuition	...80 %
POU	...15..	Volonté	...75 %

Etat civil

Nom.....O'Connell..... Prénom.....Jane.....
Occupation..... Age.....22 ans.....
Profession.....institutrice..... Sexe...F.....
Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche..... Opposés.....
Eloignés..... Ennemi.....

Santé

Protections Seuil de blessure ...6.

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"/>
Art (Chant).....	55. %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Langues° (00%)		
Anglais.....	85. %	<input type="checkbox"/>
Latin.....	60. %	<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%)		
Histoire naturelle.....	55. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
Histoire.....	66. %	<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"/>
..... %	<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%)	40.. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	55. %	<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%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	65. %	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)	35. %	<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%)	55. %	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	60. %	<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%)	50. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%) %	<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 ...75....

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 +0... Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible]

Pour une fille d'immigrants irlandais de Boston comme Jane O'Connell, devenir secrétaire ou nonne n'étaient pas des options bien séduisantes. Jane choisit l'éducation comme visa pour une vie meilleure, étudiant assidûment ... pour obtenir une bourse à l'école communale puis, plus tard, un diplôme du Simmons College. Fille de la ville ... ayant grandi dans les quartiers de Boston Sud, Jane décida d'utiliser ce diplôme pour aller enseigner dans une ... communauté rurale. La communauté isolée de Stafford, Rhodes Island, avait besoin d'une institutrice après la ... mort de l'ancienne, très âgée. Jane, impatiente de changer de vie et de commencer sa carrière, a accepté avec ... empressment. Elle est maintenant en ville depuis deux semaines. L'école comporte une classe unique, avec des ... enfants de six à dix-huit ans. Jane fait de son mieux pour composer des leçons qui intéresseront ses élèves..... L'institutrice devrait habiter dans une petite maison fournie par la ville, près de l'école – mais les travaux de rénovation ne sont pas encore achevés ; elle réside donc à la pension de la veuve Herber. Bien qu'elle ne soit en ville que depuis quelques jours, O'Connell a déjà découvert que la vie ici est incroyablement ennuyeuse. Elle ... prend donc plaisir à s'occuper de ses élèves, encourageant leur développement intellectuel et leur créativité. Elle s'est aussi liée d'amitié avec la veuve Herber, une véritable source de bonne humeur et de bon sens (ainsi que de commérages). O'Connell est vraiment concernée par les enfants Bell, Rachel et Susan. Rachel est tombée malade et a été retirée de l'école. Jane a appris de ses autres élèves que plusieurs autres enfants Bell fréquentaient l'école mais qu'ils sont morts récemment. Si la jeune institutrice peut connaître, d'une manière ou d'une autre, le fond de l'histoire et aider les deux filles Bell, elle n'hésitera devant rien.....

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

[illegible]