

# L'Appel de CTHULHU

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

## Caractéristiques & Attributs

APP	...10..	Prestance	...50 %
CON	...12..	Endurance	...60 %
DEX	...16..	Agilité	...80 %
FOR	...10..	Puissance	...50 %
TAIL	...12..	Corpulence	...60 %
EDU	...17..	Connaissance	...85 %
INT	...18..	Intuition	...90 %
POU	...13..	Volonté	...65 %

## Etat civil

Nom.....Henderson..... Prénom.....Ben.....  
Occupation..... Age.....19 ans.....  
Profession.....étudiant de l'étranger..... Sexe...M.....  
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"/>
.....	.... %	<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"/>
Sciences de la vie° (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Astronomie.....	45. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Archéologie.....	50. %	<input type="checkbox"/>
Histoire.....	50. %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	50.. %	<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"/>
Premiers soins (30%)	.... %	<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%)	40. %	<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"/>
Esprit ouvert *	70. %	<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%)	.... %	<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%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Poings.....	50. %	<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 +0... 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 le vilain petit canard de cette expédition, si l'on peut parler ainsi. Des années plus tard, vous serez considéré comme un geek ou équivalent. Vous préféreriez vous rouler en boule avec le dernier numéro de *Weird Tales* plutôt que d'aller vadrouiller dans les bois. En fait, la seule raison qui vous a poussé à y aller, c'est votre attirance pour l'étrange et le merveilleux. Vous avez entendu dire que le professeur Carris allait chercher des artefacts hyperboréens. Vous connaissez l'âge légendaire de l'Hyperborée grâce à votre immense collection de magazines pulp et si une telle place a vraiment existé, et bien, vous devez absolument le voir par vous-même.....*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Notes

*Esprit ouvert \* : à cause de votre habitude de lire des histoires bizarres et merveilleuses, vous êtes moins affecté quand vous êtes confronté à des choses qui ne devraient pas exister. Un test réussi dans cette compétence indique que vous ne perdez que la moitié des points de SAN lorsque vous voyez des créatures, que vous assistez à l'utilisation de magie ou que vous lisez des livres du Mythe. Néanmoins, vous perdez la SAN normale lorsqu'il s'agit de spectacles sanglants ou lorsque vous lancez des sorts – si vous veniez à en apprendre.....*

.....

.....

.....

.....