

# L'Appel de CTHULHU

Style de jeu... **Investigation occulte** ..... Gardien..... Scénario... **No Man's Land**.....

## Caractéristiques & Attributs

APP	8	Prestance	...40 %
CON	17	Endurance	...85 %
DEX	12	Agilité	...60 %
FOR	13	Puissance	...65 %
TAIL	15	Corpulence	...75 %
EDU	9	Connaissance	...45 %
INT	14	Intuition	...70 %
POU	10	Volonté	...50 %

## Etat civil

Nom... **Grimm** ..... Prénom... **William** .....  
Occupation..... Age... **39 ans** .....  
Profession... **Soldat, Cpl.** ..... Sexe... **Masculin** .....  
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"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle° (Edu x5%)		<input type="checkbox"/>
<b>Anglais</b> .....	<b>75 %</b>	
Langues° (00%)		<input type="checkbox"/>
<b>Français</b> .....	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Espagnol</b> .....	<b>35 %</b>	<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"/>
<b>Histoire Naturelle (10%)</b>	<b>10 %</b>	<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"/>
<b>Histoire (10%)</b> .....	<b>20 %</b>	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	<b>05 %</b>	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

### Savoir-faire

Bricolage (20%)	.... %	<input type="checkbox"/>
<b>Comptabilité (10%)</b> .....	<b>10 %</b>	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%)	.... %	<input type="checkbox"/>
<b>Mécanique (20%)</b> .....	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%)	<b>05 %</b>	<input type="checkbox"/>
Métier ° (05%)		<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%)	<b>30 %</b>	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
<b>Serrurerie (01%)</b> .....	<b>01 %</b>	<input type="checkbox"/>
Survie (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>

### Sensorielles

Bibliothèque (25%)	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	<b>70 %</b>	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	<b>50 %</b>	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	<b>30 %</b>	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	<b>40 %</b>	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	<b>35 %</b>	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	<b>70 %</b>	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	<b>50 %</b>	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	.... %	<input type="checkbox"/>

## Influence

Baratin (05%)	<b>35 %</b>	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	<b>15 %</b>	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Jeu ° (10%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	<b>10 %</b>	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	<b>35 %</b>	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Edu x 2%)	.... %	<input type="checkbox"/>
.....	.... %	<input type="checkbox"/>

## Action

Armes à feu° (20%)		
<b>Arme de Poing</b> .....	<b>20 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Fusil</b> .....	<b>80 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Fusil de chasse</b> .....	<b>30 %</b>	
Armes blanches° (20%)		<input type="checkbox"/>
<b>Couteau</b> .....(1D8)...	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%)		<input type="checkbox"/>
<b>Mitraillette</b> .....	<b>15 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Mitrailleuse</b> .....	<b>45 %</b>	
Athlétisme (15%)	.... %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%)		<input type="checkbox"/>
<b>Conduire voiture</b> .....	<b>25 %</b>	
Corps à corps ° (Dex x 2%)		<input type="checkbox"/>
<b>Baïonnette</b> .....(1D6+1)	<b>20 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Coup de crosse</b> ...(1D4+2)	<b>25 %</b>	
<b>Coup de pieds</b> ....(1D6)	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Coup de poing</b> ...(1D3)	<b>50 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Coup de tête</b> .....(1D4)...	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Lutte (25%)</b> .....(spécial)...	<b>25 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Lancer (25%)</b> .....	<b>50 %</b>	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	<b>40 %</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Grimper</b> .....	<b>70 %</b>	<input type="checkbox"/>

## Santé Mentale

Modificateur social .....%

Aplomb .....

SAN Initiale ... **50**..

SAN Max (99 – Mythe de Cthulhu) ... **99**.

1 <sub>1</sub>	2 <sub>1</sub>	3 <sub>1</sub>	4 <sub>1</sub>	5 <sub>1</sub>	6 <sub>2</sub>	7 <sub>2</sub>	8 <sub>2</sub>	9 <sub>2</sub>	10 <sub>2</sub>	11 <sub>3</sub>	12 <sub>3</sub>	13 <sub>3</sub>	14 <sub>3</sub>	15 <sub>3</sub>	16 <sub>4</sub>	17 <sub>4</sub>	18 <sub>4</sub>	19 <sub>4</sub>	20 <sub>4</sub>	21 <sub>5</sub>	22 <sub>5</sub>	23 <sub>5</sub>	24 <sub>5</sub>	25 <sub>5</sub>
26 <sub>6</sub>	27 <sub>6</sub>	28 <sub>6</sub>	29 <sub>6</sub>	30 <sub>6</sub>	31 <sub>7</sub>	32 <sub>7</sub>	22 <sub>7</sub>	24 <sub>7</sub>	35 <sub>7</sub>	36 <sub>8</sub>	37 <sub>8</sub>	38 <sub>8</sub>	39 <sub>8</sub>	40 <sub>8</sub>	41 <sub>9</sub>	42 <sub>9</sub>	43 <sub>9</sub>	44 <sub>9</sub>	45 <sub>9</sub>	46 <sub>10</sub>	47 <sub>10</sub>	48 <sub>10</sub>	49 <sub>10</sub>	<b>50</b> <sub>10</sub>
51 <sub>11</sub>	52 <sub>11</sub>	53 <sub>11</sub>	54 <sub>11</sub>	55 <sub>11</sub>	56 <sub>12</sub>	57 <sub>12</sub>	58 <sub>12</sub>	59 <sub>12</sub>	60 <sub>12</sub>	61 <sub>13</sub>	62 <sub>13</sub>	63 <sub>13</sub>	64 <sub>13</sub>	65 <sub>13</sub>	66 <sub>14</sub>	67 <sub>14</sub>	68 <sub>14</sub>	69 <sub>14</sub>	70 <sub>14</sub>	71 <sub>15</sub>	72 <sub>15</sub>	73 <sub>15</sub>	74 <sub>15</sub>	75 <sub>15</sub>
76 <sub>16</sub>	77 <sub>16</sub>	78 <sub>16</sub>	79 <sub>16</sub>	80 <sub>16</sub>	81 <sub>17</sub>	82 <sub>17</sub>	83 <sub>17</sub>	84 <sub>17</sub>	85 <sub>17</sub>	86 <sub>18</sub>	87 <sub>18</sub>	88 <sub>18</sub>	89 <sub>18</sub>	90 <sub>18</sub>	91 <sub>19</sub>	92 <sub>19</sub>	93 <sub>19</sub>	94 <sub>19</sub>	95 <sub>19</sub>	96 <sub>20</sub>	97 <sub>20</sub>	98 <sub>20</sub>	99 <sub>20</sub>	<b>00</b> <sub>20</sub>

## Equipement

*L'arme de William est un fusil automatique qui peut par conséquent tirer par rafales.*

## Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
• <b>Fusil .B.A.R.</b> .....	<b>2D6+4</b>	<b>90m</b> .....	<b>1/2</b> .....	
• .....				
• .....				
• .....				
Impact	<b>aucun</b>	Pieds : 1D6	Poings : 1D3	Tête : 1D4

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 **10** 11 12 13 14 15 16 17 18

## Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description
• Aucune			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

## Séquelles Physiques

- Il lui manque une phalange au petit doigt de la main gauche.....
- Longue cicatrice sur la poitrine.....
- Balafres sur les doigts de la main droite.....
- 
- 

## Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			
•			

## Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes
•		
•		
•		
•		

## Savoirs impies

### Créatures connues

- Aucune.....
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

### Ouvrages consultés

- Aucun.....
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Motivation .....

### Description

Courtaud et trapu, peau tannée, pas rasé, laid. Rides profondes sur le visage, mains couvertes de cicatrices et cheveux poivre et sel. Petits yeux. Frustré et expérimenté. Un survivant.....

### Trait de personnalité

Rustre, cynique, rude. Soupe au lait et prompt à réprimander les autres. Il a tout vu. S'inquiète de ses camarades au fond de lui, bien qu'il ne le laisse jamais paraître. A cheval sur le règlement et la discipline .....

## Matériel d'aventure et autres possessions

Ceinturon, poches à munitions ; bâche avec havresac ; 4 chargeur ; pince coupante ; 3 paires de chaussettes ; pull ; uniforme et casque ; couteau de poche ; vieilles photos ; 1 ration journalière ; mouchoir ; boussole ; 2 poignards de combat ; cantine ; 2 couvertures ; tapis de sol ; bouteille d'eau ; kit de cuisine ; couteau, fourchette et cuillère ; choppe ; pèlerine ; vareuse ; bottes ; fusil automatique ; livre de solde ; allumettes (4) ; tabac ; pipe ; gants ; bonnet en laine ; ciseaux à ongles ; médaille de St Christophe ; Flacon de whisky.....