

C'THULHU

Style de jeu... **Horreur Lovecraftienne**... Gardien... Scénario... **Une lumière fantomatique**..

Caractéristiques & Attributs

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

Etat civil

Nom..... **Finley**..... Prénom..... **Archie**.....
Occupation..... Age..... **25 ans**.....
Profession... **assistant gardien de phare** 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%)		
Gaélique	25. %	<input type="checkbox"/>
Latin	25. %	<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	20. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles° (00%)		
Astronomie	38. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines° (00%)		
..... %	<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"/>
Electricité	30. %	<input type="checkbox"/>
Mécanique	40. %	<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%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%) %	<input type="checkbox"/>
Survie (00%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	40. %	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%) %	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25%)	45. %	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	35. %	<input type="checkbox"/>
Pister (10%) %	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	20. %	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%) %	<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%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Lancer	55. %	<input type="checkbox"/>
Armes blanches° (20%)		
Couteau de poche	55. %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques° (00%)		
..... %	<input type="checkbox"/>
Artillerie° (15%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	60. %	<input type="checkbox"/>
Conduite° (20%) %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Sauter	55. %	<input type="checkbox"/>
Corps à corps ° (Dex x 2%)		
Bagarre	55 %	<input type="checkbox"/>
..... %	<input type="checkbox"/>
Equitation (05%) %	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	25. %	<input type="checkbox"/>
Piloter ° (00%)		
Natation	80. %	<input type="checkbox"/>
Escalade	80. %	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale ... **70**.....

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

- **Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pied de lapin,**
- **couteau de poche**.....
-
-

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.
• Couteau de poche ..	1D4 ...			
•				
•				
•				
Impact	+0	Pieds : 1D6	Poings: 1D3	Tête : 1D4

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

Nom	Scénario	Notes
•
•
•
•

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Vous avez récemment été engagé par le Bureau des Phares Nordiques.....
Hallowsay est votre premier poste, après un bref apprentissage à Tarbat Ness sur la côte est.....
Vous naviguez à bord du ravitailleur de phare Helios. Lorsque vous arriverez à Hallowsay, vous...
remplacerez Peter Scott, qui démissionne du service des phares.....
Vous êtes originaire de Kilmarnock en Ayr, mais vous avez pris une chambre à Stromness. Vous ne
connaissez personne dans l'équipage, mais vous avez hâte de rencontrer vos collègues sur.....
Hallowsay. Vous avez avec vous un sac en toile de jute contenant le courrier des gardiens, du tabac
pour pipe, des gâteaux d'avoine et une bouteille de whisky. Avec cela, vous avez l'espoir de vous ..
faire de nouveaux amis sur l'île.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

[illegible]