

L'Appel de CTHULHU

CARACTÉRISTIQUES ET ATTRIBUTS

APP	7	3D6	Prestance	35 %
CON	9	3D6	Endurance	45 %
DEX	7	3D6	Agilité	35 %
FOR	7	3D6	Puissance	35 %
TAI	8	2D6+6	Corpulence	40 %
ÉDU	10	3D6+3	Connaissance	50 %
INT	9	2D6+6	Intuition	45 %
POU	15	3D6	Volonté	75 %

COMPÉTENCES

INFLUENCE	Pts OCC : 300	Pts INP : 135
Baratin (05%)	50	% <input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)		% <input type="checkbox"/>
Crédit (15%)		% <input type="checkbox"/>
Imposture (00%)		% <input type="checkbox"/>
Interroger (10%)	50	% <input type="checkbox"/>
Jeu* (10%)		
Poker	30	% <input type="checkbox"/>
Négociation (05%)		% <input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) 10		% <input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)		% <input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Édu x 2%) 20		% <input type="checkbox"/>

SAVOIR-FAIRE

Bricolage (20%)		% <input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%)	30	% <input type="checkbox"/>
Hypnose (05%)		% <input type="checkbox"/>
Médecine (05%)		% <input type="checkbox"/>
Métier* (05%)		
Serrurerie	45	% <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%)	50	% <input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)		% <input type="checkbox"/>
Survie (00%)		% <input type="checkbox"/>
Jungle subtropicale	30	% <input type="checkbox"/>

SANTÉ MENTALE

Si SAN ≤ 37.5: -10% Si SAN ≤ 18.75: -20%
Modificateur social 0 %

Aplomb 0

SAN Initiale 75

SAN Max (99-Mythe de Cthulhu) 89

1 ₁	2 ₁	3 ₁	4 ₁	5 ₁	6 ₂	7 ₂	8 ₂	9 ₂	10 ₂	11 ₃	12 ₃	13 ₃	14 ₃	15 ₃	16 ₄	17 ₄	18 ₄	19 ₄	20 ₄	21 ₅	22 ₅	23 ₅	24 ₅	25 ₅
26 ₆	27 ₆	28 ₆	29 ₆	30 ₆	31 ₇	32 ₇	33 ₇	34 ₇	35 ₇	36 ₈	37 ₈	38 ₈	39 ₈	40 ₈	41 ₉	42 ₉	43 ₉	44 ₉	45 ₉	46 ₁₀	47 ₁₀	48 ₁₀	49 ₁₀	50 ₁₀
51 ₁₁	52 ₁₁	53 ₁₁	54 ₁₁	55 ₁₁	56 ₁₂	57 ₁₂	58 ₁₂	59 ₁₂	60 ₁₂	61 ₁₃	62 ₁₃	63 ₁₃	64 ₁₃	65 ₁₃	66 ₁₄	67 ₁₄	68 ₁₄	69 ₁₄	70 ₁₄	71 ₁₅	72 ₁₅	73 ₁₅	74 ₁₅	75 ₁₅
76 ₁₆	77 ₁₆	78 ₁₆	79 ₁₆	80 ₁₆	81 ₁₇	82 ₁₇	83 ₁₇	84 ₁₇	85 ₁₇	86 ₁₈	87 ₁₈	88 ₁₈	89 ₁₈	90 ₁₈	91 ₁₉	92 ₁₉	93 ₁₉	94 ₁₉	95 ₁₉	96 ₂₀	97 ₂₀	98 ₂₀	99 ₂₀	00 ₂₀

ÉQUIPEMENT

Équipement fétiche (+10%):	

ARMES

	Dégâts	Portée	Cadence	Charg.
Colt .38 detective special	1D10	courte	3/2	6

POINTS DE MAGIE 15 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Impact -2

Pieds 1D6

Poings 1D3

Tête 1D4

That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons, even death may die.

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

CITY OF ARKHAM OFFICE OF THE CORONER	NOM	Francis Delépine		N° 1546-322		
	AGE	87 ans	SEXE	Homme	NATIONALITÉ	Français
	OCCUPATION	ancien professeur		PROFESSION	de français	
	NIVEAU DE VIE	Cl. moyenne	50	PERSONNALITÉ		
	CERCLES PROCHES			CERCLES OPPOSÉS		
	CERCLES ÉLOIGNÉS			CERCLES ENNEMIS		



Seuil de Blessure 4

POINTS DE VIE 9 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

SENSORIELLES

Bibliothèque (25%)	40	% <input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)		% <input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)		% <input type="checkbox"/>
Écouter (25%)	45	% <input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	30	% <input type="checkbox"/>
Pister (10%)	25	% <input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	50	% <input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	60	% <input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	60	% <input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	55	% <input type="checkbox"/>

ACTION

Armes à feu* (20%)		
armes de poing	60	% <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%) 14		
Bagarre	54	% <input type="checkbox"/>
		% <input type="checkbox"/>
Équitation (05%)		% <input type="checkbox"/>
Navigation (00%)		% <input type="checkbox"/>
Piloter* (00%)		% <input type="checkbox"/>
		% <input type="checkbox"/>
		% <input type="checkbox"/>

BLESSURES

PROTECTIONS

--	--

CONNAISSANCES

Bureaucratie (10%)		% <input type="checkbox"/>
Culture artistique* (10%)		% <input type="checkbox"/>
		% <input type="checkbox"/>
Langue maternelle* (Édu x 5%) 50		
Français	50	% <input type="checkbox"/>
Langues* (00%)		
Anglais	40	% <input type="checkbox"/>
Vietnamien	30	% <input type="checkbox"/>
Chinois ancien	10	% <input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	10	% <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"/>
		% <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"/>

SÉQUELLES PSYCHOLOGIQUES

Séquelle	Niveau	Effet	Description
opioïnomane	10		abstinent depuis 45 ans

SÉQUELLES PHYSIQUES

amputé de la jambe droite (mouvement limité à la marche, -20% à tous les jets d'Action)

CONTACTS

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
Tom Fox	Amicale	rencontré à la maison de retraite Beauséjour, a aidé à traduire les fragments du huitième livre de Hsan l'ancien	

INVESTIGATEURS CONNUS

Nom	Scénario	Notes
Gordon MacAran		
Alabama Peters		
Kathleen Fagan		
Mike Brown		
Liv Håvik		

SAVOIR IMPIES

Créatures connues

Profonds, Tcho-Tcho, Maigres bêtes de la nuit, Goules



*Efficient Daemones ut quae non sunt sic tamen quasi sint
Conspicienda hominibus exhibeant*

HISTOIRE PERSONNELLE

Motivation :



Ouvrages consultés

Yi-Jing (anglais), fragments du huitième livre de Hsan l'ancien (chinois ancien)

*I have seen the dark wiry crawling
Where the black planets roll without aim
Where they roll in their horror unheeded,
Without knowledge or lustre or name.*

NOTES

Sorts connus: Poigne de Nyoghta (offensif), Signe des anciens (protection d'un passage contre certaines créatures du Mythe)

