

# L'Appel de CTHULHU

## CARACTÉRISTIQUES ET ATTRIBUTS

<b>APP</b>	8	3D6	Prestance	40 %
<b>CON</b>	8	3D6	Endurance	40 %
<b>DEX</b>	10	3D6	Agilité	50 %
<b>FOR</b>	8	3D6	Puissance	40 %
<b>TAI</b>	8	2D6+6	Corpulence	40 %
<b>ÉDU</b>	11	3D6+3	Connaissance	55 %
<b>INT</b>	8	2D6+6	Intuition	40 %
<b>POU</b>	11	3D6	Volonté	55 %

## COMPÉTENCES

INFLUENCE	Pts OCC : 330	Pts INP : 120
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"/>
<b>Poker</b>	30	% <input type="checkbox"/>
Négociation (05%)		% <input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%) 16		% <input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)		% <input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Édu x 2%) 22		% <input type="checkbox"/>

## SAVOIR-FAIRE

Bricolage (20%)	50	% <input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%)		% <input type="checkbox"/>
Hypnose (05%)		% <input type="checkbox"/>
Médecine (05%)		% <input type="checkbox"/>
Métier* (05%)		% <input type="checkbox"/>
<b>Mécanique</b>	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"/>
Premiers soins (30%)	50	% <input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)		% <input type="checkbox"/>
Survie (00%)		% <input type="checkbox"/>
Milieu polaire	57	% <input type="checkbox"/>

## SANTÉ MENTALE

Si SAN ≤ 27.5: -10% Si SAN ≤ 13.75: -20%  
Modificateur social 0 %

Aplomb 0

SAN Initiale 55

SAN Max (99-Mythe de Cthulhu) 89

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>	33 <sub>7</sub>	34 <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>	50 <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>	00 <sub>20</sub>

## ÉQUIPEMENT

Équipement fétiche (+10%):

## ARMES

	Dégâts	Portée	Cadence	Charg.
fusil de chasse cal. 12 à canon scié	1D10+6	proche	2	4

POINTS DE MAGIE 11 | 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 Liv Håvik	N° 1546-322	
AGE 81 ans	SEXE Femme	NATIONALITÉ Norvégienne
OCCUPATION ancienne secrétaire		PROFESSION
NIVEAU DE VIE Cl. moyenne	50 %	PERSONNALITÉ
CERCLES PROCHES		CERCLES OPPOSÉS
CERCLES ÉLOIGNÉS		CERCLES ENNEMIS

ATTACHÉ TO TOE  
A.A.P.A. No. 245.1222



Seuil de Blessure 4

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

## SENSORIELLES

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

## ACTION

Armes à feu* (20%)		% <input type="checkbox"/>
armes de poing	55	% <input type="checkbox"/>
armes d'épaule	75	% <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%)	45	% <input type="checkbox"/>
Conduite* (20%)		% <input type="checkbox"/>
		% <input type="checkbox"/>
Corps à corps* (Dex x 2%) 20		% <input type="checkbox"/>
Bagarre	33	% <input type="checkbox"/>
		% <input type="checkbox"/>
Équitation (05%)		% <input type="checkbox"/>
Navigation (00%)		% <input type="checkbox"/>
Piloter* (00%)		% <input type="checkbox"/>
Traineau	60	% <input type="checkbox"/>
Avion (FairChild FC2-W)	40	% <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%) 55		% <input type="checkbox"/>
Norvégien	55	% <input type="checkbox"/>
Langues* (00%)		% <input type="checkbox"/>
Anglais	50	% <input type="checkbox"/>
Langues des anciens	20	% <input type="checkbox"/>
		% <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

## SÉQUELLES PHYSIQUES

\* perte de 3 doigts MG et de 2 à la MD ainsi que de plusieurs orteils (-10% en catégorie Action)  
 \* Hypertension : besoin de jet d'Endurance en cas d'effort prolongé

## CONTACTS

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
Tom Fox	Amicale	rencontré à la maison de retraite Beauséjour, a aidé à traduire les tablettes	

## INVESTIGATEURS CONNUS

Nom	Scénario	Notes
Gordon MacAran		
Francis Delépine		
Alabama Peters		
Kathleen Fagan		
Mike Brown		

## SAVOIR IMPIES

Créatures connues

Shogoths,  
Choses très anciennes,

Ouvrages consultés

Tablettes métalliques gravées dans la langue des anciens.

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Motivation :

## NOTES

Sorts connus : Signe des anciens (protection d'un passage contre certaines créatures du Mythe), Signe rouge de Shudde M'ell (sort d'attaque)