

Années 1920

Nom
 Joueur
 Occupation
 Sexe Âgeans
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

FOR DEX POU
 CON APP ÉDU
 TAI INT MVT
 Idée

L'Appel de
CTHULHU

Points de Vie

Inconscient 00 01 02 03 04
 Mourant 05 06 07 08
 Blessure grave 09 10 11 12
 PV max. 13 14 15 16
 17 18 19 20

Folie temporaire ☐ Folie persistante ☐

Santé Mentale

Initial Max

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 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

Points de Magie

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 PM max. 21 22 23 24 25

Chance

Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 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

Compétences de l'Investigateur

☐ Anthropologie (01%)%
☐ Archéologie (01%)%
 Arts et métiers (05%)
☐%
☐%
☐%
☐ Baratin (05%)%
☐ Bibliothèque (20%)%
☐ Charme (15%)%
 Combat à distance
☐ (Armes de poing) (20%)%
☐ (Fusils) (25%)%
☐%
 Combat rapproché
☐ (Corps à corps) (25%)%
☐%
☐%
☐ Comptabilité (05%)%
☐ Conduite (20%)%
☐ Conduite engin lourd (01%)%
 Crédit (00%)%
☐ Crochetage (01%)%
☐ Discretion (20%)%

☐ Droit (05%)%
☐ Écouter (20%)%
☐ Électricité (10%)%
☐ Équitation (05%)%
☐ Esquive (DEX/2)%
☐ Estimation (05%)%
☐ Grimper (20%)%
☐ Histoire (05%)%
☐ Imposture (05%)%
☐ Intimidation (15%)%
☐ Lancer (20%)%
 Langue maternelle (ÉDU)
☐%
 Langues (01%)
☐%
☐%
☐%
☐ Mécanique (10%)%
☐ Médecine (01%)%
☐ Mythe de Cthulhu (00%)%
☐ Nager (20%)%
☐ Naturalisme (10%)%
☐ Occultisme (05%)%

☐ Orientation (10%)%
☐ Persuasion (10%)%
☐ Pickpocket (10%)%
 Pilotage (01%)
☐%
☐ Pister (10%)%
☐ Premiers soins (30%)%
☐ Psychanalyse (01%)%
☐ Psychologie (10%)%
☐ Sauter (20%)%
 Sciences (01%)
☐%
☐%
☐%
 Survie (10%)
☐%
☐ Trouver Objet Caché (25%)%
☐%
☐%
☐%
☐%
☐%

Armes

Armes	Ordinaire	Majeure	Extrême	Dégâts	Portée	Cadence	Capacité	Panne
À mains nues				1d3+Imp	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								

Combat

Impact
 Carrure
 Esquive

Profil

Description Idéologie et croyances Personnes importantes Lieux significatifs Biens précieux	Traits Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec entités étranges
---	---

Équipement, possessions et fortune

.....			
.....			
.....			
.....			Crédit
.....			Dépenses courantes \$
.....			Espèces \$
.....			Capital \$

Amis investigateurs

Nom..... Joueur	Nom..... Joueur	Nom..... Joueur
Nom..... Joueur Moi Nom..... Joueur		
Nom..... Joueur	Nom..... Joueur	Nom..... Joueur

Notes

Aide-mémoire

Tests de compétence ou de caractéristique

Niveaux de réussite :

Maladresse 100/96+
 Échec > %
 Ordinaire <= %
 Majeure 1/2 %
 Extrême 1/5 %
 Critique 01

Redoubler un test : justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale

Blessures et soins

Premiers soins : soigne 1 PV
Médecine : soigne 1D3 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine