

ANNEES 1920

Nom .....  
 Joueuse .....  
 Occupation .....  
 Genre ..... Âge .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....

CARACTÉRISTIQUES

FOR	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	POU	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	APP	<input type="text"/>	ÉDU	<input type="text"/>
		Conn.			
TAI	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	MVT	<input type="text"/>
		Idée			+1 -1

L'Appel de CTHULHU

POINTS DE VIE

Inconscient	<input type="text"/>	00	01	02	03	04	Folie temp.	<input type="checkbox"/>	Folie persist.	<input type="checkbox"/>	SANTÉ MENTALE	Initiale	<input type="text"/>	Max.	<input type="text"/>																	
Mourant	<input type="text"/>	05	06	07	08	09	Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15										
Blessure grave	<input type="checkbox"/>	10	11	12	13	14	15	16		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
PV max.	<input type="text"/>	17	18	19	20	21	22	23	24	25		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	Pas de chance	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15								
	06	07	08	09	10		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
		11	12	13	14	15		37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	
			16	17	18	19	20		58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
PM max.	<input type="text"/>	21	22	23	24	25		79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

CHANCE

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Arts et métiers (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Pilotage (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Combat à distance	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Sciences (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Langue maternelle (ÉDU)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Combat rapproché	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Langues (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Survie (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Mythe de Cthulhu (00%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Crédit (00%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Discretion (20%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> .....	.....%	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

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 ET POSSESSIONS ↔

## ↔ FORTUNE ↔

..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....	Dépenses courantes..... Espèces..... Capital..... ..... ..... .....
--	--

## ↔ AMIS INVESTIGATEURS ↔

## ↔ NOTES ↔

Nom..... ..... Joueuse.....	Nom..... ..... Joueuse.....	Nom..... ..... Joueuse.....
Nom..... ..... Joueuse.....	Nom..... ..... Joueuse.....	Nom..... ..... Joueuse.....
Nom..... ..... Joueuse.....	Nom..... ..... Joueuse.....	Nom..... ..... Joueuse.....

## ↔ AIDE-MÉMOIRE ↔

### TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

- Niveaux de réussite :**
- Maladresse..... 100/96+
  - Échec..... > %
  - Ordinaire..... ≤ %
  - Majeure..... ½ %
  - Extrême..... ⅓ %
  - 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