

→ ANNEES 1920 ←

Nom .....  
 Joueur .....  
 Occupation .....  
 Nationalité ..... Âge .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....  
 Ecoles .....  
 Diplômes .....  
 Niveau de vie .....

→ 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"/>
TAI	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	MVT	<input type="text"/>
		Idée			<input type="text"/>

L'Appel de CTHULHU

→ AIDE-MÉMOIRE ←

**TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE**  
 Niveau de réussite : 100%+  
 Méhémé : > %  
 Échec : > %  
 Ordinaire : %  
 Majeur : %  
 Extra : %  
 Critique : 01

**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

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

→ POINTS DE VIE ←

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

Folie temp.  Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Folie	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						

Initial  Max.

→ 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

Pas de chance

→ 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 ←

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

→ ARMES ←

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

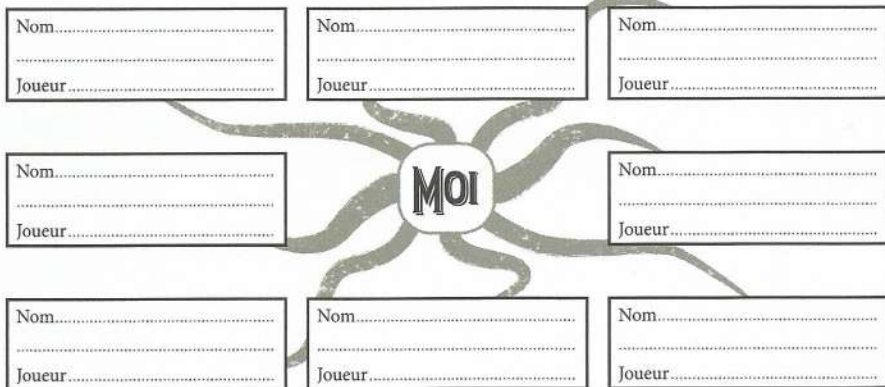
→ **ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS** ←

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

→ **FORTUNE** ←

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

→ **AMIS INVESTIGATEURS** ←



→ **NOTES** ←

Evenements importants et rencontres : .....

.....  
 .....  
 .....

→ **AIDE-MÉMOIRE** ←

**TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE**

**Niveaux de réussite :**

- Maladresse..... 100/96+
- Échec..... > %
- Ordinaire..... ≤ %
- Majeur..... 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