L'Appel de Cthulhu

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

CITY OF ARKHAM
OFFICE OF THE CORONER

NOM: John Purcell — Nº 1546-322

AGE: 37	SEXE: Homme	NATIONALITÉ:
OCCUPATION: Homme de foi		PROFESSION: Spirite
NIVEAU DE VIE: Aisé	% 75	PERSONNALITÉ:
CERCLES PROCHES: Cultes		CERCLES OPPOSÉS: Forces de 'ordre
CERCLES ÉLOIGNÉS: Sans-abri		CERCLES ENNEMIS: Pègre ;

ATTACH TO TOE — AAPAA. No. 245.12.22

Seuil de Blessure: 6

Caractéristiques et attributs

APP	16	3D6	Prestance	80 %
CON	9	3D6	Endurance	45 %
DEX	15	3D6	Agilité	75 %
FOR	10	3D6	Puissance	50 %
TAI	17	2D6+6	Corpulence	85 %
ÉDU	16	3D6+3	Connaissance	80 %
INT	14	2D6+6	Intuition	70 %
POU	12	3D6	Volonté	70 %

Points de Vie 13 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Compétences

Influence

Pts OCC : 0 — Pts INP : 0

Baratin (05%)	50	%
Contacts & Ressources (10%)		%
Crédit (15%)		%
Imposture (00%)	80	%
Interroger (10%)		%
Jeu* (10%)		
		%
Négociation (05%)		%
Perspicacité (Int x 2%) 28	56	%
Persuasion (15%)	80	%
Savoir-vivre (Édu x 2%) 0		%
		%

Savoir-Faire

Bricolage (20%)		%
Criminalistique (00%)		%
Hypnose (05%)	35	%
Médecine (05%)		%
Métier* (05%)		
Inspirer la confiance	55	%
		%
		%
		%
Photographie (10%)		%
Pratique artistique* (05%)		
		%
		%
		%
Premiers soins (30%)		%
Psychanalyse (00%)		%
Survie (00%)		%
		%

Sensorielles

Bibliothèque (25%)		%
Discrétion (10%)		%
Dissimulation (15%)		%
Écouter (25%)	25	%
Orientation (10%)		%
Pister (10%)		%
Psychologie (05%)	60	%
Se cacher (10%)		%
Trouver Objet Caché (25%)		%
Vigilance (25%)	20	%
		%

Action

Armes à feu* (20%)		
		%
		%
Armes blanches* (20%)		
		%
		%
Armes exotiques* (00%)		%
		%
Artillerie* (15%)		
		%
Athlétisme (15%)		%
Conduite* (20%)		
		%
		%
Corps à corps* (Dex x 2%) 0		
		%
		%
Équitation (05%)		%
Navigation (00%)		%
Piloter* (00%)		
		%
		%

Blessures

Protections

Connaissances

Bureaucratie (10%)		%
Culture artistique* (10%)		%
		%
Langue maternelle* (Édu x 5%) 80		
	80	%
Langues* (00%)		
	32	%
		%
		%
Mythe de Cthulhu (00%)		%
Sciences de la terre* (00%)		
		%
		%
		%
Sciences de la vie* (00%)		
		%
		%
		%
Sciences formelles* (00%)		
		%
		%
		%
Sciences humaines* (00%)		
		%
		%
		%
Sciences occultes (05%)	50	%
		%

Santé mentale

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

Aplomb 2 | SAN Initiale 60 | SAN Max (99-Mythe de Cthulhu) 60

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

Equipement fétiche (+10%):

Armes

	Dégâts	Portée	Cadence	Charg.

FOR + TAI : 0

Impact 0 — Pieds 1D6 — Poings 1D3 — Tête 1D4

Points de Magie 12 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

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

FICHE DE PERSONNAGE POUR L'APPEL DE CTHULHU - AAPAA 2008 V1.0

Style Aventure Pulp	Gardien Jean-Mi	Campagne	Joueur

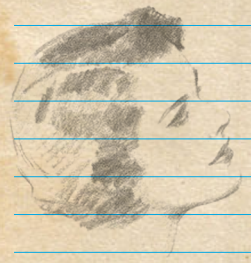
Séquelles Psychologiques

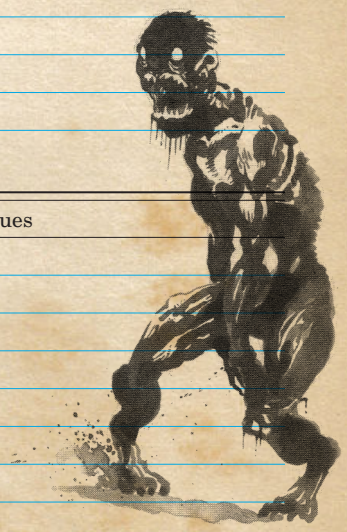
Séquelle	Niveau	Effet	Description

Séquelles Physiques

Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario





Investigateurs Connus

Nom	Scénario	Notes

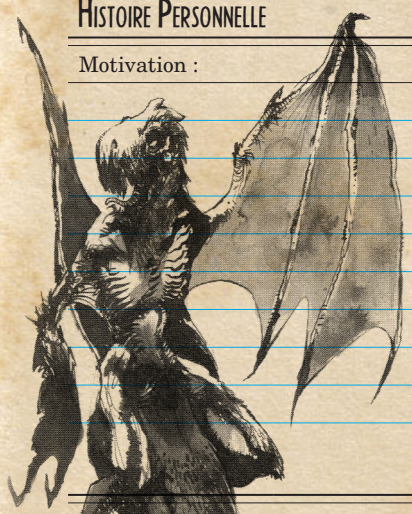
Savoir Impies

Créatures connues

Efficiant Daemones ut quae non sunt sic tamenquasi sint
Conspicienda hominibus exhibeant

Histoire Personnelle

Motivation :



Ouvrages consultés

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

NOTES

Né dans les bas-fonds d'une grande ville (laquelle ?). John Purcell a fréquenté la petite délinquance durant sa jeunesse. Son intelligence lui donnait de vraies prédispositions pour cette vie, mais suite à un démêlé avec le fils d'un caïd notoire, il a préféré partir à l'aventure.
Neveu d'une cartomancienne reconnue ; Madame Yvonne ; John s'est découvert un don de médium. Il s'est alors proposé d'offrir ses services aux nantis.
Il a su se créer une jolie clientèle dans la haute bourgeoisie, et certaines femmes de personnages bien placés ne jurent plus que par ses dons extrasensoriels. Enfin, Il a développé un don pour l'hypnose et l'utilise régulièrement.

MISE EN PAGE JEANFI ZBEL31@GMAIL.COM 2008 - ILLUSTRATIONS DE EL THEO ET ANDREW LOOMIS POUR LES VISAGES