

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur : Laurent Gonel

CARACTERISTIQUES

FOR 16... DEX 16.... INT 20.... Idée 100
 CON 18... APP 11.... POU 20.... Chance 100
 TAI 17... SAN 97.... EDU 24.... Connais. 120

Ecoles : Académie de Médecine de Paris

Diplômes : Médecine Généraliste

Bonus / Pénalité aux Dommages : +3

Folie permanente :

obsédé sexuel

POINTS DE SANTE MENTALE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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

Nom.....Guy Sollies

Profession.....Médecin..... Age 51 Sexe M

Nationalité...Américain.....Résidence Grand-Rapids

POINTS DE MAGIE

Inconscience

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27

POINTS DE VIE

Mort -2 -1 0 +1 +2

3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

PORTAIT DE L'INVESTIGATEUR



Anthropologie (01)	27	<input type="checkbox"/>	Electronique (01)	10	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	25	<input type="checkbox"/>
Archéologie (01)	16	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x 2)	59	<input type="checkbox"/>	Physique (01)	20	<input type="checkbox"/>
Arts (05)			Géologie (01)	15	<input type="checkbox"/>	Piloter (01)		
Plastiques	05	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	46	<input type="checkbox"/>	Avion	10	<input type="checkbox"/>
Musicaux	20	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	35	<input type="checkbox"/>	Hélicoptère	05	<input type="checkbox"/>
Arts Martiaux (01)	01	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	15	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	100	<input type="checkbox"/>
Astronomie (01)	10	<input type="checkbox"/>	Informatique (01)	20	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (01)	56	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	61	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	45	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	100	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	75	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)			Sauter (25)	38	<input type="checkbox"/>
Biologie (01)	45	<input type="checkbox"/>	Français / Anglais	100	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	30	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2)	32	<input type="checkbox"/>	Langues Etrangères (01)			Serrurerie (01)	46	<input type="checkbox"/>
Chimie (01)	40	<input type="checkbox"/>	Allemand	84	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	48	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	55	<input type="checkbox"/>	Espagnol	81	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	78	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20)	77	<input type="checkbox"/>	Gaélique	66	<input type="checkbox"/>	Raconter des blagues	99	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (01)	10	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	49	<input type="checkbox"/>	Electricité	11	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	48	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	78	<input type="checkbox"/>	Discussion	89	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (01)	50	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	10	<input type="checkbox"/>	Crocheter	46	<input type="checkbox"/>
Déguisement (01)	30	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	16		Eloquence	95	<input type="checkbox"/>
Discrétion (15)	54	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	57	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	35	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	36	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	28	<input type="checkbox"/>	Pickpocket	25	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	45	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	29	<input type="checkbox"/>	Botanique	45	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	53	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	44	<input type="checkbox"/>	Dessiner une carte	39	<input type="checkbox"/>
Electricité (10)	11	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (01)	94	<input type="checkbox"/>	Diagnostiquer maladie	92	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

ARMES de Corps à Corps

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs/r	%	Mun.	Arme	%	Dom	Att/R	PdV
Revolver38spé	1D10	150	100	20	2	65	40x6	Coup de Pied (25)	30	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Fusil chasse	4D6	1300	100	09	2	74	30x2	Coup de Poing (50)	64	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Fusil Marlin	2D10+7	780	95	14	2	71	20x4	Coup de Tête (10)	30	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Pistolet Mitrailleur	2D10	25	96	22	3	79	1x45	Lutte (25)	50	1D3	1 <input type="checkbox"/>
...Fusil éléphant	4D10+3	870	97	13	2	93	10x4	Scalpel	74	1D4	2 <input type="checkbox"/>
Pistolet Sigma	1D10+2	50	100	21	3	65	1x16	Couteau	45	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Fusil à pompe	4D6+5	50	99	12	1	74	1x9					

Dom. = Dommages causés

Att./R. = Attaque par round

Revenus : Fluctuants

Economies : 5210\$

Argent de Poche : 1250\$

Arme	%	Dom	Att/R	PdV
Perceuse	64	3D6	1 <input type="checkbox"/>
Hache	20	2D6	1 <input type="checkbox"/>
Lance	33	1D10	1 <input type="checkbox"/>
Epée	60	1D8	1 <input type="checkbox"/>

Histoire de L'Investigateur



D'abord médecin français au club Med', première aventure contre des Mi-Go. Accusé de meurtres, il fuit aux USA où il devient gynéco-psychologue. Il fait ensuite partie d'une équipe de télé-réalité sur les phénomènes paranormaux. Seconde aventure du manoir hanté par l'esprit d'un druide. Encore accusé de meurtres, mais d'agents fédéraux cette fois, il devient médecin de la pègre et junkie. Rendant visite à une amie rendue folle par le mythe, troisième aventure de l'asile encerclé par le FBI d'où il s'échappe par les contrées des rêves. Il en ressort fou lui-même, mais est sorti de l'asile et recruté par le FBI dans une section ayant carte blanche pour lutter contre les forces cthuloïdes. Quatrième aventure contre les hard rockers de Brian Loc-Nar, et leur armée de hell's angels, souhaitant invoquer Hastur, se terminant sur la planète du roi jaune, dans la constellation d'Aldébaran, pour détruire le prisme de départ, et enfin de nouveau fuite par les contrées des rêves, mais des byakhees...

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

Trousse de premiers soins (cf détail plus loin)
Armes & munitions (cf détail plus loin)
1 bâton de dynamite (dégâts 5D6)
Sachet de 247 cachets d'extasie
4 gélules de drogue du brujo Guatémaltèque
1 breuvage de l'espace

A Grand Rapids :

Appartement sordide avec salle d'opération clandestine (cf détail plus loin)

Dans les contrées des rêves de la ville de Karkosa sur Aldébaran :

Apparence plus jeune non défiguré
Scalpel géant
Echeveau de plantes
Champignon géant

Véhicules



Corbillard Cadillac de 1987 S&S Hearse :
V8 de 5L, 275 ch, elle peut atteindre 257 km/h et passer le 0 à 100 km/h en seulement 5 secondes (cf détail plus loin).

Informations Personnelles

Description : Cinquantenaire robuste, au look sombre et inquiétant. De petite taille, mais large d'épaule et grassouillet, souvent vouté, lançant des regards torves. Mine patibulaire, facies passepartout (avant ses blessures) de simple rond de cuir, mais avec une expression étrange, mélange de folie prête à éclater et de sournoiserie perverse, bandeau pirate et monocle.

Famille / Amis : Son meilleur ami est le détective du surnaturel Simon Delangle. Son contact de confiance dans la secte d'Hastur est Anh Wong, dit « Bob ». Son chaperon au FBI est l'agent Sheldon Cooper. Il est devenu pote avec Matthews le vengeur de Floride ayant voyagé avec lui dans l'espace à dos de byakhee ! Il n'a plus de liens familiaux en France. Il a gardé par contre des contacts dans la pègre, certains gangsters lui devant des services...

Crises de Folie : Frileux, insomniaque, vénal, obsédé, sadique.

Blessures : Crâne chauve flétri, œil droit crevé.

Entités Rencontrées



Mi-Go, Byakhee, Hastur.

Ouvrages / Grimoires Lus

Traduction d'un codex maya par Brian Loc-Nar.



Objets Magiques / Sortilèges Connus

Rêver 19, Savoir onirique 01,
Flétrissement,
Signe des Grands Anciens,
Poing de Yog Shottoth,
Cercle de Nodens (uniquement en rêve)

