

Caractéristiques & Attributs

CHA	Prestance	%
CON	Endurance	%
DEX	Agilité	%
FOR	Puissance	%
SEN	Intuition	%
EDU	Connaissance	%
INT	Logique	%
POU	Volonté	%

Etat civil

Nom..... Prénom.....
 Occupation..... Âge.....
 Profession..... Sexe.....
 Personnalité..... Nationalité.....

Niveau de vie %

Niveau d'étude

Ecoles.....
 Diplômes.....

Santé Protections Seuil de blessure

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

Blessures

Compétence

Connaissance

Bureaucratie (Edu%) %
 Culture artistique ° (10%) %
 Langue maternelle ° (Edu x5%) %
 %
 Langues ° (00%) %
 %
 %
 %
 %
 Mythe de Cthulhu (00%) %

- Les Sciences -

Anthropologie (05%) %
 Archéologie (00%) %
 Astronomie (10%) %
 Biologie (10%) %
 Botanique (10%) %
 Cryptographie (00%) %
 Droit (05%) %
 Histoire / Géographie (00%) %
 Mathématiques (10%) %
 Météorologie (00%) %
 Occultisme (05%) %
 Océanographie (05%) %
 Physique / Chimie (00%) %
 Sismologie (00%) %
 Sociologie (05%) %
 %
 %
 %
 %
 %
 %

Savoir-faire

Bricolage (20%) %
 Criminalistique (00%) %
 Explosif (00%) %
 Hypnose (05%) %
 Médecine (05%) %
 Métier ° (05%) %
 %
 %
 Mécanique (10%) %
 Serrurerie (10%) %
 Contrefaçon (10%) %
 Photographie (10%) %
 Pratique artistique ° (Sen + 05%) %
 %
 %
 Pharmacologie (00%) %
 Premiers soins (30%) %
 Psychanalyse (00%) %
 Survie (Edu / 2%) %
 %

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %
 Discretion (10 + Dex%) %
 Dissimulation (15%) %
 Ecouter (25%) %
 Orientation (10%) %
 Pister (10%) %
 Psychologie (Sen%) %
 Se cacher (10%) %
 Trouver Objet Caché (25%) %
 Vigilance (25%) %
 %

Influence

Baratin (Cha + 05%) %
 Crédit (15%) %
 Imposture ° (Cha + Sen)/2% %
 Interroger (10%) %
 Jeu (10%) %
 Négociation (Cha%) %
 Perspicacité (Int x 2%) %
 Persuasion (15%) %
 Savoir-vivre (Edu x 2%) %
 Séduction (Cha x 2%) %
 %
 %

Action

Art Martiaux (05%) %
 Armes à feu ° (20%) %
 %
 %
 Armes blanches ° (20%) %
 %
 %
 Armes exotiques ° (15%) %
 Athlétisme (15%) %
 Conduite ° (20%) %
 %
 %
 Corps à corps ° (Dex x 2%) %
 %
 Escalade (40%) %
 Esquive (Dex x 2%) %
 Equitation (05%) %
 Navigation (00%) %
 Piloter un ballon %
 Piloter ° (00%) %
 %

Santé Mentale Modificateur social% Aplomb SAN Initiale SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu)

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
¹ 26	¹ 27	¹ 28	¹ 29	¹ 30	² 31	² 32	² 33	² 34	³ 35	³ 36	³ 37	³ 38	³ 39	³ 40	⁴ 41	⁴ 42	⁴ 43	⁴ 44	⁴ 45	⁵ 46	⁵ 47	⁵ 48	⁵ 49	⁵ 50
⁶ 51	⁶ 52	⁶ 53	⁶ 54	⁶ 55	⁷ 56	⁷ 57	⁷ 58	⁷ 59	⁸ 60	⁸ 61	⁸ 62	⁸ 63	⁸ 64	⁸ 65	⁹ 66	⁹ 67	⁹ 68	⁹ 69	¹⁰ 70	¹⁰ 71	¹⁰ 72	¹⁰ 73	¹⁰ 74	¹⁰ 75
¹¹ 76	¹¹ 77	¹¹ 78	¹¹ 79	¹¹ 80	¹² 81	¹² 82	¹² 83	¹² 84	¹³ 85	¹³ 86	¹³ 87	¹³ 88	¹³ 89	¹⁴ 90	¹⁴ 91	¹⁴ 92	¹⁴ 93	¹⁴ 94	¹⁵ 95	¹⁵ 96	¹⁵ 97	¹⁵ 98	¹⁵ 99	¹⁵ 00
¹⁶	¹⁶	¹⁶	¹⁶	¹⁶	¹⁷	¹⁷	¹⁷	¹⁷	¹⁷	¹⁸	¹⁸	¹⁸	¹⁸	¹⁸	¹⁹	¹⁹	¹⁹	¹⁹	¹⁹	²⁰	²⁰	²⁰	²⁰	²⁰

Influence

• Cercles d'influences (1/10% en crédit)

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
.....
.....
.....

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

Impact ^{FOR+SEN} Précision ^{DEX+SEN} Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

