

CTHULHU

Style de jeu..... Gardien.....

Caractéristiques & Attributs

| | | | | |
|------|-------|--------------|-------|---|
| APP | | Prestance | | % |
| CON | | Endurance | | % |
| DEX | | Agilité | | % |
| FOR | | Puissance | | % |
| TAIL | | Corpulence | | % |
| EDU | | Connaissance | | % |
| INT | | Intuition | | % |
| POU | | Volonté | | % |

Etat civil

| | |
|-------------------|------------------|
| Nom..... | Prénom..... |
| Profil..... | Age..... |
| Profession..... | Sexe..... |
| Personnalité..... | Nationalité..... |

Niveau de vie

Cercles d'influence

| | |
|---------------|--------------|
| Proche..... | Opposés..... |
| Eloignés..... | Ennemi..... |

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

Influence & Social

| | | |
|----------------------------------|-------|---|
| Baratin – Impro. (05%) | | % |
| Connaissance de la rue (00%) | | % |
| Contacts & Ressources (10%) | | % |
| Histoire orale - Ragot (15%) | | % |
| Interroger (10%) | | % |
| Jargon Policier (15%) | | % |
| Imposture (10%) | | % |
| Négociateur - Marchander (05%) | | % |
| Perspicacité – Psycho (Int x 2%) | | % |
| Persuasion (Int x 2%) | | % |
| Réconfort - Empathie (App x 2%) | | % |
| Savoir-vivre (Edu x 2%) | | % |
| | | % |

Sensoriel

| | | |
|--------------------------|-------|---|
| Discrétion (10%) | | % |
| Ecouter - Chercher (25%) | | % |
| Orientation (10%) | | % |
| Pister (10%) | | % |
| Vigilance (25%) | | % |
| | | % |

Action et Combat

| | | |
|----------------------|-------|---|
| Arme à feu (20%) | | % |
| Arme blanche (20%) | | % |
| Arme de guerre (15%) | | % |
| Athlétisme (15%) | | % |
| Bagarre (Dex x 2%) | | % |
| Conduire (20%) | | % |
| Equitation (05%) | | % |
| Fuite (Dex+End %) | | % |
| Naviguer (00%) | | % |
| Piloter Avion (00%) | | % |
| | | % |

Connaissances Académiques

Sciences humaines

| | | |
|-----------------------------|-------|---|
| Anthropologie (00%) | | % |
| Archéologie (00%) | | % |
| Comptabilité Economie (00%) | | % |
| Droit et Bureaucratie (10%) | | % |
| Histoire de l' Art (10%) | | % |
| Histoire (00%) | | % |
| Géographie (00%) | | % |
| Sociologie (00%) | | % |
| Théologie (00%) | | % |
| Psychanalyse (00%) | | % |
| | | % |

Sciences formelles

| | | |
|---------------------|-------|---|
| Astronomie (00%) | | % |
| Cryptographie (00%) | | % |
| Mathématique (10%) | | % |
| Physique (00%) | | % |
| | | % |

Sciences de la vie

| | | |
|---------------------|-------|---|
| Botanique (00%) | | % |
| Chimie (00%) | | % |
| Médecine (05%) | | % |
| Pharmacologie (00%) | | % |
| Zoologie (00%) | | % |
| | | % |

Sciences de la terre

| | | |
|---------------------|-------|---|
| Géologie (00%) | | % |
| Météorologie (00%) | | % |
| Minéralogie (00%) | | % |
| Océanographie (00%) | | % |
| | | % |

Connaissances Académiques

| | | |
|------------------------------|-------|---|
| Architecture (00%) | | % |
| Bibliothèque (25%) | | % |
| Langue Maternelle (Edu x 5%) | | % |
| | | % |
| Langues | | % |
| | | % |
| | | % |
| | | % |
| Mythe de Cthulhu (00%) | | % |
| Occultisme (05%) | | % |
| | | % |
| | | % |
| | | % |

Savoir-faire

| | | |
|---------------------------|-------|---|
| Bricolage (20%) | | % |
| Criminalistique (00%) | | % |
| Crochetage (00%) | | % |
| Electricité (05%) | | % |
| Hypnose (00%) | | % |
| Jeu (10%) | | % |
| | | % |
| | | % |
| Mécanique (00%) | | % |
| Maçonnerie (05%) | | % |
| Métier (05%) | | % |
| | | % |
| | | % |
| Piquer (05%) | | % |
| Photographie (10%) | | % |
| Pratique artistique (05%) | | % |
| | | % |
| | | % |
| Premiers soins (30%) | | % |
| Survie (00%) | | % |
| | | % |
| | | % |
| | | % |

Equilibre Mental

Aplomb SAN Initiale SAN Max (SAN initiale - Mythe de Cthulhu/10)

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 | 00 |

Equipement

Armes

| Arme | Dég. | Port. | Cad. | Char. |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Santé Mentale (SAN) : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Impact Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

[illegible]

•
•
•
•
•
•
•

[illegible]

| Nom | Scénario | Notes |
|---------|----------|-------|
| ● | | |
| ● | | |
| ● | | |
| ● | | |

Créatures connues

Histoire personnelle et Piliers de Santé Mentale

•
•
•
•
•
•
•
•
•

[illegible]