

Caractéristiques & Attributs

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

État civil

Nom	Prénom
Occupation	Age
Profession	Sexe
Personnalité	Nationalité

Niveau de vie % Héroïsme

Cercles d'influence

Proche	Opposés
Éloignés	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 19 20 21 22 23

Blessures

Compétences = Treize +15 à répartir dans les domaines, max +60 et Trois comp. +30 et quatre +15

Connaissance (éduX2+Int -15) ou 30

Bureaucratie %
Culture artistique ° %
Langues ° %
Mythe de Cthulhu %
Sciences de la terre ° %
Sciences de la vie ° %
Sciences formelles ° %
Sciences humaines ° %
Sciences occultes %
..... %

Savoir-faire (édu+Int+Pou -15) ou 30

Bricolage %
Criminalistique %
Hypnose %
Médecine %
Métier ° %
Pratique artistique ° %
Premiers soins %
Psychanalyse %
Survie %
..... %

Sensorielles (Intx2+Pou -15) ou 30

Bibliothèque %
Discrétion - Se cacher %
Dissimulation %
Écouter %
Orientation - Pister %
Psychologie %
Sentir-Goûter %
Trouver Objet Caché %
..... %

Influence (AppX2+Pou -15) ou 30

Baratin - Imposture %
Commander - Intimider %
Contacts & Ressources %
Crédit - Savoir-vivre %
Interroger - Perspicacité %
Jeu ° %
Négociation - Persuasion %
..... %

Combat (DexX2+Fo -15) ou 30

Armes à feu ° %
Armes blanches ° %
Armes exotiques ° %
Artillerie ° %
Corps à corps ° %
..... %

Action (DexX2+Con -15) ou 30

Athlétisme %
Conduite ° %
Équitation %
Esquive %
Navigation %
Piloter ° %
..... %

Air (Zeitgeist / Influences, Connaissances) / %
Feu (Rêver / Action, Combat) / %
Eau (Médium / Sensorielles, Savoir-faire) / %
Terre (Réalité / Vigueur, Mystère) / %
Magie (Magie / Pouvoir, Chance) / %

Mystère (SpX2+Pou -15) ou 30

Conjuration %
Médium %
Réalité %
Rituels %
Sorcellerie %
Zeitgeist %
..... %
..... %

Compétences Universelles

Trente +15 avec un max de un 90, deux 75, trois 60 ou 450 pts. Quatre compétences avec des spé. à souligner (+10% dedans) Les* sont des historiques dans certains jeux.

Armes de mêlée (Fo+ Dex) %
Mains nues, Armé,
Armes de tir (DexX2) %
Jet, Tir,
Arts - Hobbies (Edu+Pou) %
Arts, Savoir-faire*,
Athlétisme (Dex+Con) %
Athlétisme, Manœuvres,
Commander (App+Pou) %
Crédit*, Leadership,
Conduite (Dex+Int) %
Conduite, Pilote,
Discrétion (IntX2) %
Furtivité, Plein air,
Réalité (PouX2) %
Médium, Réalité,
Science (EduX2) %
Médecine, Science,
Sens (IntX2) %
Percevoir, Recherche*,
Social (AppX2) %
Manipuler, Relations*,
Sorcier (PouX2) %
Conjuration, Sorcellerie,
Technique (Edu+Int) %
Bricolage, Sécurité,
Zeitgeist (EduX2) %
Conn. humaines, Occultisme,
Mythe de Cthulhu %
Connaissance onirique, Mythe,
..... %

Santé Mentale

Modificateur social% Héroïsme Aplomb SAN Initiale SAN Max (99 - 2/3 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
26	27	28	29	30	31	32	22	24	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

• Equipement fétiche (+10%)
•
•

Points de Magie 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

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•
•
•
Impact	Pieds : 1D6	Poings : 1D3	Tête : 1D4

