

Nom _____ Occupation _____

ACHTUNG! Cthulhu

Nationalité _____ Sexe _____ Âge _____

Caractéristiques

APP _____ Prestance _____
 CON _____ Endurance _____
 DEX _____ Agilité _____
 FOR _____ Puissance _____
 TAI _____ Corpulence _____
 ÉDU _____ Connaissance _____
 INT _____ Intuition _____
 POU _____ Volonté _____

Points de vie

Points de Vie _____
 -2 (mort) -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 31 32 33 34

Points de Magie

Points de Magie _____
 0 (inconscient) 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

Santé Mentale

(99-Mythe de Cthulhu) 0 (dément) 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

Impact _____ Aplomb _____

Compétences

☐ Athlétisme (40 %) _____
 Athlétisme :
☐ - esquive (DEX x2 %) _____
☐ - lancer (25 %) _____
☐ - nage (25 %) _____
☐ - saut (25 %) _____
☐ Baratin (05 %) _____
☐ Bibliothèque (25 %) _____
☐ Bricolage (25 %) _____
☐ Chirurgie (01 %) _____
☐ Commandement (05 %) _____
☐ Comptabilité (10 %) _____
☐ Conduite (20 %) :
 Conduite :
☐ - chenillé (10 %) _____
☐ - engins de travaux (01 %) _____
☐ - moto (15 %) _____
☐ Conn. des institutions (01 %) _____
☐ Conn. du terrain (05 %) _____
☐ Contrôle des dégâts (15 %) _____
☐ Crédit (15 %) _____
 Culture artistique (05 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ Discretion (10 %) _____
☐ Dissimulation (15 %) _____
☐ Doctrine militaire (05 %) _____
☐ Droit (05 %) _____
☐ Écouter (25 %) _____
☐ Emprunter (10 %) _____
☐ Équitation (05 %) _____
☐ Espionnage (01 %) _____
☐ Folklore (05 %) _____
☐ Génie de combat (15 %) _____

☐ Hypnose (05 %) _____
☐ Imposture (01 %) _____
☐ Interprétation photo (01 %) _____
 Langue étrangère (01 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ _____
 Langue natale (ÉDU x5 %) :
☐ _____
☐ Manipulation des cordes (10 %) _____
☐ Mécanographie (01 %) _____
☐ Médecine (05 %) _____
 Métier (05 %) :
☐ _____
 Métier :
☐ - contrefaçon (01 %) _____
☐ - électricité (10 %) _____
☐ - mécanique (20 %) _____
☐ - serrurerie (01 %) _____
☐ _____
☐ _____
 Mythe de Cthulhu (00 %) _____
 Navigation (01 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ Négociation (05 %) _____
☐ Observateur (05 %) _____
☐ Orientation (10 %) _____
☐ Persuasion (15 %) _____
☐ Photographie (10 %) _____
 Piloter (01 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ _____

Pister (10 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ Plongée (01 %) _____
☐ Premiers soins (30 %) _____
☐ Psychanalyse (01 %) _____
☐ Psychologie (05 %) _____
☐ Radiophonie (01 %) _____
☐ Radiophonie : sonar (01 %) _____
☐ Sabotage (05 %) _____
☐ Sauter en parachute (01 %) _____
☐ Sciences criminelles (05 %) _____
 Sciences de la terre :
☐ - géologie (01 %) _____
 Sciences de la vie :
☐ - biologie (01 %) _____
☐ - histoire naturelle (10 %) _____
☐ - pharmacologie (01 %) _____
 Sciences formelles :
☐ - astronomie (01 %) _____
☐ - chimie (01 %) _____
☐ - cryptographie (01 %) _____
☐ - météorologie (10 %) _____
☐ - physique (01 %) _____
 Sciences humaines :
☐ - anthropologie (01 %) _____
☐ - archéologie (01 %) _____
☐ - histoire (20 %) _____
☐ _____
☐ Sciences occultes (05 %) _____
☐ Se cacher (10 %) _____
☐ Ski (05 %) _____
☐ Spectacle (05 %) _____

☐ Survie (01 %) _____
☐ Systèmes aéronautiques (01 %) _____
☐ Tactique (01 %) _____
☐ Téléphonie (01 %) _____
☐ Théologie (05 %) _____
☐ Trouver Objet Caché (25 %) _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ _____

Comp. de combat

☐ Arts martiaux (01 %) _____
 Artillerie (01 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ Close combat (25 %) _____
☐ Métier : explosifs (01 %) _____
☐ Armes de poing (20 %) _____
 Armes lourdes (15 %) :
☐ _____
☐ _____
☐ _____
☐ Mitrailleuse (15 %) _____
 Armes blanches (diverses) :
☐ _____
☐ _____
 Armes à feu
☐ - fusil (25 %) _____
☐ - grenade à fusil (15 %) _____
☐ - fusil de chasse (30 %) _____
☐ - mitrailleuse (15 %) _____
☐ Torpille (01 %) _____

Armes

Corps à corps	%	Dégâts	m.	Portée	Att.	PV	Armes à feu	%	Dégâts	m.	Portée	Att.	PV
☐ Bagarre (50 %)	_____	ID3+Impact	1	Contact	1	—	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Lutte (25 %)	_____	spécial	2	Contact	1	—	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Coup de tête (10 %)	_____	ID4+Impact	0	Contact	1	—	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Coup de pied (25 %)	_____	ID6+Impact	0	Contact	1	—	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Informations personnelles

Nom de l'investigateur _____

Crises de démence _____

Agence _____

Résidence _____

Description _____

Blessures & séquelles _____

Cicatrices _____

Amis & famille _____

Histoire de l'investigateur

Équipement & possessions

Ouvrages du Mythe lus

Sorts connus

Artefacts magiques

Créatures rencontrées
