

	VALEUR	MODIF.	
FOR	13	+1	
DEX	13	+1	
CON	14	+2	
PER	12	+1	
INT	12	+1	
POU	16	+3	
EDU	14	+2	
TAI	16	+3	
APP	12	+1	

CARACTÉRISTIQUES ET JETS

<input type="checkbox"/> RÉFLEXES	+1
<input type="checkbox"/> ENDURANCE	+2

<input type="checkbox"/> IDÉE	+1
<input type="checkbox"/> CHANCE	+3
<input type="checkbox"/> CULTURE G	+2

MYTHE DE CTHULHU	0 %
------------------	-----

PV	MAX:	15
SEUILS :	6 (-3)	3 (-6)
COUPS ENCAISSÉS :	0	
-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -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 31 32 33 34 35 36 37 38 39		
PM	MAX:	16
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		



35	M
AGE	SEXE
1.90	75
TAILLE	POIDS
noirs	blancs
YEUX	CHEVEUX
blanche	9 m
PEAU	VITESSE

SANTÉ MENTALE (20% = 13)	-10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -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 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	

COMPÉTENCES

Physiques

<input type="checkbox"/> Nager*	-1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Sauter*	-1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Grimper*	+2 (FOR)

Sociales

<input type="checkbox"/> Eloquence	-2 (POU / EDU)
<input type="checkbox"/> Baratin	+4
<input type="checkbox"/> Déguisement	+0 (POU / INT)
<input type="checkbox"/> Intimidation	+5 (POU / INT)
<input type="checkbox"/> Marchandage	+0 (POU / INT)
<input type="checkbox"/> Crédit	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	+5 (-EDU)
<input type="checkbox"/> .	(INT)

Martiales

<input type="checkbox"/> Lutte	+1 (FOR)
<input type="checkbox"/> Boxe	+4 (FOR/PER)
<input type="checkbox"/> Armes de Contact	+1
<input type="checkbox"/> Armes de Jet	+2 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Revolver	+7
<input type="checkbox"/> Fusil	-4
<input type="checkbox"/> Mitraillette	-4

Connaissances

<input type="checkbox"/> Mémoire	+5 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> Comptabilité	-1 (EDU/INT)
<input type="checkbox"/> L. natale (Anglais)	+8 (EDU)
<input type="checkbox"/> L: Française	+0 (EDU)
<input type="checkbox"/> L:	(EDU)
<input type="checkbox"/> L:	(EDU)
<input type="checkbox"/> L:	(EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire	-2 (EDU)
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle	-2 (EDU)
<input type="checkbox"/> Médecine	-5 (EDU)
<input type="checkbox"/> Occultisme	-5
<input type="checkbox"/> . Botanique	-3 (EDU)
<input type="checkbox"/> . Droit	-5 ()
<input type="checkbox"/> . Electricité	+2 ()
<input type="checkbox"/> . Géologie	-2 ()
<input type="checkbox"/> .	()
<input type="checkbox"/> .	()

Transport

<input type="checkbox"/> Conduire Auto.	+6 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Monter à Cheval	-5 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> Piloter un Avion	-4 (DEX/PER)
<input type="checkbox"/> . Conduire engin lourd	+4 (DEX/PER)

Perception / Recherches

<input type="checkbox"/> Bibliothèque	-1 (INT)
<input type="checkbox"/> Ecouter	+3 (PER)
<input type="checkbox"/> Observer	+5 (PER)
<input type="checkbox"/> T.O.C	+3 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> Psychologie	+1 (PER/INT)
<input type="checkbox"/> S'Orienter	+7 (PER)
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste	+5 (PER)

Discretion

<input type="checkbox"/> Dissimuler	+3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Dépl. Silencieux*	-3 (DEX)
<input type="checkbox"/> Se Cacher*	+0 (DEX/TAI)

Autres Compétences

<input type="checkbox"/> Contrefaçon	-2 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Mécanique	+6 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Serrurerie	+4 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> Premiers Soins	+2 (DEX/INT)
<input type="checkbox"/> . Marchandage	+0 ()
<input type="checkbox"/> . Photographie	+1 ()
<input type="checkbox"/> . Pickpocket	+1 ()
<input type="checkbox"/> .	()
<input type="checkbox"/> .	()

MOD. DOMMAGES (MOYENNE MOD. FOR ET TAI)

+2

PROTECTION

—

PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *)

—

AU DÉPOURVU 14

=

14

+

—

[BONUS]

+ [MALUS EN RÉFLEXES]

—

+

—

[PÉNALITÉ D'ARMURE]

DEFENSE 15

=

DEPOURVU

+

+1

[BONUS EN RÉFLEXES]

TRAITS

Maniement (revolver)

Futé

COMBAT

	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte	+2	—	—	—	—	—	—
Boxe	+4	—	—	—	1d3+2 temp.	—	—
Clef anglaise	+1	(lancer +2)	(3 m)	x2	1d6+2	contondant	—
Cric	+1	(lancer +2)	(3m)	x2	1d6	contondant	—
Cal. 38	+7/+2	+1/+1/-4	6 m	x3	1d10	standard	30

MUNITIONS

10	x	—
10	x	3
10	x	4
10	x	—