CTHULHU
FIN DES TEMPS

Nom :
Age :
Sexe :
Profession :
Spécialisation :

Caractéristiques

FOR	____	**DEX**	____	**INT**	____	**Idée**	____
CON	____	**APP**	____	**POU**	____	**Chance**	____
TAI	____	**SAN**	____	**EDU**	____	**Connais.**	____

Bonus aux dommages :

Points de vie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de magie

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Points de Santé mentale

Folie permanente 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

- ❑ Action en basse gravité (10) ____
- ❑ Anthropologie (01) ____
- ❑ Archéologie (01) ____
- ❑ Architecture (01) ____
- ❑ Arts martiaux (01) ____
- ❑ Astronomie (01) ____
- ❑ Baratin (05) ____
- ❑ Bibliothèque (25) ____
- ❑ Biologie (01) ____
- ❑ Botanique (01) ____
- ❑ Cartographie (01) ____
- ❑ Chimie (01) ____
- ❑ Chirurgie (01) ____
- ❑ Comptabilité (05) ____
- ❑ Conduire une automobile (20) ____
- ❑ Conduire un engin lourd ____
- ❑ Contrefaçon (05) ____
- ❑ Crédit (15) ____
- ❑ Cryptographie (01) ____
- ❑ Diriger un véhicule à distance (05) ____
- ❑ Discrétion (10) ____
- ❑ Dissimulation (15) ____
- ❑ Droit (sur Terre) (00) ____
- ❑ Droit Colonial (Edu x5) ____
- ❑ Ecouter (25) ____
- ❑ Electricité (15) ____
- ❑ Electronique (01) ____
- ❑ Equitation (01) ____
- ❑ Esquive (DEX x2) ____
- ❑ Explosifs (01) ____
- ❑ Géologie (01) ____
- ❑ Grimper (40) ____
- ❑ Histoire (20) ____
- ❑ Histoire naturelle (10) ____
- ❑ Hypnose (01) ____
- ❑ Informatique (01) ____
- ❑ Lancer (25) ____

Langues (01)

- ❑ Natale (Edu x5) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Lutte (25) ____
- ❑ Marchandage (05) ____
- ❑ Mathématiques (10) ____
- ❑ Mécanique (20) ____
- ❑ Médecine (05) ____
- ❑ Médecine spatiale (00) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ❑ Nager (01) ____
- ❑ Navigation maritime/aérienne (10) ____
- ❑ Navigation terrestre (10) ____
- ❑ Navigation spatiale (00) ____
- ❑ Occultisme (05) ____
- ❑ Persuasion (15) ____
- ❑ Pharmacologie (01) ____
- ❑ Photographie (10) ____
- ❑ Physique (01) ____
- ❑ Piloter un avion (00) ____
- ❑ Piloter un véhicule orbital (00) ____
- ❑ Piloter une navette (00) ____
- ❑ Premiers soins (35) ____
- ❑ Psychanalyse (00) ____
- ❑ Psychologie (05) ____
- ❑ Sauter (25) ____

Sciences (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sciences militaires (00) ____
- ❑ Se cacher (10) ____
- ❑ Serrurerie (01) ____
- ❑ Suivre une piste (10) ____
- ❑ Survie (10) ____

Technologie planétaire (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Technologie spatiale (00)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Transmissions (05) ____
- ❑ Trouver objet caché (25) ____
- ❑ Zoologie (01) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
❑ Coup de pied (25)	____	1D6+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de poing (50)	____	1D3+bd	____	____	____	____	____
❑ Coup de tête (10)	____	1D4+bd	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____
❑ _____	____	____	____	____	____	____	____