

Caractéristiques et jets

FOR 9 DEX 10 INT 13 Idée 65
CON 16 APP 9 POU 8 Chance 40
TAI 10 SAN 37 EDU 14 Connais. 70
99-Mythe de CTHULHU 99 Bonus aux dégâts aucun

Points de Vie

Inconscious 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

		INCONSCIENCE					
Mort	-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	

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)	<u>31</u>	<input type="checkbox"/> Histoire (20)	<u>47</u>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)	<u>39</u>	<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle (10)	
Art (05) :		<input type="checkbox"/> Informatique (01)	
<input type="checkbox"/> Hautbois	<u>53</u>	<input type="checkbox"/> Lancer (25)	
<input type="checkbox"/> Origami	<u>21</u>	Langue Natale (EDUx5) :	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Anglais	<u>85</u>
Artisanat (05) :		Langues Etrangères (01) :	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Hébreu	<u>54</u>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Latin	<u>59</u>
Arts Martiaux (01) :		<input type="checkbox"/> Yiddish	<u>30</u>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Marchandage (05)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Monter à Cheval (05)	
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)		<input type="checkbox"/> Mécanique (20)	
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/> Médecine (05)	
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)		<input type="checkbox"/> Nager (25)	<u>61</u>
<input type="checkbox"/> Biologie (01)		<input type="checkbox"/> Navigation (10)	
<input type="checkbox"/> Chimie (01)		<input type="checkbox"/> Occultisme (05)	<u>17</u>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (10)		<input type="checkbox"/> Parachute (01)	<u>18</u>
<input type="checkbox"/> Conduire Attelage (01)		<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	
<input type="checkbox"/> Conduire Automobile (20)		<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)	
<input type="checkbox"/> Conduire Engin Lourd (01)		<input type="checkbox"/> Photographie (10)	
<input type="checkbox"/> Crédit (15)		<input type="checkbox"/> Physique (01)	
<input type="checkbox"/> Discrétion (10)	<u>40</u>	Piloter (01) :	
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Droit (05)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Déguisement (01)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	<u>37</u>	<input type="checkbox"/> Premiers Soins (30)	
<input type="checkbox"/> Electricité (10)		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01)	
<input type="checkbox"/> Electronique (01)		<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	
<input type="checkbox"/> Esquiver (DEXx2)	<u>42</u>	<input type="checkbox"/> Sauter (25)	
<input type="checkbox"/> Grimper (40)		<input type="checkbox"/> Se Cacher (10)	<u>48</u>
<input type="checkbox"/> Géologie (01)		<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)	

<input type="checkbox"/> Suivre une Piste (10)	_____
<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25)	<u>32</u>
Cthulhu Mythos (00)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____
Armes à feu	_____
<input type="checkbox"/> Arme de Poing (20)	_____
<input type="checkbox"/> Fusil (25)	_____
<input type="checkbox"/> Fusil de Chasse (30)	_____
<input type="checkbox"/> Mitraillette (15)	_____
<input type="checkbox"/> Mitrailleur (15)	_____

Armes à feu

[illegible]



Informations Personnelles

Investigateur Gabriel Finsch

Lieu de résidence _____

Description

Crises de folie

Lâcheté (incontrôlable ?)

Blessures

Cicatrices et balafres

Famille et amis

Histoire de l'Investigateur

Revenus et économies

Revenus annuels _____

Liquidités _____

Economies

Biens personnels

Richesse réelle

Matériel d'aventure et autres possessions

Grimoires du Mythe lus

Entités rencontrées

Objets magiques/Sortilèges connus

Objets	Sortilèges
--------	------------
