

État civil

Nom
 Joueur
 Occupation
 Âge Sexe
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

FOR **ÉDU**
DEX **TAI**
POU **INT**
CON **MVT**
APP

Période
Classique

Blessure grave PV max.	Folie temp. Folie persist.	Initial	Max.
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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 99 100		
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24			
CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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 99 100			

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	Mythe de Cthulhu (00 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1d3 + Imp.</i>		<i>/</i>		
.....					
.....					
.....					

Combat

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

Profil

Description Idéologie et croyances Personnes importantes Lieux significatifs Biens précieux	Traits Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec des entités étranges
--	--

Équipement et possessions

Richesse

.....	Dépenses courantes Espèces Capital
--	---

Amis investigateurs

Notes

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine