

## État civil

Nom .....  
 Joueur .....  
 Occupation .....  
 Âge ..... Sexe .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....

## Caractéristiques

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

Période  
Classique

|   |  |                      |                   |
|---|--|----------------------|-------------------|
| <b>Blessure grave</b> ..... <b>PV max.</b> .....  | <b>Folie temp.</b> ..... <b>Folie persist.</b> .....   | <b>Initial</b> ..... | <b>Max.</b> ..... |
| <b>POINTS DE VIE</b> <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02<br>03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20   | <b>SANTÉ MENTALE</b> <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13<br>14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35<br>36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57<br>58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79<br>80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 |                      |                   |
| <b>POINTS DE MAGIE</b> 00 01 02 03 04 05 06 07<br>08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24  |  |                      |                   |
| <b>CHANCE</b> <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<br>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<br>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"/>        |
| <b>Combat à distance</b>   | <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"/>                             | <b>Langues (01 %)</b>  | <input type="checkbox"/> ..... % <input type="text"/> <input type="text"/>                            |
| <b>Combat rapproché</b>  | <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"/>             | <b>Mythe de Cthulhu (00 %)</b> ..... % <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

|                |   |
|----------------|---|
| <b>IMPACT</b>  | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <b>CARRURE</b> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <b>ESQUIVE</b> | <input type="text"/> <input type="text"/> |

## ~ Profil ~

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

### ~ Équipement et possessions ~

### ~ Richesse ~

|  |   |
|--|---|
| .....<br>.....<br>.....<br>.....<br>.....<br>..... | Dépenses courantes .....<br>.....<br>.....<br>Espèces .....<br>.....<br>Capital .....<br>.....<br>..... |
|--|---|

### ~ Amis investigateurs ~

### ~ Notes ~

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