



Nom .....  
 Joueur .....  
 Cellule/Alias .....  
 Age ..... Sexe .....  
 Profession .....  
 Nationalité/Ethnie .....

FOR  ÉDU   
 DEX  TAI   
 POU  INT   
 CON  MVT   
 APP

| Blessure grave .....   | PV max .....        | Folie temp. ....  | Folie persist. .... | Initial ..... | Max. .... |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---------------------|---|---------------------|---------------|-----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>POINTS DE VIE</b> Mourant / Inconscient 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> Folie 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>PM max .....</b> |   |                     |               |           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <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> Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24<br>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<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 |                     |   |                     |               |           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## COMPETENCES

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

## ARMES

| ARME          | ORD. | MAJ. | EXT. | DÉGÂTS     | PORTÉE | CAD. | CAP. | PANNE | IMPACT                   |
|---------------|------|------|------|------------|--------|------|------|-------|--------------------------|
| Corps à corps |      |      |      | 1d3 + Imp. |        | 1    |      |       | <input type="checkbox"/> |
| .....         |      |      |      |            |        |      |      |       | <input type="checkbox"/> |
| .....         |      |      |      |            |        |      |      |       | <input type="checkbox"/> |
| .....         |      |      |      |            |        |      |      |       | <input type="checkbox"/> |
| .....         |      |      |      |            |        |      |      |       | <input type="checkbox"/> |

## PROFIL

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

## EQUIPEMENT

## RESSOURCES

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

## COLLEGUES

## CONTACTS

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| NOM .....                       | ..... |
| Joueur : ..... Scénario : ..... | ..... |
| NOM .....                       | ..... |
| Joueur : ..... Scénario : ..... | ..... |
| NOM .....                       | ..... |
| Joueur : ..... Scénario : ..... | ..... |
| NOM .....                       | ..... |
| Joueur : ..... Scénario : ..... | ..... |



## 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