





Fiches de personnage

État civil

Nom
 Joueur
 Occupation
 Âge Sexe

Caractéristiques

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

Période
Classique

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

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

État civil

Nom
 Joueur
 Occupation
 Âge Sexe
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

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



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	PM max	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			
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"/> Naturalisme (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"/> Occultisme (05 %) % <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"/> Orientation (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"/> Persuasion (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01 %) % <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"/> Équitation (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> % <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"/> % <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"/>
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) % <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"/>	Langues (01 %)	<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"/> % <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"/> Comptabilité (05 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) % <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"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) % <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) % <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"/> Crédit (00 %) % <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"/> Crochetage (01 %) % <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
Corps à corps				1d3 + Imp.		1		
.....								
.....								
.....								
.....								

Combat

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

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
.....

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

État civil

Nom
 Joueur
 Occupation
 Âge Sexe
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

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



Blessure grave **PV max.**
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02
 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max.
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

Folie temp. **Folie persist.** **Initial** **Max.**

SANTÉ MENTALE Folie 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

CHANCE 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 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
Corps à corps				1d3 + Imp.		1		
.....								
.....								
.....								
.....								

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 »

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

...

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

.....

NOM

Joueur : Scénario :

» Notes »

» 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

