

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>1</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