

## 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 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 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			
<b>POINTS DE MAGIE</b> 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	<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 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"/>
<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>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

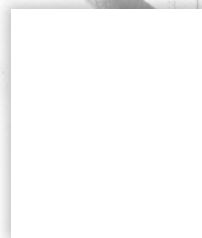
**Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine

# État civil

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

# Caractéristiques

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



**PÉRIODE  
MODERNE**

<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 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 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			
	<b>PM max</b> .....				
<b>POINTS DE MAGIE</b> 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					
<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 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 ..... ..... 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 : ID3 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**  <sup>+1</sup>  
<sub>-1</sub>



**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"/>
<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="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>1d5 + Imp.</i>		<i>1</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 «

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 : ID3 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

