

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

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	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 :	
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