

État civil

Caractéristiques

Nom

Joueur

Occupation

Âge Sexe

Résidence

Lieu de naissance

FOR	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					ÉDU	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				
DEX	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					TAI	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				
POU	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					INT	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				
CON	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>					MVT	<table border="1"><tr><td></td><td>+1</td></tr><tr><td></td><td>-1</td></tr></table>		+1		-1
	+1										
	-1										
APP	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>										



Blessure grave		PV max		Folie temp.		Folie persist.		Initial		Max.	
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02				SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13							
03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20				14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35							
		PM max		36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57							
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07				58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79							
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24				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="radio"/> Anthropologie (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Discrétion (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Naturalisme (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Archéologie (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Droit (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Occultisme (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Arts et métiers (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Écouter (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Orientation (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Électricité (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Persuasion (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Électronique (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Pickpocket (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Équitation (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Pilotage (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Baratin (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Esquive (DEX/2) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Bibliothèque (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Estimation (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Pister (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Charme (15 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Grimper (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Plongée (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Combat à distance				<input type="radio"/> Histoire (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Premiers soins (30 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> (armes de poing) (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Imposture (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Psychanalyse (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> (fusils) (25 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Informatique (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Psychologie (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Intimidation (15 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Sauter (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Lancer (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Sciences (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Combat rapproché				<input type="radio"/> Langue maternelle (ÉDU)..... %		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> (corps à corps) (25 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Langues (01 %)				<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Survie (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Comptabilité (05 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Conduite (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Mécanique (10 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Trouver Objet Caché (25 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Conduite engin lourd (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Médecine (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Crédit (00 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Mythe de Cthulhu (00 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="radio"/> Crochetage (01 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> Nager (20 %) %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> %	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Armes

Combat

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

Profil

Description	Traits
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
Personnes importantes	Phobies et manies
mettait constamment au défi de trouver sa véritable vocation	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Lieux significatifs	Rencontres avec des entités étranges
Biens précieux	

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