

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**

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

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

Folie temp.										Folie persist.										Initial					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																	

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

[illegible]

IMPACT ☐

CARRURE ☐

ESQUIVE ☐

Profil

Description	Traits
.....
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
.....
Personnes importantes	Phobies et manies
va lire des histoires deux fois par mois
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