

État civil

## Caractéristiques

Nom .....

Joueur .....

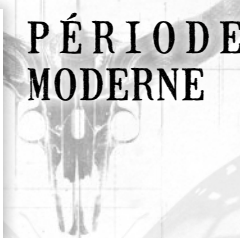
Occupation .....

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>										



<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																				<b>SANTÉ MENTALE</b> <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																															
																				36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57																															
<b>PM max</b> .....																				58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79																															
<b>POINTS DE MAGIE</b> 00 01 02 03 04 05 06 07																				80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100																															
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="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"/>
<b>Combat à distance</b>				<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"/>
<b>Combat rapproché</b>				<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"/>	<b>Langues (01 %)</b>				<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"/>
<b>Crédit (00 %)</b>	..... %	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<b>Mythe de Cthulhu (00 %)</b>	..... %	<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]

## Profil

Description .....	Traits .....
Idéologie et croyances .....	Séquelles et cicatrices .....
Personnes importantes .....	Phobies et manies .....
en primaire .....	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