

État civil

## Caractéristiques

Nom .....

Joueur .....

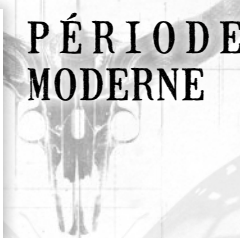
Occupation .....

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

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS 1d3 + Imp.	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE		
Corps à corps	.....	.....	.....	.....	.....	1	.....	.....	IMPACT	<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 .....
qui lui a inculqué la valeur de la rigueur scientifique.....	.....
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