

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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PM max | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| POINTS DE MAGIE 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 1d3 + Imp. | PORTÉE | CAD. | CAP. | PANNE | | |
|---------------|-------|-------|-------|----------------------|--------|------|-------|-------|--|----------------------------------|
| Corps à corps | | | | | | 1 | | | | IMPACT <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | CARRURE <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | ESQUIVE <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

Profil

| | |
|--|---|
| Description | Traits |
| | |
| Idéologie et croyances | Séquelles et cicatrices |
| | |
| Personnes importantes | Phobies et manies |
| échantent ses connaissances sur les artefacts rares. | |
| 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