

ANNÉES 1920

Nom _____ Lieu de naissance _____ Pronom _____
 Occupation _____ Résidence _____ Âge _____



CARACTÉRISTIQUES	FOR	Base Demi Cinq.	TAI	Base Demi Cinq.	Points de vie	Maximum Actuels
	CON	Base Demi Cinq.	POU	Base Demi Cinq.	Points de magie	Maximum Actuels
	DEX	Base Demi Cinq.	APP	Base Demi Cinq.	Chance	Initiale Actuelle
	INT <small>IDÉE</small>	Base Demi Cinq.	ÉDU <small>CONN.</small>	Base Demi Cinq.	Santé Mentale	Initiale Actuelle Folie



SAN max. Folie temp. Folie persist. Blessure grave Inconscience Mort

COMPÉTENCES	<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	Base Demi Cinq.	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)	Base Demi Cinq.	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)	Base Demi Cinq.
	<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)		<input type="checkbox"/> Électricité (10%)		<input type="checkbox"/> Orientation (10%)	
	<input type="checkbox"/> _____ (05%) <small>Arts et métiers</small>		<input type="checkbox"/> Équitation (05%)		<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)	
	<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)	
	<input type="checkbox"/> Baratin (05%)		<input type="checkbox"/> Estimation (05%)		<input type="checkbox"/> _____ (01%) <small>Pilotage</small>	
	<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)		<input type="checkbox"/> Grimper (20%)		<input type="checkbox"/> Pister (10%)	
	<input type="checkbox"/> Charme (15%)		<input type="checkbox"/> Histoire (05%)		<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)	
	<input type="checkbox"/> Combat à distance (Armes de poing) (20%)		<input type="checkbox"/> Imposture (05%)		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)	
	<input type="checkbox"/> Combat à distance (Fusils) (25%)		<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)		<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	
	<input type="checkbox"/> _____ <small>Combat à distance</small>		<input type="checkbox"/> Lancer (20%)		<input type="checkbox"/> Sauter (20%)	
	<input type="checkbox"/> Combat rapproché (Corps à corps) (25%)		<input type="checkbox"/> _____ (ÉDU) <small>Langue maternelle</small>		<input type="checkbox"/> _____ (01%) <small>Sciences</small>	
	<input type="checkbox"/> _____ <small>Combat rapproché</small>		<input type="checkbox"/> _____ (01%) <small>Langues</small>		<input type="checkbox"/> _____	
	<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> _____	
	<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)		<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> _____ (10%) <small>Survie</small>	
	<input type="checkbox"/> Conduite (20%)		<input type="checkbox"/> Mécanique (01%)		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)	
	<input type="checkbox"/> Crédit (00%)		<input type="checkbox"/> Médecine (01%)		<input type="checkbox"/> _____	
	<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)		Mythe de Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/> _____	
	<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)		<input type="checkbox"/> Nager (20%)		<input type="checkbox"/> _____	
	<input type="checkbox"/> Droit (05%)		<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)		<input type="checkbox"/> _____	

COMBAT	Arme	Comp.	Dégâts	Cadence	Portée	Capacité	Panne	MVT
	À mains nues		1D3 + Imp	1	-	-	-	<input type="checkbox"/>
								Carrure <input type="checkbox"/>
								Esquive <input type="checkbox"/>
								Impact <input type="checkbox"/>

MON HISTOIRE

PROFIL

Description _____ Traits _____

Idéologie et croyances _____ Séquelles et cicatrices _____

Personnes importantes _____ Phobies et manies _____

Lieux significatifs _____ Ouvrages occultes et sortilèges _____

Biens précieux _____ Rencontres avec des entités étranges _____

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

FORTUNE

Dépenses courantes _____

Espèces _____

Capital _____

AMIS INVESTIGATEURS

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____



Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

Nom _____
Joueuse _____

AIDE-MÉMOIRE

Tests de compétence ou de caractéristique

Niveau de réussite :	Maladresse	Échec	Ordinaire	Majeure	Extrême	Critique
	100/96+	> %	≤ %	½ %	¼ %	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 ≥ à ½ des PV max. en une attaque

Tombe à 0 PV sans blessure grave = **inconscient**

Tombe à 0 PV avec blessure grave = **mourant**

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine nécessaire

Guérison naturelle (sans blessure grave) : récupère 1 PV par jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test par semaine



CARNET DE NOTES

Two columns of horizontal lines for writing notes.

