

→ ANNEES 1920 ←

Nom .....  
 Joueur .....  
 Occupation .....  
 Sexe ..... Âge .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....

→ CARACTÉRISTIQUES ←

FOR	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	POU	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	APP	<input type="text"/>	ÉDU	<input type="text"/>
TAI	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>	MVT	<input type="text"/>
		Idée			<input type="text"/>



→ POINTS DE VIE ←

Inconscient  00 01 02 03 04  
 Mourant  05 06 07 08  
 Blessure grave  09 10 11 12  
 PV max.  13 14 15 16  
 17 18 19 20

Folie temp.  Folie persist.

→ SANTÉ MENTALE ←

Initiale  Max.

Folie 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

→ POINTS DE MAGIE ←

00 01 02 03 04 05  
 06 07 08 09 10  
 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20  
 PM max.  21 22 23 24 25

→ 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

→ COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR ←

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

→ ARMES ←

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	.....	.....	.....	1D3+Imp	-	1	-	-
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

→ COMBAT ←

Impact

Carrure

Esquive

## ⇌ PROFIL ⇌

Description..... ..... ..... Idéologie et croyances..... ..... ..... Personnes importantes..... ..... ..... Lieux significatifs..... ..... ..... Biens précieux..... ..... .....	Traits..... ..... ..... Séquelles et cicatrices..... ..... ..... Phobies et manies..... ..... ..... Ouvrages occultes, sorts et artefacts..... ..... ..... Rencontres avec entités étranges..... ..... .....
--	--

## ⇌ ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## ⇌ FORTUNE ⇌

Dépenses courantes.....

Espèces.....

Capital.....

.....

.....

.....

.....

.....

## ⇌ AMIS INVESTIGATEURS ⇌

Nom..... ..... Joueur.....	Nom..... ..... Joueur.....	Nom..... ..... Joueur.....
Nom..... ..... Joueur.....	Nom..... ..... Joueur.....	Nom..... ..... Joueur.....
Nom..... ..... Joueur.....	Nom..... ..... Joueur.....	Nom..... ..... Joueur.....

## ⇌ NOTES ⇌

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## ⇌ AIDE-MÉMOIRE ⇌

### TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

- Niveaux de réussite :**
- Maladresse..... 100/96+
  - Échec..... > %
  - Ordinaire..... ≤ %
  - Majeure..... ½ %
  - Extrême..... ⅓ %
  - 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