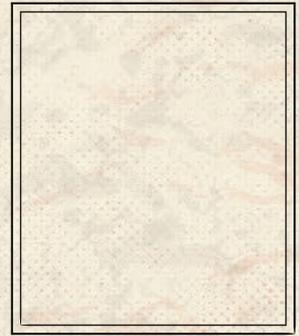


# ÉPOQUE MODERNE

Nom \_\_\_\_\_ Lieu de naissance \_\_\_\_\_ Pronom \_\_\_\_\_  
 Occupation \_\_\_\_\_ Résidence \_\_\_\_\_ Âge \_\_\_\_\_



CARACTÉRISTIQUES

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



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

COMPÉTENCES

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

COMBAT

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

## 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 \_\_\_\_\_

### AIDE-MÉMOIRE

#### Tests de compétence ou de caractéristique

Niveau de réussite :	Maladresse 100/96+	Échec > %	Ordinaire ≤ %	Majeure ½ %	Extrême ¼ %	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 ≥ 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

