

ÉPOQUE MODERNE

CARACTÉRISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation
 Sexe Âge
 Résidence
 Lieu de naissance

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

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

Initiale Max.

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