

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	<input type="text"/>	00	01	02	03	04
Mourant	<input type="text"/>	05	06	07	08	
Blessure grave	<input type="text"/>	09	10	11	12	
PV max.	<input type="text"/>	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

PM max.	<input type="text"/>	00	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	

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"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)% <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"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Informatique (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <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"/> 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"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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"/> Discrétion (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.....

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