

ANNEES FOLLES

Nom
 Joueur
 Occupation
 Sexe Âge
 Résidence
 Lieu de naissance

CARACTÉRISTIQUES

FOR

 DEX

 POU

 CON

 APP

 ÉDU

 TAI

 INT

 MVT

L'Appel de
CTHULHU

POINTS DE VIE

Inconscient

 00 01 02 03 04
 Mourant

 05 06 07 08
 Blessure

 09 10 11 12
 grave

 13 14 15 16
 PV max.

 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

Pas de chance

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

☐ Anthropologie (01 %)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Droit (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Orientation (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Archéologie (01%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Écouter (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Persuasion (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Arts et métiers (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Électricité (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Pickpocket (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Équitation (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Pilotage (01%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Esquive (DEX/2)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Estimation (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Pister (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Baratin (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Grimper (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Premiers soins (30%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Bibliothèque (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Histoire (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Psychanalyse (01%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Charme (15%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Imposture (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Psychologie (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Combat à distance	☐ Intimidation (15%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Sauter (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ (Armes de poing) (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Lancer (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Sciences (01%)
☐ (Fusils) (25%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Langue maternelle (ÉDU)	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Français% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Combat rapproché	☐ Langues (01%)	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ (Corps à corps) (25%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Survie (10%)
☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Trouver Objet Caché (25%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Comptabilité (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Mécanique (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Bicyclette (30%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Conduite (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Médecine (01%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Argot (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Conduite d'engin lourd (01%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Mythe de Cthulhu (00%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Jeu (15%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Crédit (00%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Nager (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Crochetage (01%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Naturalisme (10%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>
☐ Discrétion (20%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐ Occultisme (05%)% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>	☐% <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>

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.....

Moi

~>~> 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