

# CRÉATION D'UN INVESTIGATEUR

## FICHE D20 AMELIORÉ COMPATIBLE D100

NOM DU JOUEUR : \_\_\_\_\_

**ETAPE I : PROFESSION DE L'INVESTIGATEUR** COCHER LES COMPÉTENCES CORRESPONDANTES

**PROFESSION CHOISIE :** \_\_\_\_\_

**ETAPE II : CARACTÉRISTIQUES**

Tableau A (1-7: lancer 3d6 — si aucun jet > 13 ou < 10  
ou si le total est négatif ou > 13, recommencer en [2])

JET N°	SCORE	MOD.	[2]	MOD.	[3]	MOD.	CARACTÉRISTIQUE
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
1 à 7	TOTAL:		TOTAL:		TOTAL:		
2D6+6							TAI
3D6							APP

- CHOISIR L'EDU EN FONCTION DU TABLEAU C, PUIS LES AUTRES CARACTÉRISTIQUES (FOR, DEX, CON, PER, INT, POU, EDU)
- PUIS MODIFIER **EDU = SCORE + 3 !!!** = \_\_\_\_\_
- ATTENTION AU MODIFICATEUR !** = \_\_\_\_\_
- ENFIN, RECOPIER LES CARACT. ET MODIFICATEURS SUR LA FICHE.

Tableau B

VALEUR	MOD.
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Tableau C (= vraies valeurs -3)

ETUDES	EDU
BAC	9
BAC+2	11
BAC+4/5	13
DOCTORAT	15
AU-DELA = SELON L'AGE:	
40+ ANS :	16
50+ ANS :	17
60+ ANS :	18
AVEC MALUS ASSOCIÉS	

Description de l'Investigateur à partir des Caractéristiques choisies :

- . REMPLIR LES JETS (= MODIFICATEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE À GAUCHE À RECOPIER)
- . POINTS DE DESTIN = 1; POINTS D'EXPÉRIENCE = 0
- . VITESSE = 9 M
- . PV MAX = (CON + TAI) / 2 ARRondi AU SUPÉRIEUR (ENTOURER)  
TEMP. = 0; SEUILS : POUR (-3) PV/2, POUR (-6) CE RÉSULTAT /2 (ARRONDIR À L'INFÉRIEUR)
- . PM MAX = POU (ENTOURER)
- . MYTHE DE CTHULHU = 0%
- . SAN = POU x 5 (ENTOURER ET CALCULER 20%)
- . REMPLIR INITIATIVE, DÉFENSE (BONUS = 0) (PROTECTION ET PÉNALITÉ D'ARMURE À 0)
- . BONUS AUX DOMMAGES = (MOD.FOR ET MOD.TAI) / 2 ARRondi AU SUPÉRIEUR

**ETAPE III : COMPÉTENCES ET TRAITS**

. REMPLIR LA COLONNE (1) À L'AIDE DES PARENTHÈSES:

(<sup>^</sup>-4) = REPRENDRE LE CHIFFRE

**IMMÉDIATEMENT AU-DESSUS** ET RETRANCHER 4.

**SCO. EDU** = SCORE D'EDU (EX. 13)

. CHOISIR **DEUX TRAITS**

(ET UN DE PLUS PAR TRAIT NÉGATIF) ET APPLIQUER LE RÉSULTAT (2)

. CHOISIR **10 À 12 COMPÉTENCES**

**LIÉES À LA PROFESSION** (COCHER LES CASES CORRESPONDANTES)

. POUR CES DERNIÈRES, COMPLÉTER (3) AVEC

**8 x (5+MOD.PROFESSION)**

= \_\_\_\_\_ **POINTS**

DANS CES COMPÉTENCES

(LIMITE : 10 PTS PAR COMPÉTENCE)

. POUR LES **AUTRES COMPÉTENCES**, COMPLÉTER (3) AVEC

**4 x (5+MOD.INT)**

= \_\_\_\_\_ **POINTS**

(LIMITE : 10 PTS PAR COMPÉTENCE)

. RECOPIER LES **TOTAUX (4)** SUR LA FICHE D'INVESTIGATEUR

PUIS VOIR **ARMES.PDF**

**ATTENTION POUR LA VRAIE FICHE :**

➤ **NE PAS COCHER LES CASES** (ELLES SERVENT À L'EXPÉRIENCE)

➤ **'PSYCHANALYSE' : SEULEMENT SI DES POINTS ONT ÉTÉ RAJOUTÉS**

➤ **COMPÉTENCES MARTIALES:**

RECOPIER LE MOD. À LA DERNIÈRE COMPÉTENCE (MEME SANS NOM).

	(4)	(1)	(2)	(3)
<b>Physiques</b>				
<input type="checkbox"/> Nager*		= (FOR-1)	+	
<input type="checkbox"/> Sauter*		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Grimper*		= ( <sup>^</sup> +3)	+	
<b>Sociales</b>				
<input type="checkbox"/> Eloquence		= (POU+EDU-4)	+	
<input type="checkbox"/> Baratin		= (POU+INT-3)	+	
<input type="checkbox"/> Déguisement		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Intimidation		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Marchandage		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Crédit		= (EDU -5)	+	
<input type="checkbox"/> Ecole de la Rue	[	= (-EDU -2)	+	]
<input type="checkbox"/> [Psychanalyse]		= (INT -6)	+	
<b>Connaissances</b>				
<input type="checkbox"/> Mémoire		= (EDU+INT-2)	+	
<input type="checkbox"/> Comptabilité		= ( <sup>^</sup> -4)	+	
<input type="checkbox"/> L. natale ( )		= (SCO. EDU-6)	+	
<input type="checkbox"/> L:		= (EDU-6)	+	
<input type="checkbox"/> L:		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> L:		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> L:		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Histoire		= ( <sup>^</sup> +4)	+	
<input type="checkbox"/> Histoire Naturelle		= ( <sup>^</sup> -2)	+	
<input type="checkbox"/> Médecine		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Occultisme		= (= -5)	+	
<input type="checkbox"/> .		= (EDU-6)	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( )	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( )	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( )	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( )	+	
<b>Transport</b>				
<input type="checkbox"/> Conduire Auto.		= (DEX+PER -4)	+	
<input type="checkbox"/> Monter à Cheval		= ( <sup>^</sup> -3)	+	
<input type="checkbox"/> Piloter un Bateau		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( <sup>^</sup> -2)	+	
<b>Perception / Recherches</b>				
<input type="checkbox"/> Bibliothèque		= (INT-1)	+	
<input type="checkbox"/> Ecouter		= (PER-1)	+	
<input type="checkbox"/> Observer		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> T.O.C		= (PER+INT -3)	+	
<input type="checkbox"/> Psychologie		= ( <sup>^</sup> -4)	+	
<input type="checkbox"/> S'Orienter		= (PER -4)	+	
<input type="checkbox"/> Suivre une Piste		= ( <sup>^</sup> )	+	
<b>Discretion</b>				
<input type="checkbox"/> Dissimuler		= (DEX -3)	+	
<input type="checkbox"/> Dépl. silencieux*		= ( <sup>^</sup> -1)	+	
<input type="checkbox"/> Se Cacher*		= ( <sup>^</sup> -2 -TAI)	+	
<b>Autres Compétences</b>				
<input type="checkbox"/> Contrefaçon		= (DEX+INT -4)	+	
<input type="checkbox"/> Mécanique		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Serrurerie		= ( <sup>^</sup> -4)	+	
<input type="checkbox"/> Premiers Soins		= ( <sup>^</sup> +6)	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( -6)	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( -6)	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( -6)	+	
<input type="checkbox"/> .		= ( -6)	+	
<b>Martiales</b>				
<input type="checkbox"/> Lutte		= (FOR)	+	
<input type="checkbox"/> Boxe		= ( <sup>^</sup> +PER -2)	+	
<input type="checkbox"/> Armes de Contact		= ( <sup>^</sup> )	+	
<input type="checkbox"/> Armes de Jet		= (DEX+PER -1)	+	
<input type="checkbox"/> Revolver		= ( <sup>^</sup> -1)	+	
<input type="checkbox"/> Fusil		= ( <sup>^</sup> +1)	+	
<input type="checkbox"/> Mitraillette		= ( <sup>^</sup> -2)	+	

		CHANCE POUR UNE ACTION		
MOD.	NIVEAU	NORMALE	DIFFICILE	TRÈS DIF.
		DIFF. 10	DIFF. 15	DIFF. 20
+12	très haut	95 %	90 %	65 %
+8	bon pro	95 %	70 %	45 %
+4	semi-pro	75 %	50 %	25 %
0	amateur	55 %	30 %	5 %
-4	novice	35 %	10 %	ÉCHEC

**TRAITS GÉNÉRAUX**

ATHLÉTIQUE	ENDURANCE +1/NAGER +2
AGILE	GRIMPER/SAUTER +2
ENDURANT	ENDURANCE +3
RÉSISTANT	BONUS DÉFENSE +1
VIGOUREUX	PV +2
VIF	RÉFLEXES +1

DISCRET	SE CACHER/DÉPL. SIL. +2
VIGILANT	ECOUTER/OBSERVER +2
FUTÉ	TOC/PSYCHOLOGIE +2

SOCIABLE	ELOQUENCE +2/CRÉDIT +1
PERSUASIF	BARATIN/INTIMIDATION +2
ZOO-PHILE	DRESSER/MONTER À CHEVAL +2

DOUÉ(...)	UN COMPÉT. AU CHOIX +3
RICHE	

**TRAITS DE FORMATION AU****COMBAT (À JUSTIFIER)**

-ARTS MARTIAUX	+4
-MANIEMENT(	
ARMES DE CONTACT	+4
ARMES DE JET	+4
REVOLVER	+4
FUSIL	+4
FUSIL DE CHASSE	+4
MITRAILLETES)	+4
-COMBAT MOBILE	
-SPÉCIALITÉ (ARME PRÉCISE) =	+2 POUR
CETTE ARME (TABLEAU DU BAS)	

**TRAITS****PSYCHIQUES**

(AVEC ACCORD DU

GARDIEN)

COMPÉTENCE

'FOCALISATION PSY'

OBLIGATOIRE.

\*\*\*\*\*

...

**COMPÉTENCES****SUPPLÉMENTAIRES****CONNAISSANCES**

ANTHROPOLOGIE	EDU -6
ARCHÉOLOGIE	EDU -6
ART (PEINTURE/LITT./MUSIQUE)	EDU -6
ASTRONOMIE	EDU -6
BIOLOGIE	EDU -6
CHIMIE	EDU -6
DROIT	EDU -6
[ELECTRONIQUE]	EDU -6
ESTIMATION	EDU -6
GÉOLOGIE	EDU -6
HISTOIRE LOCALE (VILLE)	EDU -6
PHARMACOLOGIE	EDU -6

[CONNAISSANCE D'INNSMOUTH	0%	]
[SAVOIR ONIRIQUE	0%	]

**TRANSPORT**

CONDUIRE ENGIN LOURD	DEX -6
PILOTER (...)	DEX -6

**AUTRES COMPÉTENCES**

ARTISANAT (...)	DEX -6
(SCULPTURE, PEINTURE, MENUISERIE, HORLOGERIE...)	
CHANTER	-2
DRESSER	DEX+INT -7
ELECTRICITÉ	INT -6
EXPLOSIFS	DEX+INT -7
[FOCALISATION PSYCHIQUE]	POU -6
[INFORMATIQUE]	INT -6
LIRE SUR LES LÈVRES	PER+INT -7
PHOTOGRAPHIE	DEX+INT -7
PICKPOCKET	DEX -6
[RÊVER	POU]

**TRAITS NÉGATIFS**

(POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS)

+1 TRAIT POSITIF PAR TRAIT NÉGATIF

\*\*\*\*\*

CORROMPU, CRIMINEL, DÉRACINÉ, HANTÉ, MALADIF, POURSUIVI,  
VICTIME D'EXPÉRIMENTATIONS MÉDICALES, VIOLENT  
(SE REPORTER P. EX. À KULT, NÉPHILIM OU RÉTROFUTUR).