

État civil

Nom
 Joueur
 Occupation
 Âge Sexe
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

FOR **ÉDU**
DEX **TAI**
POU **INT**
CON **MVT**
APP

CTHULHU 7^e édition

Période
Classique

Blessure grave	PV max.	Folie temp.	Folie persist.	Initial	Max.
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	PM 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 21 22 23 24	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 99 100			
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 99 100					

Compétences de l'Investigateur

☐ Anthropologie (01 %) %	☐ Discrétion (20 %) %	☐ Orientation (10 %) %
☐ Archéologie (01 %) %	☐ Droit (05 %) %	☐ Persuasion (10 %) %
☐ Arts et métiers (05 %) %	☐ Écouter (20 %) %	☐ Pickpocket (10 %) %
☐ %	☐ Électricité (10 %) %	☐ Pilotage (01 %) %
☐ %	☐ Équitation (05 %) %	☐ %
☐ %	☐ Esquive (DEX/2) %	☐ Pister (10 %) %
☐ Baratin (05 %) %	☐ Estimation (05 %) %	☐ Plongée (01 %) %
☐ Bibliothèque (20 %) %	☐ Grimper (20 %) %	☐ Premiers soins (30 %) %
☐ Charme (15 %) %	☐ Histoire (05 %) %	☐ Psychanalyse (01 %) %
Combat à distance	☐ Imposture (05 %) %	☐ Psychologie (10 %) %
☐ (armes de poing) (20 %) %	☐ Intimidation (15 %) %	☐ Sauter (20 %) %
☐ (fusils) (25 %) %	☐ Lancer (20 %) %	☐ Sciences (01 %) %
☐ %	☐ Langue maternelle (ÉDU) %	☐ %
☐ %	Langues (01 %)	☐ %
Combat rapproché	☐ %	☐ %
☐ (corps à corps) (25 %) %	☐ %	☐ Survie (10 %) %
☐ %	☐ %	☐ %
☐ %	☐ Mécanique (10 %) %	☐ Trouver Objet Caché (25 %) %
☐ Comptabilité (05 %) %	☐ Médecine (01 %) %	☐ %
☐ Conduite (20 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %) %	☐ %
☐ Conduite engin lourd (01 %) %	☐ Nager (20 %) %	☐ %
Crédit (00 %) %	☐ Naturalisme (10 %) %	☐ %
☐ Crochetage (01 %) %	☐ Occultisme (05 %) %	☐ %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps				1d3 + Imp.		1		

Combat

IMPACT	
CARRURE	
ESQUIVE	

Profil

Description	Traits
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
Personnes importantes	Phobies et manies
Lieux significatifs	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Biens précieux	Rencontres avec des entités étranges

Équipement et possessions

Richesse

Dépenses courantes
Espèces
Capital

Amis investigateurs

Notes

NOM	Joueur :	Scénario :
NOM	Joueur :	Scénario :
NOM	Joueur :	Scénario :
NOM	Joueur :	Scénario :

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
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