

## État civil

Nom .....  
 Joueur .....  
 Occupation .....  
 Âge ..... Sexe .....  
 Résidence .....  
 Lieu de naissance .....

## Caractéristiques

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

**CTHULHU** 7<sup>e</sup> édition

Période  
Classique

Blessure grave	PV max.	Folie temp.	Folie persist.	Initial	Max.
<b>POINTS DE VIE</b> Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	<b>PM max.</b> <b>POINTS DE MAGIE</b> 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	<b>SANTÉ MENTALE</b> 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			
<b>CHANCE</b> 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

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

## 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

[illegible]

## Richesse

Dépenses courantes .....

.....

Espèces .....

Capital .....

.....

.....

## Amis investigateurs

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

NOM .....

Joueur : ..... Scénario : .....

## Notes

# Notes

## 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 | PV | **Médecine :** soigne : ID3 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**