

État civil

Nom Jim Peterson
 Joueur
 Occupation Archéologue
 Âge 49 Sexe M
 Résidence Arkham
 Lieu de naissance Portsmouth

Caractéristiques

FOR 60³⁰/₁₂ **ÉDU** 70³⁵/₁₄
DEX 55²⁷/₁₁ **TAI** 60³⁰/₁₂
POU 80⁴⁰/₁₆ **INT** 75³⁷/₁₅
CON 45²²/₉ **MVT** 7⁺¹/₋₁
APP 50²⁵/₁₀

CTHULHU 7^e édition



**Période
Classique**

Blessure grave	PV max. 10	Folie temp.	Folie persist.	Initial 80	Max. 89
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 X 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 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 X 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100			
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 X 17 18 19 20 21 22 23 24	PM max. 16				
CHANCE <i>Pas de chance</i> 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 X 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="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion (20 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Archéologie (01 %)	75 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Persuasion (10 %)	30 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Baratin (05 %)	50 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)	22 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %)	45 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat à distance				<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Psychologie (10 %)	40 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %)	50 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> (fusils) (25 %)	60 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat rapproché				Langues (01 %)				<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Mécanique (10 %)	30 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %)	60 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Conduite (20 %)	45 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00 %)	10 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %)	355 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crédit (00 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Occultisme (05 %)	45 %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1d3 + Imp.</i>		<i>/</i>		
Calibre .32				1d8	moyenne			
.....								
.....								

Combat

IMPACT	<input type="text" value="0"/>
CARRURE	<input type="text" value="0"/>
ESQUIVE	<input type="text" value="22"/> ¹¹ / ₄

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 | 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