

Nom :  
 Prénom(s) :  
 Age :  
 Lieu de naissance :  
 Profession :  
 Avantage(s) Professionnel(s)

# TRAIL OF CTHULHU

## Santé

-12	-11	-10	-9	-8
-7	-6	-5	-4	-3
-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7
8	9	10	11	12

<sup>6</sup> Seuil de blessure :

## Compétences Académiques (I)

Anthropologie		
Archéologie		
Architecture		
Bibliothèque		
Biologie		
Comptabilité		
Cryptographie		
Géologie		
Histoire		
Histoire de l'art		
<sup>1</sup> Langue :		
Loi		
Médecine		
<sup>3</sup> Mythe de Cthulhu		
Occultisme		
Physique		
Théologie		

## Compétences relationnelles (I)

Bureaucratie		
Connaiss. de la rue		
Flatterie		
Histoire orale		
Interrogatoire		
Intimidation		
Jargon policier		
Niveau de Vie		
Négociation		
Psychologie		
Réconfort		

## Compétences Techniques (I)

Artisanat		
Arts		
Astronomie		
Chimie		
Connaiss. nature		
Crochetage		
Expertise légale		
Pharmacologie		
Photographie		
Recueil d'indices		

## Compétences Générales (G)

Armes à feu		
<sup>6</sup> Athlétisme		
Bagarre		
Camouflage		
Conduite		
Déguisement		
Discrétion		
Electricité		
<sup>2</sup> Equilibre mental		
Equitation		
Explosifs		
Filature		
<sup>5</sup> Fuite		
Mécanique		
Mêlée		
Organisation		
Pilotage		
Piquer		
Premiers soins		
Psychanalyse		
<sup>2</sup> Santé		
<sup>2</sup> Santé mentale		
Sixième sens		

## Equilibre Mental

-12	-11	-10	-9	-8
-7	-6	-5	-4	-3
-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7
8	9	10	11	12

## <sup>4</sup>Santé mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	

<sup>1</sup> : Une langue maîtrisée (Oral et Ecrit) par point Attribué.

<sup>2</sup> : Vous débutez avec 4pts gratuit en Santé Mentale et 1 en Santé et Equilibre Mental.

<sup>3</sup> : Vous ne pouvez commencer avec des points en mythe de Cthulhu.

<sup>4</sup> : La Santé mentale est limitée à 10 - - Mythe.

<sup>5</sup> : Tout niveau de fuite supérieur à deux fois le niveau d'Athlétisme coûte 1 point pour 2.

<sup>6</sup> : Le seuil de Blessure est de 3, 4 si vous avez 8 ou + en Athlétisme.