

CTHULHU

Compétences d'investigations

Académiques Pro Réel Actuel

Anthropologie _____

Archéologie _____

Architecture _____

Bibliothèque _____

Biologie _____

Comptabilité _____

Cryptographie _____

Géologie _____

Histoire _____

Hist. de l'Art _____

Langues (D) _____

Loi _____

Médecine _____

« Cthulhu » (E) _____

Occultisme _____

Sciences _____

Théologie _____

Compétences Générales

Générales Pro Réel Actuel

Armes à feu (C) _____

Athlétisme _____

Bagarre _____

Camouflage _____

Conduite _____

Déguisement (A) _____

Discrétion _____

Électricité (A) _____

Équilibre Men. (G) _____

Équitation _____

Explosifs (A) _____

Filature _____

Fuite (E) _____

Hypnose (F) _____

Marchandage _____

Mécanique _____

Compétences d'investigations

Relationnelles Pro Réel Actuel

Bureaucratie _____

Connaissance _____

Flatterie _____

Histoire orale _____

Interrogatoire _____

Intimidation _____

Jargon Policier _____

Niveau de vie _____

Négociation _____

Psychologie _____

Réconfort _____

Techniques Pro Réel Actuel

Artisanat _____

Arts _____

Astronomie _____

Chimie _____

Con. de la nature _____

Crochetage _____

Expertise légale _____

Pharmacologie _____

Photographie _____

Recueil d'indices _____

Compétences Générales

Générales Pro Réel Actuel

Mêlée _____

Organisation _____

Piquer _____

Pilotage _____

Premiers soins _____

Psychanalyse _____

Santé (G) _____

Santé mentale (G) _____

Sixième sens _____

1) Mode Pulp, pour la Santé mentale récupérable, marquez

Les pertes de réserve par un trait, la perte de Niveaux par une croix.

2) Les Compétences professionnelles sont à moitié-prix. Marquez-les d'une X (case "Pro") Avant d'attribuer les Points.

3) Le Seuil de Blessure est à 3. 4 si vous avez 8 ou plus en Athlétisme.

A) Ces Compétences Générales doublent en tant que Compétences d'Investigation

B) Vous ne pouvez commencer avec du Mythe de Cthulhu. La Santé mentale est limitée à 10-Mythe de Cthulhu.

C) Mode Pulp : si votre Niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirer de deux pistolets à la fois.

D) Enregistrez ici les Langues attribuées durant la partie. Une par Point

E) Tout Niveau de Fuite supérieur à deux fois le Niveau d'Athlétisme, coûte 1 Point pour 2.

F) Seuls les Aliénistes et les Parapsychologues peuvent acquérir Hypnose et seulement en mode Pulp.

G) Vous débutez avec 4 Points gratuits en Santé mentale, 1 en Santé, et 1 en Équilibre mental.

SAN	Eq.	MEN
15		15
14		14
13		13
12		12
11		11
10		10
09		09
08		08
07		07
06		06
05		05
04		04
03		03
02		02
01		01
00		00
		-01
		-02
		-03
		-04
		-05
		-06
		-08
		-09
		-10
		-11
		-12

Seuil de blessure

SANTÉ

15 14 13 12 11 10 09
 08 07 06 07 06 05 04
 03 02 01 00 -01 -02 -03
 -04 -05 -06 -07 -08 -09
 -10 -11 -12

Randolph Carter - 2008. V2.0

Nom :

Prénom :

Age : Profession :

Motivations :

Piliers de Santé Mentale :

Source d'équilibre :

