

SPY

Nom de l'investigateur :

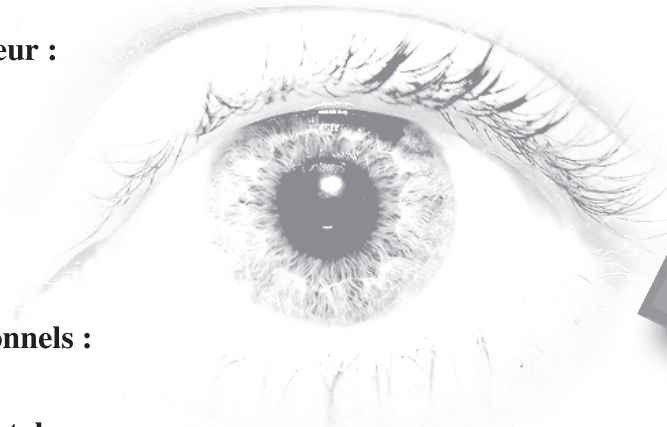
Motivation :

Profession ²:

Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale :

Points de Création :



Santé mentale ¹			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	12
Seuil de blessure ³			

Équilibre mental			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-8
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	12

Santé			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-8
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	12

Compétences Académiques	Compétences Relationnelles	Compétences Générales
Anthropologie	Bureaucratie	Athlétisme
Archéologie	Connaissance de la rue	Armes à feu ⁵
Architecture	Empathie	Bagarre
Bibliothèque	Flatterie	Camouflage
Biologie	Histoire orale	Conduite
Comptabilité	Interrogatoire	Déguisement ⁽¹⁾
Cryptographie	Intimidation	Discrétion
Géologie	Jargon policier	Electricité ⁽¹⁾
Histoire	Niveau de vie	Équilibre Mental ⁹
Histoire de l'Art	Négociation	Équitation
Langues ⁶	Réconfort	Explosifs ⁽¹⁾
		Filature
		Fuite
		Hypnose ⁸
		Mécanique ⁽¹⁾
		Mêlée
Loi	Arts	Mélée
Médecine	Astronomie	Organisation
Mythe de Cthulhu ⁴	Chimie	Piquer
Occultisme	Connaissance de la nature	Pilotage ⁷
Sciences	Crochetage	Premiers soins
Théologie	Electronique	Psychanalyse
	Expertise légale	Santé ⁹
	Informatique	Santé mentale ⁹
	Pharmacologie	Sixième sens
	Photographie	
	Recueil d'indices	

- 1) Mode Action, pour la santé mentale récupérable, marquez les pertes de réserve par un trait, la perte de niveau par une croix.
- 2) Les Compétences professionnelles sont à moitié-prix. Marquez les d'un * avant d'attribuer les Points.
- 3) Le Seuil de Blessure est à 3, 4 si vous avez 8 ou plus en Athlétisme.

- (1) Ces Compétences générales doublent en tant que Compétences d'Investigation.
- 4) Vous ne pouvez commencer avec du Mythe de Cthulhu. La Santé Mentale est limitée à 10-Mythe de Cthulhu.
- 5) Mode Action : Si votre niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirer à deux pistolets à la fois.
- 6) Enregistrez ici les Langues attribués durant la partie. Une par point.
- 7) Tout niveau de Fuite supérieur à deux fois le Niveau d'Athlétisme, coûte 1 Point pour 2.
- 8) Seuls les Aliénistes et les parapsychologues peuvent acquérir Hypnose et seulement en mode Action.
- 9) Vous débutez avec 4 points gratuits en Santé Mentale, 1 en Santé et 1 en équilibre mental.

Source d'Équilibre	Contacts et Notes