

# 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 : .....

