

CTHULHU

Santé mentale ¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Seuil de blessure ³			

Équilibre 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	13	14	15

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	13	14	15

Nom de l'Investigateur :

Motivation :

Profession ²:

Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale :

Points de Création :

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

Source d'Équilibre

Contacts et Notes

1) Mode Pulp, pour la Santé mentale récupérable, marquez les pertes de réserve par un trait, le perte de Niveaux 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 Pulp : si votre Niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirer de deux pistolets à la fois.

6) Enregistrez ici les Langues attribuées 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 Pulp.

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