

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

- 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.

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