

CTHULHU

Nom :

Sexe :

Age :

Prénom(s) :

Lieu de naissance :



Profession :

Motivation :



Avantages
Professionnels :

Piliers de santé
mentale :

Points de Création

SANTÉ MENTALE			
15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	0

EQUILIBRE MENTAL			
15	14	13	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

SANTÉ			
15	14	13	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

Mode Pulp, pour la Santé mentale récupérable, marquez les pertes de réserve par un trait, la perte de niveaux par une croix.

Sources d'équilibre :

Seuil de blessure :

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

Compétences académiques (I)

Compétences relationnelles (I)

Compétences générales (G)

- Anthropologie
- Archéologie
- Architecture
- Bibliothèque
- Biologie
- Comptabilité
- Cryptographie
- Géologie
- Histoire
- Histoire de l'Art
- Langues
- Langues
- Langues
- Langues
- Loi
- Médecine
- Mythe de Cthulhu
- Occultisme
- Physique
- Théologie

- Bureaucratie
- Connaissance de la rue
- Flatterie
- Histoire orale
- Interrogatoire
- Intimidation
- Jargon policier
- Niveau de vie
- Négociation
- Psychologie
- Réconfort

Compétences techniques (I)

- Artisanat
- Arts
- Astronomie
- Chimie
- Connaissance de la nature
- Crochetage
- Expertise légale
- Pharmacologie
- Photographie
- Recueil d'indices

- Athlétisme*
- Armes à feu*
- Bagarre*
- Camouflage
- Conduite*
- Déguisement
- Discrétion
- Electricité
- Equilibre Mental
- Equitation*
- Explosifs
- Filature
- Fuite*
- Hypnose
- Mécanique
- Mêlée*
- Organisation
- Piquer
- Pilotage*
- Premiers soins
- Psychanalyse
- Santé
- Santé mentale
- Sixième sens

Les compétences d'investigations (I) se récupèrent en fin de partie. Les compétences générales (G) se récupèrent en fin de partie sauf celles suivies d'une étoile qui se récupèrent en 24 heures.

• Les compétences professionnelles sont à moitié-prix. Cochez la case avant d'attribuer les points.
 • Vous débutez avec 4 Points gratuits en Santé mentale, 1 en Santé, et 1 en Equilibre mental.
 • Vous ne pouvez commencer avec du Mythe de Cthulhu. La Santé mentale est limitée à 10- Mythe.
 • Tout Niveau de Fuite supérieur à deux fois le Niveau d'Athlétisme, coûte 1 Point pour 2.

• Si votre niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirer de deux pistolets à la fois.
 • Seuls les Alienistes et les Parapsychologues peuvent acquérir Hypnose
 • Viser pendant un tour donne un bonus de -1 au tir.

CTHULHU

Armes & Explosifs

Description	dégâts	Bout portant	Courte portée	Moyenne Portée	Longue portée	Remarques

Equipements

Description	coût	Remarques

Sortilèges, ouvrages et objets liés au Mythe

Description	Effets	Remarques

Traumatismes et folies

Description	Effets	Remarques

Bénéfices spéciaux

Description	Effets	Remarques