

Nom :
Prénom(s) :
Age :
Lieu de naissance :
Profession :
Avantage(s) Professionnel(s)

Compétences Académiques (I)

Anthropologie		
Archéologie		
Architecture		
Bibliothèque		
Biologie		
Comptabilité		
Cryptographie		
Géologie		
Histoire		
Histoire de l'art		
¹ Langue :		
¹ Langue :		
¹ Langue :		
¹ Langue :		
¹ Langue :		
Loi		
Médecine		
³ Mythe de Cthulhu		
Occultisme		
Physique		
Théologie		

Compétences relationnelles (I)

Bureaucratie		
Connaiss. de la rue		
Flatterie		
Histoire orale		
Interrogatoire		
Intimidation		
Jargon policier		
Niveau de Vie		
Négociation		
Psychologie		
Réconfort		

Compétences Techniques (I)

Artisanat		
Arts		
Astronomie		
Chimie		
Connaiss. nature		
Crochetage		
Expertise légale		
Pharmacologie		
Photographie		
Recueil d'indices		

TRAIL OF CTHULHU

Compétences Générales (G)

Armes à feu		
⁶ Athlétisme		
Bagarre		
Camouflage		
Conduite		
Déguisement		
Discrétion		
Electricité		
² Equilibre mental		
Equitation		
Explosifs		
Filature		
⁵ Fuite		
Mécanique		
Mêlée		
Organisation		
Pilotage		
Piquer		
Premiers soins		
Psychanalyse		
² Santé		
² Santé mentale		
Sixième sens		

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

⁶ Seuil de blessure :

Equilibre 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

⁴Santé mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	

¹ : Une langue maitrisée (*Oral et Ecrit*) par point Attribué.

² : Vous débutez avec 4pts gratuit en Santé Mentale et 1 en Santé et Equilibre Mental.

³ : Vous ne pouvez commencer avec des points en mythe de Cthulhu.

⁴ : La Santé mentale est limitée à 10 - - Mythe.

⁵ : Tout niveau de fuite supérieur à deux fois le niveau d'Athlétisme coute 1 point pour 2.

⁶ : Le seuil de Blessure est de 3, 4 si vous avez 8 ou + en Athlétisme.