

## RÉCAPITULATIF POUR LE GARDIEN

Nom du Joueur					
Investigateur					
Motivation					
Profession					
Santé					
Santé mentale					
Pilier 1					
Pilier 2					
Pilier 3					
Équilibre mental					
Source 1					
Source 2					
Source 3					
Contact 1					
Contact 2					
Contact 3					
Anthropologie					
Archéologie					
Architecture					
Bibliothèque					
Biologie					
Comptabilité					
Cryptographie					
Géologie					
Histoire					
Histoire de l'Art					
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					
Artisanat					
Arts					
Astronomie					
Chimie					
Con. de la nature					
Crochetage					
Expertise légale					
Pharmacologie					
Photographie					
Recueil d'indices					

# CTHULHU

## Liste de Contrôle des Compétences d'Investigation

Lorsque vous créez une aventure, utilisez ce tableau pour garder à l'esprit quelles compétences sont essentielles dans l'aventure, lesquelles sont optionnelles et celles qui ne servent à rien. Dites à vos joueurs lesquelles éviter. Si vous utilisez des personnages pré-tirés, cochez les Compétences qu'ils possèdent sur la liste de gauche et construisez votre scénario en vous basant dessus.

<i>Compétences d'Investigation</i>	<i>Pointage des Indices-clé</i>	<i>Total dans l'aventure</i>
<b>Compétences Académiques</b>		
Anthropologie		
Archéologie		
Architecture		
Bibliothèque		
Biologie		
Comptabilité		
Cryptographie		
Géologie		
Histoire		
Histoire de l'Art		
Langues		
Loi		
Médecine		
Mythe de Cthulhu		
Occultisme		
Physique		
Théologie		
<b>Compétences Relationnelles</b>		
Bureaucratie		
Connaissance de la rue		
Déguisement (G)		
Flatterie		
Histoire orale		
Interrogatoire		
Intimidation		
Jargon policier		
Niveau de vie		
Négociation		
Psychologie		
Réconfort		
<b>Compétences Techniques</b>		
Artisanat		
Arts		
Astronomie		
Chimie		
Connaissance de la nature		
Crochetage		
Électricité (G)		
Expertise légale		
Explosifs (G)		
Mécanique (G)		
Pharmacologie		
Photographie		
Recueil d'indices		
<b>Total des Points</b>		

(G) Indique une Compétence Générale qui double en tant que Compétence d'Investigation

**Titre :**

**Présentation :**

X contre Y, X rencontre Y, etc

**Cadre/Lieu :**

Où cela se passe-t-il ? Plusieurs cadres ? Unité de lieu ? Quelles langues vont être utilisées ?

**Style :**

Puriste ou Pulp ou un mélange des deux ? Terreur subtile ou sanglante ? Peut-on utiliser des armes à feu ? Race, genre, politique : sont-ils importants ? La loi est-elle très respectée ?

**Mythe :**

Le Mythe est-il très présent ? Que savent le public et les forces de l'ordre ? Quels dieux existent ? Quelle est leur importance ? Dieux de Lovecraft et/ou d'autres auteurs ?

**Investigateurs :**

Pourquoi sont-ils ensemble ? Qu'ont-ils en commun ? Quelles capacités doivent-ils avoir ? Quelles sont leurs restrictions ?

## PNJ RÉCURRENTS

Rivaux, contacts, ennemis, adeptes, amis et collègues.

<i>Nom</i>	<i>Localisation</i>	<i>Relations avec les PJ</i>	<i>Notes</i>

## Règles alternatives

Limitations aux Compétences ? Y-a-t-il de nouvelles Compétences, Quelles règles optionnelles utiliser ? Mettez les références des pages concernées.

*NOTES*