

LISTE DES COMPÉTENCES

Anthropologie (01%)	Équitation (05%)
Archéologie (01%)	Esquive (DEX/2)
Arts et métiers (05%) [spécialités]	Estimation (05%)
Baratin (05%)	Explosifs (01%) [rare]
Bibliothèque (20%)	Grimper (20%)
Charme (15%)	Histoire (05%)
Combat à distance (variable) [spécialités]	Hypnose (01%) [rare]
Arcs (15%)	Imposture (05%)
Armes de poing (20%)	Informatique (00%)
Armes lourdes (10%)	Intimidation (15%)
Épieux (20%)	Lancer (20%)
Fusils (25%)	Langue maternelle (ÉDU)
Lance-flammes (10%)	Langues (01%) [spécialités]
Mitraillettes (15%)	Lecture sur les lèvres (01%)
Mitrailleuses (10%)	Mécanique (10%)
Combat rapproché (variable) [spécialités]	Médecine (01%)
Corps à corps (25%)	Mythe de Cthulhu (00%)
Épées (20%)	Nager (20%)
Fléaux (10%)	Naturalisme (10%)
Fouets (20%)	Occultisme (05%)
Garrots (15%)	Orientation (10%)
Haches (15%)	Persuasion (10%)
Tronçonneuses (10%)	Pickpocket (10%)
Comptabilité (05%)	Pilotage (01%) [spécialités]
Conduite (20%)	Pister (20%)
Conduite d'engin lourd (01%)	Plongée (01%)
Crédit (00%)	Premiers soins (30%)
Crochetage (01%)	Psychanalyse (01%)
Culture (01%) [spécialités]	Psychologie (10%)
Discretion (20%)	Sauter (20%)
Dressage (05%) [rare]	Sciences (01%) [spécialités]
Droit (05%),	Survie (10%) [spécialités]
Écouter (20%)	Trouver Objet Caché (25%)
Électricité (10%)	

LÉGENDE :

Le **gras** désigne une compétence adaptée à *Pulp Cthulhu* et dont la description figure dans ces pages. Pour toutes les autres, reportez-vous au **Chapitre 4 : Compétences** du *Manuel du Gardien* pour *L'Appel de Cthulhu*.

La mention [rare] catalogue les compétences si peu fréquentes qu'elles ne sont pas listées sur la fiche de héros de *Pulp Cthulhu*.

La mention [spécialités] précise que la compétence est scindée en plusieurs spécialités distinctes.

Compétences

- Archéologie
- Conduite
- Discretion