

CTHULHU

Aide à la création de personnage

Étape 1 :

- Choisir une profession (p 09)
- Cocher sur la fiche de personnage les compétences professionnelles
- Inscrire le niveau de vie minimum
- Inscrire la règle spéciale attenante à chaque profession

Étape 2 :

- Choisir une motivation (p 17)

Étape 3 :

- Répartir les points de création selon le barème suivant : (p 21)
- Mode puriste : 12 points
- Mode pulp : 18 points

(Basé sur 3 joueurs réguliers, à vous de faire les changements si votre groupe est plus ou moins nombreux ou si vous trouvez qu'ils n'ont pas assez/trop de points)

Ces points sont à répartir uniquement dans la section dite "Investigation" qui regroupe les catégories de compétences suivantes :

- Académiques,
- Relationnelles,
- Techniques.

Il est à noter que si l'une des compétences choisie est cochée comme compétence professionnelle, elle ne coûte que 1/2 point pour un niveau.

Ex : Le personnage choisit Médecine et désire y mettre 4 points, elle lui en coûte 4, sauf si elle fait partie de sa profession, alors dans ce cas, elle ne lui en coûte que 2.

Une fois la répartition de la première série de points effectuée, passez à l'étape 4

Étape 4 :

Maintenant, il vous faut répartir vos points de création dans les compétences générales

- En mode puriste, vous disposez de 60 points
- En mode Pulp, vous disposez de 65 points (et plus selon le MJ).

La aussi, le système des compétences professionnelles fonctionne. C'est-à-dire que si vous sélectionnez une compétence marquée d'une croix, (voir étape 1) signalant qu'elle est une compétence professionnelle, elle ne vous en coûte que la moitié des points.

Attributions spéciales :

Certaines compétences possèdent un bonus de base gratuit :

- Santé : +4
- Santé mentale : +1
- Équilibre mental : +1

Bonus spéciaux :

- Athlétisme : Au niveau 8 donne un bonus de +1 au seuil de blessure, portant ce dernier à 4 (au lieu de 3)
- Fuite : Si votre score en fuite est 2 fois supérieur à Athlétisme, tous les niveaux au-delà ne vous coûtent que 1/2 point.

Ex : Vous avez 3 en athlétisme. Si vous décidez de mettre 6 en fuite, "Fuite" vous coûte 6 points; Si vous décidez de mettre 8 en fuite, il vous en coûte 7; Si vous décidez de mettre 10 il vous en coûte 8. (ainsi de suite)

- Niveau de vie : le plus bas niveau de votre profession est "gratuit". Si vous voulez atteindre le "maximum", il vous en coûtera 1 point par niveau supplémentaire. Au-delà du "maximum", c'est 2 points par niveau.

Ex : Professeur : niveau min 3 : coût "0". Cette profession peut atteindre le niveau 5. Donc cela vous coûte 2 points. Si vous voulez le niveau 6, alors c'est 2 points de plus, donc 4 points.

Une règle importante au sujet de la répartition des points :

Lors du choix de la compétence la plus haute, la seconde compétence ne peut être inférieure à la moitié de la première compétence.

Ex : Si vous choisissez d'avoir une compétence à 20, il faudra qu'une autre compétence soit au moins à 10.