

# 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.*