

# CTHULHU

(TRAIL OF)

## AIDE A LA CREATION 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 Gardien)

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 : +1
  - Santé mentale : +4
  - 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 coûte 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 5, 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.*

Voilà, j'espère vous avoir éclairé sur la création de personnage. Si vous avez des questions n'hésitez pas à venir sur Toc pour les poser.

Votre serviteur,  
**Randolph Carter.**  
22 décembre 2008 version 2

Editeur du jdr en vf :  
[www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

