

L'Appel de Cthulhu - Création de personnages non aléatoire

1. Contexte

Gardien : *au choix du MJ*

Style de jeu : *au choix du MJ*

Campagne : *au choix du MJ*

2. Aplomb

Style de jeu	Points de départ
Horreur Lovecraftienne	0
Investigation Occulte	1
Aventure Pulp	2

3. Caractéristiques

60 points à répartir dans les 8 caractéristiques selon le barème suivant :

Valeur de la caractéristique	Coût
7	0
8	1
9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	8
15	10
16	12
17	14
18	16

Une fois les points répartis, rajoutez 3 à l'EDUcation.

4. Age

L'âge doit être au moins égal à EDU+6.

Pour tenir compte du vieillissement, appliquez les modificateurs suivants :

Age	Modificateurs
30-34	10 points de compétences à ajouter et 1 point à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
35-39	20 points de compétences à ajouter et 2 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
40-44	30 points de compétences à ajouter et 3 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
45-49	40 points de compétences à ajouter et 4 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
50-54	50 points de compétences à ajouter et 5 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
55-59	60 points de compétences à ajouter et 6 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
60-64	70 points de compétences à ajouter et 7 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
67-70	80 points de compétences à ajouter et 8 points à enlever parmi FOR, CON, DEX ou APP
Etc.	Etc.

5. Occupation

Choisissez votre Occupation parmi celles se trouvant en bas de ce document.

Selon l'Occupation choisie, prenez une particularité :

Une compétence unique à 60% ou 1 point de Caractéristique ou 1 point d'Aplomb.

Des suggestions sont données avec les Occupations.

6. Profession

A choisir en fonction de votre Occupation.

Des suggestions sont données avec les Occupations.

7. Niveau de vie

A choisir parmi :

- Indigent 5% (0 à 500 \$ annuels)
- Pauvre 25% (500 à 2500 \$ annuels)
- Classe moyenne 50% (2500 à 6000 \$ annuels)
- Aisé 75% (6000 à 25000 \$ annuels)
- Riche 95% (25000 \$ et plus annuels)

Des suggestions sont données avec les Occupations.

8. Cercles d'influence

Choisissez un cercle d'influence Proche (attitude très favorable), Eloigné (attitude favorable), Opposé (attitude défavorable). Tous les autres cercles ont une attitude neutre par défaut envers votre personnage.

Voici quelques cercles d'influence : anarchistes, business, cultes, culturel, fonctionnaires, forces de l'ordre, globe-trotters, gotha, médias, militaire, musée & instituts, notables, pègre, santé, sans-abri, universitaire...

Des suggestions sont données avec les Occupations.

9. Personnalités

Suggestions : anxieux, flegmatique, jovial, méfiant, narcissique, obsessionnel, sanguin, taciturne, tatillon, timide...

10. Équipement fétiche

L'équipement fétiche, quand il est utilisé, permet d'obtenir un bonus de 10% sur les jets.

Des suggestions sont données avec les Occupations.

11. Attributs

Ils sont égaux à 5 fois la Caractéristique associée.

12. Points de Vie

Points de vie = (CON+TAI)/2 (arrondi au supérieur). Entourez le nombre obtenu.

Seuil de blessure = Points de Vie/2 (arrondi à l'inférieur)

13. Santé Mentale

SAN Initiale = POUx5

Points de Santé Mentale : entourez la valeur obtenue

14. Impact

FOR+TAI	Impact
14 à 16	- 2
17 à 24	+ 0
25 à 32	+ 2
33 à 36	+ 4

15. Points de Magie

Points de Magie = POU. Entourez le nombre obtenu.

16. Compétences

Style de jeu	Points d'Occupations	Point d'Intérêts personnels
Horreur Lovecraftienne	320	150
Investigation Occulte	480	225
Aventure Pulp	640	300

Les points d'Occupations sont à répartir parmi les compétences d'Occupation (des suggestions sont données avec les Occupations),
Les points d'Intérêts personnels sont à répartir librement.

Certaines compétences ont une base gratuite (par exemple, si vous mettez 10 points en « Ecouter », votre note finale est égale à 35).

Une compétence doit au moins atteindre 60% : elle représente la profession du personnage.

Le maximum dans une compétence est 99.

Il est interdit de mettre des points dans la compétence « Mythe de Cthulhu ».

Précisions pour les compétences :

25% : amateur

50% : professionnel

75% : expert

Culture artistique : littérature, peinture, sculpture, musique, théâtre, cinéma, architecture, orfèvrerie...

Langues : l'ensemble des langues vivantes ou mortes, ainsi que les argots, les jargons et langues cryptiques, alchimiques, le morse, langue des signes...

Sciences humaines : administration et économie, anthropologie, archéologie, droit, histoire, géographie, science politique, sociologie...

Sciences de la terre : géologie, glaciologie, hydrologie, météorologie, minéralogie, océanographie, sismologie, volcanologie...

Sciences de la vie : chimie, biochimie, biologie, botanique, paléontologie, zoologie, pharmacologie...

Sciences formelles : astronomie, chimie, cryptographie, mathématiques, physique...

Métier : électricité, électronique, serrurerie, système de sécurité, explosifs, armurerie, contrefaçon, mécanique, menuiserie, plomberie, taxidermie, dressage...

Pratique artistique : chant, danse, peinture, écriture, sculpture, musique, imposture, jouer la comédie...

Jeu : un type de jeu : hasard, stratégie, cartes...

Armes à feu : armes de poing, arme d'épaule, armes automatiques, armes anciennes...

Armes blanches : armes de mêlée, armes de jet, armes à propulsion, armes de lancer...

Armes exotiques : toutes les armes non usuelles, chaque arme étant considérée comme une compétence à part entière...

Artillerie : mortier, mitrailleuse lourde, canons...

Conduite : automobile, hippomobile, deux roues, véhicules chenillés...

Corps à corps : bagarre, art martial...

Piloter : avion, montgolfière, dirigeable...

17. Etat civil

Nom : *au choix*

Prénom : *au choix*

Nationalité : *au choix*

Sexe : *au choix*

18. Equipement

A choisir en fonction de votre occupation, de votre profession et de votre niveau de vie.

19. Histoire personnelle

Vous n'avez plus qu'à écrire l'histoire de votre personnage.

Suggestions en rapport avec l'Occupation

Artiste

Particularité : Interpréter différemment les faits, +1 en EDU

Profession : écrivain, peintre, sculpteur, écrivain voyageur, photographe...

Niveau de vie : Indigent à Riche

Cercles d'influences (P, E, O) : culturel, gotha (mécènes), business

Equipement fétiche : son atelier d'artiste ou bureau, avec son matériel, ses ouvrages de référence, ses études et ses notes

Compétences d'Occupation : Bibliothèque, Contacts & ressources, Culture artistique, Langues, Métier (Contrefaçon, taxidermie...), Négociation, Persuasion, Photographie, Pratique artistique, Psychologie, Sciences de la terre, Sciences de la vie, Sciences formelles, Sciences humaines

Baroudeur

Particularité : Parler avec les mains, +1 en Aplomb

Profession : aviateur, marin, globe-trotter, chasseur, plongeur/scaphandrier, convoyeur...

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Cercles d'influences (P, E, O) : globe-trotters, fonctionnaires, forces de l'ordre

Equipement fétiche : son couteau multifonctions

Compétences d'occupation : Armes à feu, Armes blanches, Armes exotiques, Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Corps à corps, Jeu, Langues, Orientation, Psychologie, Survie, Vigilance, une compétence à définir en fonction de son activité principale (Conduite, Navigation, Piloter...)

Détective

Particularité : Noter les petits détails insignifiants, +1 en Aplomb

Profession : policier, détective privé, enquêteur d'assurances, inspecteur, agent fédéral...

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Cercles d'influence (P, E, O) : forces de l'ordre, pègre, notables

Equipement fétiche : une plaque officielle (ou plus ou moins officielle)

Compétences d'occupation : Armes à feu, Baratin, Bureaucratie, Contacts & ressources, Corps à corps, Criminalistique, Discrétion, Ecouter, Imposture, Interroger, Métier (Serrurerie), Photographie, Pister, Se cacher, Trouver Objet caché, Vigilance

Dilettante

Particularité : Plaire à la gent du sexe opposé, +1 en APP

Profession : riche oisif, homme d'affaires, diplomate, négociateur...

Niveau de vie : Aisé à Riche

Cercles d'influence (P, E, O) : gotha, business, médias

Équipement fétiche : son chéquier

Compétences d'occupation : Contacts & ressources, Crédit, Équitation, jeu, Sciences humaines (Droit, Loi, Comptabilité...), compétences au choix, selon les envies et loisirs de l'investigateur

Explorateur

Particularité : Donner des ordres aux porteurs, +1 en CON

Profession : archéologue, cartographe, ethnologue, anthropologue, scientifique, chasseur de trésors...

Niveau de vie : Classe moyenne

Cercles d'influence (P, E, O) : universitaires, musées & instituts, fonctionnaires

Équipement fétiche : son matériel d'orientation (sextant, boussole, cartes)

Compétences d'occupation : Armes à feu, Athlétisme, Bureaucratie, Langues, Orientation, Premiers soins, Savoir-vivre, Sciences de la terre, Sciences de la vie, Sciences humaines, survie, Trouver Objet caché, Vigilance

Homme de foi

Particularité : Inspirer la confiance à son interlocuteur, +1 en POU

Profession : spirite, médium, prêtre, missionnaire, prédicateur...

Niveau de vie : Indigent à Aisé, voire Riche

Cercles d'influence (P, E, O) : cultes, sans-abri, forces de l'ordre

Équipement fétiche : l'habit de sa charge

Compétences d'occupation : Baratin, Contacts & ressources, Crédit, Imposture, Langues (Mortes, Anciennes, Cryptiques...), Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie, Sciences formelles, Sciences occultes

Journaliste

Particularité : Au fait des rumeurs & commérages, +1 en INT

Profession : reporter, photographe, journaliste mondain, journaliste financier...

Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Cercles d'influence (P, E, O) : à définir en fonction de la spécialité du journaliste, un second à définir en fonction du premier, médias

Équipement fétiche : ses calepins, dossiers et ses notes diverses

Compétences d'occupation : Baratin, Bibliothèque, Contacts & ressources, Discrétion, Ecouter, Imposture, Interroger, Photographie, Pister, Pratique artistique (Écriture), Se cacher, Trouver Objet caché, Vigilance

Médecin

Particularité : Réconforter autrui, +1 en Aplomb

Profession : médecin généraliste, infirmier, médecin légiste, psychologue...

Niveau de vie : Aisé à Riche

Cercles d'influence (P, E, O) : santé, notables, anarchistes

Équipement fétiche : son cabinet personnel avec son équipement et ses ouvrages de référence

Compétences d'occupation : Bibliothèque, Contacts & ressources, Crédit, Hypnose, Langues (Latin), Médecine, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie, Trouver Objet caché

Militaire

Particularité : Tactique et stratégie militaire, +1 en Aplomb

Profession : officier, vétéran, mercenaire...

Niveau de vie : Classe moyenne à Riche

Cercles d'influence (P, E, O) : militaire, forces de l'ordre, anarchistes

Équipement fétiche : ses médailles et décorations

Compétences d'occupation : Armes à feu, Armes blanches, Artillerie, Athlétisme, Corps à corps, Discrétion, Métier (Armurerie, Explosifs...), Orientation, Premiers soins, Se cacher, Vigilance, une compétence au choix en fonction du corps d'armée (Bureaucratie pour la logistique, Équitation pour la cavalerie, Métier (mécanique pour le génie, Navigation pour la marine, Piloter pour l'aviation...)

Universitaire

Particularité : Comprendre les discours abscons, +1 en EDU

Profession : professeur, étudiant, scientifique, chercheur...

Niveau de vie : Aisé à Riche

Cercles d'influence (P, E, O) : universitaires, culturel, business

Équipement fétiche : son cabinet de curiosités

Compétences d'occupation : Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & ressources, Crédit, Langues, Savoir-vivre, Sciences de la terre, Sciences de la vie, Sciences formelles, Sciences humaines