

Création des Investigateurs

De tous les chocs que l'on peut recevoir, aucun n'est plus démoniaque qu'une expérience à la fois trop grotesque pour être crédible et trop prodigieuse pour être envisagée. De fait, rien de ce que j'avais vécu jusque-là ne m'avait préparé à cette terrible vision ou aux merveilles absurdes qu'elle impliquait.

— H. P. Lovecraft, *Je suis d'ailleurs*

À propos de ce chapitre

Dans *L'Appel de Cthulhu*, vous endossez le rôle d'un investigateur, une personne dont la tâche est d'exhumer des secrets interdits, de découvrir des endroits oubliés et, armée de connaissances étrangères à l'humanité, de tenir tête aux horreurs détestables du Mythe de Cthulhu.

Travaillant en équipe, les investigateurs de chaque joueur viennent d'horizons et de métiers hétéroclites. Chacun apporte ses compétences au groupe. Ensemble, unis par l'amitié et par un but commun, ils se dressent face aux ténèbres...

Ce chapitre contient les règles de création des investigateurs. Dans les dernières pages, vous trouverez des méthodes optionnelles de création, ainsi qu'un aide-mémoire de deux pages qui résume les principales étapes.

Avant de lancer les dés

Plus qu'une suite de nombres, un investigateur est le produit de votre imagination. Avant de lancer les dés, vous devriez parler au gardien et écouter ses conseils pour créer un personnage adapté au scénario dans lequel il va évoluer. Votre gardien aura peut-être des instructions particulières, comme une liste de professions autorisées, ou vous laissera entièrement libre.

Créer son propre investigateur à partir de zéro est très amusant. Les règles vous expliquent comment tirer ses caractéristiques, choisir une occupation et des compétences, et développer son passé. Au début d'une partie de *L'Appel de Cthulhu*, nous recommandons que tous les joueurs « tirent » leurs personnages en compagnie de leur futur gardien. Ainsi, chacun connaît le groupe et sait quelle est sa place, assurant une distribution équilibrée des compétences et des occupations.

Les investigateurs viennent de tous les milieux sociaux !

Les cinq questions à poser avant de commencer :

- À quelle époque ou quelle date se passe le scénario ?
- Dans quel pays ou ville se déroule-t-il ?
- Quelle est la situation de départ ?
- Quelles sont les professions recommandées ou interdites ?
- Les investigateurs se connaissent-ils avant le scénario, et si oui comment ?

Le gardien va vous parler plus ou moins longtemps de son scénario. Écoutez-le attentivement, puis posez vos questions si vous en avez. Quand vous avez une idée d'investigateur, exposez-la au gardien pour lui demander son accord.

À moins que le gardien ne vous l'interdise, discutez avec les autres joueurs du personnage que vous avez envie de jouer. Mettre ses idées en commun est un bon moyen de stimuler son imagination. De plus, vous pourrez ainsi plus facilement créer des liens entre vos investigateurs, ce qui donne un groupe plus fort et plus mémorable.

De la même façon, réinvestissez ce que vous savez du scénario dans votre concept d'investigateur. Il est de votre responsabilité de lui trouver une raison de participer à l'aventure ou à la campagne à venir. Par exemple, si le gardien explique que les investigateurs vont être

Améliorer le profil de votre investigateur

Le gardien a présenté le concept de son scénario : une expédition de l'Université Miskatonic s'enfonce dans une région inexplorée à la recherche d'un collègue disparu. Agnès demande si son investigateur peut travailler dans le même département que le disparu. Le gardien accepte. Elle approfondit son idée : « J'étais en compétition avec mon collègue disparu. Nous voulions tous les deux publier un article sur le même sujet. » Agnès souhaite en savoir plus. Le gardien l'informe qu'elle ne sait pas grand-chose sur les buts véritables de l'expédition. Si elle en apprend plus, elle pourra peut-être s'en attribuer le crédit ! L'investigateur d'Agnès est maintenant très motivé et il s'intègre parfaitement au scénario.

engagés pour une enquête, votre investigateur peut avoir besoin d'argent. Si le gardien prévient que le scénario commence par un meurtre, vous pouvez proposer de jouer le frère de la victime ou un ami proche. Si la situation de départ exige que les investigateurs assistent à une conférence universitaire, votre personnage peut être l'un des conférenciers. Plus vous l'impliquez dans l'accroche du scénario, mieux c'est.

Le gardien a prévu une histoire palpitante, mais il ne sait pas forcément ce qui





vous plaît ou vous intrigue en tant que joueur. Les liens que vous créez vous-même entre votre investigateur et l'histoire sont certainement plus forts que ceux que le gardien peut vous proposer. Si le gardien vous donne peu d'informations préalables sur son scénario, vous pouvez tout de même ajouter des détails intéressants à votre investigateur. Certes, vous ne saurez pas si ces détails seront utilisés en jeu par le gardien. Faites-lui confiance pour improviser à partir de vos propositions et profitez de la surprise.

Créer votre investigateur

Plusieurs approches sont possibles pour ce qui est de la création d'un investigateur. Réfléchir au type de personnage souhaité avant même de lancer les dés, ou laisser le hasard guider le destin. Ci-dessous, nous présentons les règles dans leur version la plus classique. Les modifications optionnelles sont reléguées en fin de chapitre.

Les étapes

Voici les cinq étapes de la création d'un investigateur :

- **Première étape** : génération des caractéristiques.
- **Deuxième étape** : choix de l'occupation.
- **Troisième étape** : distribution des points de compétence.
- **Quatrième étape** : rédaction du profil.
- **Cinquième étape** : sélection de l'équipement.

Première étape : génération des caractéristiques

Les huit caractéristiques sont l'ossature de votre investigateur. Chacune d'entre elles représente un aspect fondamental de sa personne, comme l'intelligence, la dextérité, et ainsi de suite. Elles servent à comparer le potentiel des investigateurs et l'efficacité de leurs actions et réactions en cours de jeu.

Les valeurs de caractéristique sont générées aléatoirement, en lançant deux ou trois dés à six faces. Le résultat est alors multiplié par 5 pour obtenir un pourcentage allant de 15 à 90 %.

Tirer les caractéristiques

Lorsque vous lancez les dés, notez les résultats sur une feuille de brouillon plutôt que directement sur votre feuille d'investigateur. En effet, les nombres initiaux risquent d'être modifiés par l'âge de votre investigateur.

FOR (Force)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

La force mesure la puissance musculaire. Plus elle est élevée, plus l'investigateur soulève et porte des charges lourdes. Cette caractéristique sert également dans le calcul des dégâts que l'investigateur inflige à mains nues. Réduit à 0 en FOR, un investigateur est invalide, incapable de sortir du lit.

Harvey Walters

Afin d'illustrer les différentes règles de *L'Appel de Cthulhu*, nous sommes honorés de vous présenter Harvey Walters, journaliste et photographe de quelque renom du New York des années 1920. Harvey servira d'exemple à la création de personnages. Afin de différencier Harvey de la personne qui le joue, nous l'avons associé à une joueuse, Anne. Vous pouvez suivre sa création étape par étape page 39.

Un investigateur est-il viable malgré des caractéristiques basses ?

Dans de nombreux jeux de rôle, plus les caractéristiques d'un personnage sont élevées, plus il sera intéressant à jouer à long terme. Dans *L'Appel de Cthulhu*, des valeurs de caractéristique basses n'impliquent pas que l'investigateur ne pourra pas participer aux efforts du groupe. De plus, une ou deux faiblesses ne font que le rendre plus crédible et attachant, contrairement à un surhomme sans faille ! Plutôt que de rejeter des dés décevants, intégrez le résultat dans la personnalité de votre investigateur. Par exemple, une dextérité basse peut être la conséquence d'une blessure à la jambe ou à la main durant son service dans l'armée de terre, tandis qu'une éducation faible indiquerait une enfance passée dans les rues plutôt qu'à l'école.

CON (Constitution)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

La constitution représente la vigueur, la santé et la vitalité. Les poisons et les maladies s'attaquent directement à la constitution. Les investigateurs ayant une constitution élevée ont généralement plus de points de vie, ce qui leur permet de mieux résister aux attaques et aux coups. Des blessures graves peuvent faire baisser cette caractéristique. À 0 en CON, un investigateur meurt.

TAI (Taille)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

La taille combine la hauteur et le poids en un seul nombre. Elle sert à voir au-dessus d'un mur, à se faufiler dans un espace étroit ou même à juger quelles têtes dépassent d'une haie. La taille intervient dans les points de vie, les dégâts infligés au corps à corps (via l'impact) et la carrure. La perte d'un membre pourrait se traduire par une diminution de TAI, même si la DEX est plus souvent impactée. Si jamais un investigateur perdait tous ses points de TAI, il disparaîtrait purement et simplement !

DEX (Dextérité)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Les investigateurs ayant une valeur de dextérité élevée sont plus rapides, plus agiles et plus souples. Un test de DEX est nécessaire pour avoir le réflexe d'at-

traper une racine lors d'une chute dans un ravin, pour réagir plus vite qu'un adversaire ou pour accomplir une tâche délicate. Un investigateur ayant 0 en DEX n'a plus une once de coordination et ne peut plus entreprendre avec succès la moindre activité physique.

En combat, le personnage ayant la DEX la plus élevée agit le premier.

APP (Apparence)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

L'apparence mesure simultanément la beauté et la personnalité. Une personne ayant une APP élevée paraît charmante et agréable, même si elle n'est pas nécessairement belle au sens classique. Un investigateur ayant 0 en APP est repoussant, qu'il soit incroyablement laid ou juste insupportable.

L'APP est utile pour les interactions sociales ou pour faire une bonne première impression.

INT (Intelligence)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

L'intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation, d'analyse, ainsi que la facilité à comprendre et résoudre des casse-tête com-

Interpréter les nombres

Force

0	Rachitique, ne peut même pas se lever ou tenir des couverts.
15	Faible, mou.
50	Moyenne humaine.
90	L'une des personnes les plus fortes que vous ayez jamais rencontrées.
99	Haltérophile olympique. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (cheval, gorille).
200 et plus	Force monstrueuse (Gla'aki, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Constitution

0	Mort.
1	Malade en permanence, a probablement besoin d'une assistance médicale permanente.
15	Souvent malade, vite fatigué, ne supporte pas la douleur.
50	Moyenne humaine.
90	Rarement malade, résistant et endurant.
99	Incrévable, supporte des douleurs inouïes. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (éléphant).
200 et plus	Constitution monstrueuse, immunisé contre la plupart des maladies terrestres (Nyogtha, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Taille

1	Un bébé (1 à 5 kilos).
15	Un enfant, un adulte nain (15 kilos).
60	Moyenne humaine (75 kilos).
80	Très grand et musclé ou enrobé (110 kilos).
99	Obèse ou géant (150 kilos).
150	Une vache ou un cheval (400 kilos).
180	Humain le plus lourd jamais pesé (634 kilos).
200 et plus	900 kilos (Chaugnar Faugn, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Note : Certains humains ont une TAI supérieure à 99.

Dextérité

0	Incapable de se mouvoir sans aide.
15	Lent, maladroit, peu doué de ses mains.
50	Moyenne humaine.
90	Adroit, habile et gracieux (acrobate, danseur d'opéra).
99	Athlète olympique. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (tigre).
200 et plus	Rapide comme l'éclair, se déplace si vite qu'un œil humain ne peut pas le suivre.

Apparence

0	Si hideux qu'il provoque la peur, le dégoût ou la pitié.
15	Laid, peut-être déformé de naissance ou suite à une blessure.
50	Moyenne humaine.
90	L'une des personnes les plus charmantes que vous puissiez croiser, magnétisme naturel.
99	Le summum du charme et du style (mannequin ou vedette). Maximum humain.

Note : L'APP ne concernant que les humains, elle ne dépasse pas 99.

Intelligence

0	Aucun raisonnement, incapable d'appréhender le monde qui l'entoure.
15	Simplet, ne peut faire que des opérations simples, la lecture est difficile.
50	Moyenne humaine.
90	Rusé, parle sans doute plusieurs langues, comprend les théorèmes les plus compliqués.
99	Génie (Einstein, De Vinci, Tesla, etc.). Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (Chose Très Ancienne, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).
210 et plus	Intelligence monstrueuse, ses facultés mentales et intellectuelles couvrent plusieurs dimensions (Cthulhu, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

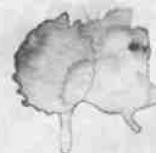
Pouvoir

0	Faible d'esprit, aucune volonté propre, dénué de potentiel magique.
15	Influencable, se laisse facilement mener par le bout du nez.
50	Moyenne humaine.
90	Volontaire, motivé, potentiellement doué pour la magie et l'inexpliqué.
100	Volonté de fer, connexion remarquable avec le plan spirituel et le monde invisible.
140	Au-delà des limites humaines, voire naturelles (Yig, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).
210 et plus	Pouvoir monstrueux, potentiel magique dépassant la compréhension humaine (Cthulhu, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Note : Le POU humain peut dépasser 100, mais cela reste exceptionnel.

Éducation

0	Un nouveau-né.
15	Parfaitement inculte.
60	Bachelier.
70	Deux ou trois années d'études à la fac.
80	Quatre ou cinq années à la fac.
90	Doctorat, professeur.
96	Autorité mondiale dans son domaine.
99	Maximum humain.



plexes. Avec 0 en INT, un investigateur est un idiot complet, incapable d'un comportement rationnel.

L'intelligence détermine le nombre de points de compétence d'intérêt personnel (INT x2) disponibles lors de la création (cf. page 42). Outre les tests d'intelligence, cette caractéristique est également la base des tests d'idée.

Parfois, l'intelligence d'un investigateur ne paraît pas cohérente avec ses autres caractéristiques. Il faut y voir l'occasion d'approfondir sa personnalité. Par exemple, un personnage doté d'une INT faible et d'une ÉDU élevée pourrait être un professeur pédant ou un champion des jeux de culture générale. Il connaît beaucoup de choses, sans réellement les comprendre. À l'inverse, une INT élevée et une ÉDU faible sont le signe d'un individu ignorant, comme un garçon de ferme qui vient juste d'arriver dans la grande ville, mais pas dépourvu de jugeote.

POU (Pouvoir)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Le pouvoir mesure la détermination et la force de caractère. Plus il est élevé, plus un investigateur est doué pour pratiquer la magie et résister à ses effets. Avec 0 en POU, il n'est plus qu'un zombie, dénué de volonté propre et incapable d'employer la magie. À moins que le contraire ne soit précisé, le POU perdu en jeu l'est définitivement.

Lors de la création, un investigateur a autant de points de santé mentale (SAN) que sa valeur de POU. Le POU détermine également le nombre de points de magie, une ressource qui, contrairement au POU lui-même, se régénère après utilisation. Les points de magie sont égaux à un cinquième du POU.

Le pouvoir des personnes ordinaires et des investigateurs change rarement. Toutefois, les adeptes des arts mystiques du Mythe de Cthulhu ont les moyens de l'augmenter.

ÉDU (Éducation)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

L'éducation mesure les connaissances formelles et factuelles accumulées par un investigateur, généralement lors d'un cursus scolaire. Elle quantifie les informations connues, plutôt que la capacité à les exploiter, qui est du domaine de l'intelligence. Un investigateur sans ÉDU est un nouveau-né ou un amnésique, rendu innocent et crédule par son manque d'expérience sur le monde.

Une valeur de 60 en ÉDU correspond globalement au baccalauréat. Autour de 70, l'investigateur a probablement passé quelques années sur les bancs de l'université. À partir de 80, il a probablement une thèse ou un diplôme universitaire

équivalent. Notez toutefois qu'un autodidacte aura une éducation élevée sans avoir fait d'études classiques, à force de lectures et d'observations.

L'ÉDU intervient dans le nombre de points de compétences liés à l'occupation (cf. page 42) disponibles lors de la création. Elle détermine aussi son pourcentage de base pour la compétence langue maternelle. Enfin, l'ÉDU est utilisée lors des tests de connaissance.

***Note :** Toutes les références à une caractéristique désignent sa valeur entière (le résultat des dés multiplié par cinq). Tous les modificateurs s'appliquent à cette valeur.*

Chance

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Lorsque vous créez un investigateur, lancez 3D6 et multipliez par 5 pour obtenir sa valeur de chance. Des tests de chance sont utiles pour résoudre les situations ne dépendant pas directement de l'investigateur (« Y a-t-il un taxi libre dans la rue ? ») ou pour diriger la main aveugle du destin.

Âge

Votre investigateur peut avoir n'importe quel âge entre 15 et 89 ans. Si vous souhaitez qu'il soit plus jeune ou plus âgé que cela, parlez-en à votre gardien. Appliquez les modificateurs propres à sa catégorie d'âge. Ils ne se cumulent pas.

Modificateurs d'âge

De 15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.

De 20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en ÉDU.

De 40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.

De 50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.

De 60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.

De 70 à 79 ans : Faites quatre tests

Remplir la fiche d'investigateur

Lorsque vous écrivez les valeurs de caractéristique sur votre fiche d'investigateur, commencez par mettre le résultat des dés (avant la multiplication) dans la case « cinquième ». Ensuite, multipliez ce nombre par cinq et notez le résultat dans la case « caractéristique ». Enfin, divisez la caractéristique entière par deux, en arrondissant à l'entier inférieur si nécessaire, pour remplir la case « demi ». Certes, cet ordre n'est pas intuitif, mais il fait gagner du temps, croyez-nous. Vous pouvez aussi utiliser la table de la page 49.

d'expérience en ÉDU.

Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.

De 80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Un test d'expérience en ÉDU est simplement un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur au niveau actuel, ajoutez 1D10 points à la caractéristique. Attention, l'ÉDU ne peut pas dépasser 99.

Demis et cinquièmes des caractéristiques

Une fois les caractéristiques déterminées, l'étape suivante consiste à calculer la moitié et le cinquième de leurs valeurs, et à les noter sur la fiche d'investigateur. Trois cases sont prévues à cet effet : une grande pour le niveau entier et deux autres plus petites pour le demi et le cinquième.

Pour le « demi », divisez la valeur entière par deux, puis arrondissez à l'entier inférieur.

Pour le « cinquième », divisez la valeur entière par cinq, puis arrondissez à l'entier inférieur.

Quand les règles parlent de « valeur de caractéristique », elles font toujours référence à la valeur entière (le nombre le plus élevé des trois). Quand on a besoin du demi ou du cinquième, les règles le précisent explicitement, notamment pour les tests majeurs (demi) et extrêmes (cinquième).

Le demi et le cinquième sont les seules fractions de valeur de caractéristique ou de compétence utilisées dans le jeu. On les calcule à l'avance pour ne pas perdre de temps en calcul mental en cours de partie. Vous trouverez un tableau récapitulatif page 49.

Exemple de création d'investigateur

Tout d'abord, Anne doit tirer les caractéristiques d'Harvey. Elle prend une fiche vierge, une feuille de papier et lance trois dés. Elle obtient un 4. Multiplié par 5, cela donne une force de 20 %. C'est peu ! Harvey est exceptionnellement chétif, mais Anne n'est pas découragée. L'Appel de *Cthulhu* est un jeu où tous les investigateurs ont une chance de briller. Heureusement pour Harvey, Anne tire ensuite un 14, ce qui lui donne une CON de 70 %. C'est un bon score. Harvey est plutôt résistant, ce qui devrait compenser sa petite FOR.

Voilà ses autres caractéristiques : TAI de 80 % (vu qu'il passe tout son temps assis et qu'il ne fait pas d'exercice, il est probablement en surpoids), DEX 60 % (un peu au-dessus de la moyenne), APP 85 % (quelques défauts, Harvey a une personnalité agréable), INT 85 % (un excellent score), POU 45 % (ce qui lui donne 9 points de magie et une santé mentale initiale assez basse : seulement 45 SAN), ÉDU 80 % (Harvey a sans doute un diplôme universitaire). Enfin, Anne obtient un 9 pour sa valeur de chance. Harvey a donc une chance de départ de 45.

Comme Anne souhaite qu'Harvey ait un peu de bouteille, elle fixe son âge à 42 ans. Elle fait donc deux tests d'expérience en éducation. Sa valeur actuelle est de 80. Sur le premier test, elle fait 86, ce qui lui permet d'ajouter 1D10 à la caractéristique. Le dé tombe sur 4, l'ÉDU d'Harvey est maintenant de 84. Pour le deuxième test, elle obtient 82, ce qui ne donne rien. Elle réduit ensuite sa DEX de 5 (soit 50) et son APP de 5 également (soit 80). Il n'est plus aussi souple que dans sa jeunesse, mais il a encore beaucoup de charme.

Maintenant que les valeurs de caractéristiques ne bougeront plus, Anne les écrit au propre sur sa fiche, ainsi que les demis et cinquièmes. Par exemple, son ÉDU de 84 correspond à un demi de 41 % et un cinquième de 16 % (puisqu'on arrondit à l'entier inférieur). La joueuse inscrit tout cela dans les cases appropriées de la fiche d'investigateur. Elle fait ensuite de même pour les autres caractéristiques.

Ensuite, elle s'intéresse à l'impact et à la carrure. Comme la somme de sa FOR et de sa TAI est de 100, Harvey a un impact et une carrure de 0. Le total de sa CON de 70 et de sa TAI de 80 fait 150, ce qui, divisé par 10, donne 15 points de vie.

Harvey a une FOR de 20, une TAI de 80 et une DEX de 55. Puisque sa FOR et sa DEX sont toutes les deux inférieures à sa TAI, son MVT est de 7. Cette valeur est encore

réduite d'un point (soit MVT 6), à cause de son âge. Harvey n'est pas fait pour le sprint ! Anne a décidé qu'Harvey sera journaliste, pour *Enigma Magazine*. Les journalistes ont ÉDU x4 points de compétences d'occupation. Pour Harvey, 84 x 4 donne 336 points à distribuer dans les compétences de journaliste et en crédit.

Puisqu'il a déjà un niveau de base de 84 % en langue maternelle (anglais), Anne ne voit pas l'utilité d'y attribuer des points. Elle décide qu'Harvey lit le latin, une langue usuelle des ouvrages du Mythe. Elle ajoute 65 points à la compétence de base de 1 %, ce qui lui donne 66 % en latin au prix de 65 de ses 336 points. Il lui reste 271 points d'occupation. Elle en dépense 60 en persuasion, ce qui l'amène à 70 %. Pour jauger les personnes qu'il interroge, elle ajoute 55 points en psychologie (soit 65 %). En tant que journaliste d'investigation, Harvey doit savoir poser des questions et reconnaître les réponses franches. Il ne reste plus que 156 points. Un bon reporter doit collecter des preuves, et dans les années 1920, on croit encore les images. Anne met donc 20 points en arts et métiers (en choisissant la spécialité photographie), pour un total de 25 %. Cela laisse 135 points. Pour un journaliste, on recommande un crédit compris entre 9 et 60. Un niveau de 41 indique que le travail d'Harvey paie bien. Quelqu'un a dû le recommander auprès de l'éditeur. C'est également le signe d'une certaine reconnaissance dans son domaine, mais pas au point qu'on lui sorte le tapis rouge ! Les journalistes ont droit à deux compétences de spécialité personnelle. Anne choisit l'archéologie, à laquelle elle consacre 38 points (pour un niveau de 39 %), et le droit, où elle met 57 points (pour un total de 62 %). Anne a dépensé tous ses points d'occupation. Harvey est doué pour la communication, ce qui est utile à un reporter, et pour une compétence liée au Mythe, l'archéologie.

Harvey distribue également deux fois son INT de 85 (soit 170) en compétences d'intérêt personnel. Anne dépense ces points comme elle le souhaite. Elle en consacre 49 à acquérir pilotage (avion) à 50 %, ce qu'elle trouve excitant. Comme elle pense qu'Harvey passera du temps à rechercher des informations sur des événements mystérieux, elle ajoute 35 points en bibliothèque, ce qui l'amène à 55 %. Il lui reste 86 points, qu'elle investit dans des compétences plus générales, mais utiles : 20 points en écouter (45 %), 25 points en occultisme (30 %), ce qui indique qu'il a encore beaucoup à apprendre, et les 41 points restants en archéo-

logie, sa compétence favorite, qui monte ainsi à 80 %. Comme l'arme de prédilection d'Harvey est la plume, elle choisit de n'augmenter ni combat rapproché, ni combat à distance. Ayant dépensé tous ses points, Anne calcule et inscrit les demis et cinquièmes de chacune des compétences d'Harvey sur sa fiche d'investigateur.

Harvey a une valeur de crédit de 41, soit un niveau de vie moyen. Il peut séjourner dans des hôtels de qualité moyenne, manger dans des restaurants économiques et prendre le taxi de temps en temps.

Anne s'attaque maintenant à son profil. Dans la case « Description », elle écrit : « Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint ». Pour la suite, elle tire sur les tables aléatoires. Pour ses idéologies et croyances, elle obtient un 4, soit « Croit au destin ». Cela signifie qu'Harvey est un brin superstitieux. Ensuite, un 2 pour la personne importante : « Un grand-parent ». Anne préfère qu'Harvey soit attaché à un oncle, mais pourquoi ? Le dé répond 9, ce qui signifie qu'Harvey souhaite prouver qu'il est meilleur que lui. Ensuite, un lieu significatif. Un résultat de 4 indique : « Le sanctuaire où il se retire pour méditer ». Étant un bûcheur, peut-être qu'Harvey aime passer du temps dans son bureau à travailler ses textes. Ensuite, un 1 suggère comme bien précieux un objet en lien avec sa meilleure compétence. Harvey ayant 80 % en archéologie, le gardien propose que son oncle, un archéologue, lui ait transmis sa passion et son savoir alors qu'il était encore enfant. L'idée plaît à Anne, qui déclare que l'oncle d'Harvey était obsédé par l'archéologie, mais qu'il n'est plus que l'ombre de lui-même. Si les médecins attribuent sa dégénérescence à l'âge, il y a peut-être une autre cause. L'un des vieux artefacts de sa collection l'aurait-il poussé sur le chemin de la démence ? Ses trouvailles reposent aujourd'hui dans le bureau d'Harvey. S'estimant plus déterminé et plus fort, l'investigateur est convaincu qu'il triomphera là où son oncle a échoué. Enfin, Anne obtient un 7 pour le trait d'Harvey : « Coureur de jupon », ce qui convient parfaitement à un bel homme comme lui.

Harvey n'a besoin de rien de plus pour commencer à jouer, si ce n'est un carnet, un crayon et un penny porte-bonheur. Si Anne souhaite qu'il possède une voiture, elle devrait ponctionner ses réserves, puisqu'un véhicule n'apparaît pas dans le niveau de vie moyen des années 1920.

Harvey est maintenant fin prêt à se lancer à l'aventure !

Valeurs dérivées

Outre les caractéristiques, un investigateur possède d'autres valeurs communes, dérivant des premières.

Impact et carrure

Les coups d'une créature grande et forte font plus mal que ceux d'une autre petite et malingre.

Pour déterminer l'impact et la carrure de votre investigateur, faites la somme de sa FOR et de sa TAI, puis consultez la *Table 1 : Impact et carrure*, ci-contre.

L'impact est un modificateur simple ou un dé qui s'applique aux dégâts infligés par l'investigateur en combat rapproché, que ce soit à mains nues ou à l'aide d'une arme comme un gourdin ou un couteau. La carrure sert à certaines manœuvres. Elle permet également de comparer rapidement la grandeur relative des adversaires.

Note : L'impact ne s'applique pas aux armes à feu.

Points de vie (PV)

Les points de vie servent à suivre les dégâts accumulés par un investigateur, un personnage non-joueur ou un monstre au cours du jeu. Ils indiquent combien de temps il résiste avant de tomber inconscient, évanoui ou mort.

Les points de vie sont égaux à la somme de la CON et de la TAI, divisée par dix, en arrondissant à l'entier inférieur.

La fiche d'investigateur est conçue pour vous aider à noter les fluctuations des points de vie.

Inscrivez le total dans la case « points de vie ».

Mouvement (MVT)

En un round de combat, un investigateur se déplace d'un nombre de mètres égal à son MVT s'il marche et à cinq fois cette valeur s'il court.

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7

Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8

Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9

De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.

De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.

De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.

De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.

De 80 à 89 ans : Réduisez le MVT de 5 points.

Deuxième étape :

Table 1 : Impact et carrure

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2

Un investigateur ayant une FOR et une TAI combinées de 134 ajoute 1D4 aux jets de dégâts au corps à corps, tandis qu'un autre dont le total n'est que de 70 réduit ses dégâts d'un point.

choix de l'occupation

L'occupation d'un investigateur est la façon dont il gagne sa vie, qu'il soit médecin, étudiant ou escroc de bas étage. Une occupation reflète également son champ d'expertise et ses compétences les plus importantes.

Néanmoins, le métier de votre investigateur aura un effet limité en cours de partie. Il sert essentiellement lors de la création, pour fixer ses compétences initiales et définir son histoire personnelle. Voici une liste d'occupations typiquement lovecraftiennes : antiquaire, auteur, dilettante, inspecteur, journaliste, médecin et professeur. D'autres occupations, que l'on rencontre rarement dans les récits de Lovecraft, peuvent néanmoins être intéressantes et amusantes dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*.

Une occupation regroupe un ensemble de compétences. Par exemple, pour antiquaire : « Arts et métiers (au choix), bibliothèque, estimation, histoire, langues, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque ». Certaines occupations n'offrent pas de compétence libre, d'autres en proposent deux ou plus.

Le *Chapitre Quatre : Occupations* contient un vaste choix d'occupations. La plupart s'appliquent à n'importe quelle période historique. Toutefois, certaines sont plus limitées, comme le pirate informatique qui n'existe qu'à l'époque moderne. Vous ne pouvez choisir que des compétences appropriées à la période où vous jouez. En cas de doute, consultez votre gardien.

Une fois que vous vous êtes décidé sur l'occupation de votre investigateur, écrivez-la sur sa fiche, puis notez les compétences associées.

Toutes les compétences sont décrites dans le *Chapitre Cinq : Compétences*.

Troisième étape : distribution des points

Choisir une occupation

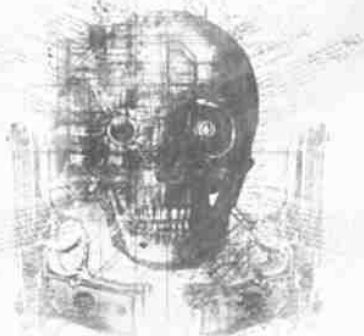
Plusieurs points méritent réflexion avant de choisir une occupation.

Essayez de visualiser votre investigateur tel que vous l'imaginez. Cherchez des occupations correspondant à ce concept. Souvenez-vous, l'important est de bâtir un personnage qui vous plaît et que vous avez envie d'interpréter. Ses caractéristiques et son occupation, mais aussi son sexe, son âge et son profil, définissent qui il est. Examinez les compétences associées à chaque occupation et repérez celles qui vous intéressent. Si vous souhaitez que votre investigateur soit un homme d'action, orientez-vous vers une occupation proposant des compétences comme combat rapproché, grimper et lancer. Si vous penchez plutôt pour un investigateur plus cérébral, briguez les compétences bibliothèque, trouver objet caché et psychologie.

Réfléchissez également aux choix des autres joueurs et aux occupations et compétences de leurs investigateurs. Des personnages variés sont nécessaires pour former un groupe équilibré, capable d'affronter toutes les situations. Demandez à votre gardien quelles sont les occupations les plus adaptées au type de scénario prévu. Il l'aura peut-être mentionné dans sa présentation initiale.

Discutez avec les autres joueurs pour générer un groupe cohérent. Après tout, il serait étrange d'emmener des musiciens en Antarctique. Dans le cas d'une campagne, les investigateurs doivent avoir une raison de rester ensemble. Vous trouverez des idées dans le *Chapitre Six : Organisations pour investigateurs*.

Souvenez-vous que le plus important n'est pas ce que votre investigateur sait faire ou pas, mais la façon dont vous allez le jouer.





de compétence

Compétences d'occupation

Après avoir choisi le métier de votre investigateur, calculez le nombre de points de compétence dont vous disposez, à l'aide de la formule spécifiée pour son occupation. Vous devez maintenant dépenser ces points pour augmenter le niveau des compétences associées à son occupation, c'est-à-dire ses compétences professionnelles. Réservez une partie de ces points au crédit, dans l'intervalle indiqué par l'occupation. Il n'est pas nécessaire d'allouer des points à chacune des compétences d'occupation. Toutefois, les points inutilisés sont perdus. Vous avez sans doute remarqué que, sur la fiche d'investigateur, chaque compétence est suivie d'un nombre entre parenthèses. Il s'agit de ses chances de succès par défaut. Les points attribués à une compétence s'ajoutent à cette base. Écrivez au crayon le total des chances de base et des points dépensés pour chaque compétence sur votre fiche d'investigateur. Nous vous conseillons de distribuer les points d'intérêt personnel (cf. ci-dessous) avant de calculer les demis et les cinquièmes, puisque ces points peuvent aller aux mêmes compétences que les points d'occupation.

Compétences d'intérêt personnel

Les expériences et les connaissances développées dans le cadre d'un loisir ou d'une activité non professionnelle n'en sont pas moins utiles à un investigateur. Multipliez son INT par 2 pour connaître le nombre de points à attribuer aux compétences d'intérêt personnel. Vous pouvez mettre ces points dans n'importe quelle compétence, y compris celles associées à votre profession, à l'exception de Mythe de Cthulhu (à moins d'avoir l'autorisation expresse du gardien). Maintenant que vos compétences ont leurs valeurs définitives, calculez leurs demis et leurs cinquièmes, comme pour les caractéristiques. Des cases sont prévues pour les noter sur la fiche d'investigateur. Vous trouverez une table de référence pour les demis et les cinquièmes, page 49.

Compétences de combat

Si vous souhaitez que votre investigateur sache se battre, tournez-vous vers les différentes spécialisations de combat rapproché et de combat à distance. Vous pouvez y affecter des points d'occupation (selon les cas) et d'intérêt personnel. Quand une occupation comprend la compétence combat rapproché ou combat à distance, mais qu'aucune spécialisation n'est précisée, vous pouvez en choisir une ou plusieurs à votre guise (cf.

le *Chapitre Cinq : Compétences*).

Crédit

Le crédit de départ d'un investigateur est calculé pendant sa création, en fonction de sa profession (cf. le *Chapitre Quatre : Occupations*). Il détermine l'argent à sa disposition en cours de partie, ainsi qu'une indication de son niveau de vie et de sa place dans la société (cf. crédit dans le *Chapitre Cinq : Compétences*).

La compétence crédit a une valeur par défaut de 0. Chaque profession suggère un intervalle de crédit possible, plus ou moins large. Le niveau choisi reflète le rang de l'investigateur dans son métier. Par exemple, l'occupation criminel convient aussi bien à un simple pick-pocket (crédit 09) ou qu'à un richissime chef de clan mafieux (crédit 90). Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur dans cet intervalle, tant que vous investissez les points de compétence nécessaires.

On distingue six catégories de niveau de vie : indigent, pauvre, moyen, aisé, riche et richissime. À chacune correspondent un style de vie, un type de logement, une façon de se déplacer et un budget pour les dépenses quotidiennes.

Quatrième étape : rédaction du profil

Niveaux de vie

Un investigateur peut faire des achats correspondant à son niveau de vie, que ce soit pour son logement, sa nourriture ou ses frais de voyage, tant que cela reste dans les limites établies. S'il souhaite aller au-delà, consultez la *Table II : Espèces et capital*.

Crédit 0 : indigent

Un investigateur indigent ne peut même pas s'offrir le strict nécessaire.

Logement : Dans la rue.

Voyage : Marche, auto-stop ou passager clandestin dans un train ou sur un bateau.

Crédit 1 à 9 : pauvre

Un investigateur pauvre a du mal à se payer un toit et un repas frugal par jour.

Logement : Limité à des locations crasseuses et des hôtels minables.

Voyage : Transport public en troisième classe. Les moyens de transport possédés seront bon marché et peu fiables.

Crédit 10 à 49 : moyen

Un investigateur aux revenus moyens peut s'offrir un certain confort, trois repas par jour et se faire plaisir de temps en temps.

Logement : Une maison ou un appartement modeste, en tant que locataire ou propriétaire. Peut descendre dans des hôtels pratiquant des prix modérés.

Voyage : Toutes formes de voyage ordinaires, mais pas en première classe. À l'époque moderne, l'investigateur possède probablement une voiture fiable.

Aucun des hommes qui participèrent à ce terrible raid n'en a jamais reparlé. Les quelques bribes d'informations qui nous sont parvenues viennent de témoignages extérieurs. Il y a quelque chose de proprement effrayant dans la méticulosité avec laquelle ils ont détruit la moindre allusion à leur raid.

— H. P. Lovecraft,

L'Affaire Charles Dexter Ward

La plupart des idées et des capacités qui rendent un investigateur intéressant et amusant à jouer ne sont pas le résultat du hasard, mais de choix. Pensez aux événements, aux amis, aux ennemis, aux tragédies et aux triomphes qui ont pu amener votre investigateur à plonger dans les secrets du Mythe.

Il y a dix catégories sur le verso de la fiche d'investigateur. Tâchez d'écrire au moins un aspect pour les six premières (« Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et « Traits »). S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous serez peut-être amené à ajouter ou modifier des aspects en cours du jeu.

Les catégories « Séquelles et cicatrices », « Phobies et manies », « Ouvrages occultes, sorts et artefacts » et

Crédit 50 à 89 : aisé

Un investigateur aisé a accès au luxe et au confort.

Logement : Une vaste résidence, éventuellement avec des domestiques (majordome, gardien, bonne, jardinier, etc.). Peut avoir une résidence secondaire à la campagne ou à l'étranger. Descend dans des hôtels luxueux.

Voyage : Première classe. L'investigateur peut posséder une voiture de luxe ou son équivalent selon l'époque.

Crédit 90 à 98 : riche

Un investigateur riche peut se permettre un luxe et un confort indécents.

Logement : Un domaine ou une résidence de grand standing, avec de nombreux domestiques. Plusieurs résidences secondaires. Descend dans des palaces.

Voyage : Première classe. À l'époque moderne, il possède plusieurs voitures de luxe.

Crédit 99 : richissime

Comme riche, mais l'argent n'est plus un problème. Les individus de cette catégorie comptent parmi les plus grandes fortunes mondiales.

« Rencontres avec des entités étranges » sont destinées à être remplies pendant le jeu. Évidemment, certains investigateurs peuvent avoir dès la création une blessure ou un handicap, si leur passé le justifie. Dans ce cas, notez-le.

Phrases courtes et percutantes, les aspects d'un investigateur ont trois fonctions principales.

Tout d'abord, ils posent les bases de son interprétation et vous rappellent quels sont ses liens avec le monde extérieur. Deuxièmement, ils peuvent servir à récupérer des points de santé mentale durant la phase de développement.

Troisièmement, à mesure que l'investigateur appréhende le Mythe de Cthulhu et que sa santé mentale se dégrade, il voit sa vie et sa personnalité se désagréger sous ses yeux. Tout ce qui lui était cher n'a plus aucun sens. Ainsi, une crise de folie ou une blessure grave justifient parfois l'ajout ou la modification d'un aspect. Quand il en a trop vu, les seules choses qui relient un investigateur au réel sont la démence et la douleur.

Soyez explicite, mélodramatique et lapidaire

Un aspect doit donner le maximum d'informations en quelques mots. Par exemple, « mon épouse » est trop court, puisque rien n'est dit sur la nature de votre relation.

- Donnez des noms. Identifiez les personnes, les endroits, les objets ou les concepts.
- Évoquez des sentiments. Piochez dans tout le panel d'émotions positives ou négatives.
- Optez pour des termes forts, comme « raffoler » ou « haïr », plutôt que « apprécier » ou « n'aime pas ».
- Évitez les précautions inutiles. Dites « doit » plutôt que « devrait ».
- Rédigez d'un point de vue personnel et engagé.

Pensez aux événements historiques auxquels a pu participer votre investigateur. Est-il l'un des rares survivants du Titanic ? Était-il policier à New York le 11 septembre 2001 ? Ou en première ligne de la guerre des Boers ? Intégrer un événement aide grandement à définir la philosophie de votre personnage, en construisant son passé sur des bases connues.

Vous trouverez une chronologie succincte de l'ensemble du xx^e siècle dans le *Chapitre Dix : Annexes*, et une étude de l'époque classique dans le *Chapitre Huit : Les Années folles aux États-Unis*.

S'inspirer de tables aléatoires

Il n'est pas toujours évident d'inventer à la demande des éléments à ajouter à un

Quelques conseils pour un profil réussi

Pensez aux caractéristiques et aux compétences de votre investigateur. Quels sont ses points forts et ses points faibles ? Pourquoi ? Une bonne compétence en combat à distance peut venir d'une enfance passée à la campagne et de parties de chasse avec son père et ses frères. Il peut aussi avoir pris des cours de tir lorsqu'il est arrivé en ville, parce qu'il craignait pour sa sécurité. Une personne douée en mécanique peut en avoir fait sa profession ou être un simple bricoleur du dimanche.

Réfléchissez à l'origine des talents de votre investigateur. Est-ce son métier, ses loisirs ou son éducation ? Notez vos idées sur un papier de brouillon.

Pensez à sa scolarité. À quel niveau correspond sa valeur d'ÉDU ? A-t-il été à la faculté ? A-t-il développé ses compétences sur le tas ? S'il est allé à l'université, appartenait-il à un club ou une fraternité ? Si son ÉDU est dans la moyenne ou plus basse, l'investigateur a-t-il abandonné ses études pour une raison ou une autre ?

Et qu'en est-il de sa profession ? Pourquoi s'est-il dirigé vers cette voie ? A-t-il travaillé ailleurs auparavant ? Peut-être a-t-il changé de carrière, ce qui explique des points dans une compétence éloignée des besoins de son métier actuel.

Il n'est pas essentiel de créer un arbre généalogique complexe, avec des notices détaillées pour tous les membres de la famille. Contentez-vous des plus importants aux yeux de l'investigateur, en exposant en quelques mots leur lien familial et leur relation. On ne sait jamais : si l'investigateur meurt ou est blessé en se frottant au Mythe, son frère ou sa sœur peut reprendre le flambeau.

Ne soyez pas trop volubile. Quelques phrases ou items suffisent. Si vous en faites trop, vous risquez d'étouffer votre créativité pendant le jeu. Vous passerez votre temps à relire le verso de votre fiche pour vous conformer à ce qui est écrit. Vous en découvrirez plus sur votre investigateur en cours de partie, soit en écoutant les suggestions du gardien, soit en tirant de nouvelles idées de ses péripéties. N'hésitez pas à ajouter tout cela à vos notes. Un personnage ne prend véritablement vie qu'une fois qu'il est joué. Laissez-lui un espace de liberté, sinon il ne grandira pas.



Quelle peut être l'histoire de ce vagabond ?

Étoffer un aspect

Partons de « mon épouse ». D'abord, donnons-lui un nom : « mon épouse, Annabelle ». Maintenant, injectons un lien émotionnel : « mon épouse bien-aimée, Annabelle ». Plus mélodramatique : « mon épouse bien-aimée, Annabelle. Je ne pourrais pas vivre sans elle ». Et voilà, nous avons bien plus d'informations et de contexte. Bien sûr, les choses auraient pu tourner autrement : « mon épouse Annabelle, qui fait de ma vie un enfer » ou « ma pauvre épouse Annabelle, si seulement nous pouvions avoir un enfant ».

profil. Les tables aléatoires qui suivent sont là pour vous aider. Vous pouvez vous laisser guider par les dés, ou lire la table et choisir ce qui vous plaît, ou encore vous en servir d'inspiration. Nous avons inclus une table pour chaque catégorie du profil. Chaque entrée donne des exemples plus précis pour stimuler votre imagination. Ne vous laissez pas enfermer par le résultat du dé. Si cela ne convient pas à l'image que vous vous faites de votre investigateur, relancez le dé ou choisissez vous-même une autre entrée. Cela dit, ne soyez pas trop prompt à rejeter la proposition du hasard. Bien exploitée, une suggestion à première vue incongrue donne au personnage une touche bienvenue de complexité et de profondeur. Par-dessus tout, rappelez-vous que les tables aléatoires ne sont pas là pour remplacer votre imagination, mais pour la stimuler. Voyez chaque jet de dé comme une opportunité. Saisissez-la ou refusez-la, mais dans tous les cas, ruminez-la et utilisez-la pour rebondir. Rassemblez le tout en un profil cohérent, pour obtenir un personnage crédible.

Par exemple, vous créez un investigateur d'une vingtaine d'années, a priori célibataire. La table « Personnes importantes » indique un enfant. Vous n'aviez pas envisagé votre personnage comme un père, mais pourquoi pas ? Cet enfant n'était peut-être pas désiré. Envisagez les options : il a eu une liaison avec une femme mariée, son épouse est morte et leur enfant placé, ou il a un foyer stable et heureux.

Description

En quelques adjectifs, résumez la première impression que laisse votre investigateur, en prenant son apparence (APP) en compte. Elle ne donne pas nécessairement un reflet parfait de sa personnalité. On peut avoir l'air bougon, tout en étant ouvert et amical.

Voici quelques possibilités :

Sévère	Sale	Élégant
Joli	Jeune	Pâle
Distingué	Gros	Rougeaud

Empâté	Débraillé	Studieux
Brutal	Maussade	Enrobé
Robuste	Bronzé	Mince
Beau	Timide	Carré
Sensuel	Délicat	Ordinaire
Désordonné	Maladroit	Ridé
Étincelant	Disgracieux	Intellectuel
Las	Juvenile	Musclé
Poilu	Inspide	Frêle

Idéologie et croyances

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Vous vénerez une puissance supérieure (par exemple, Vishnou, Jésus Christ, Haïlé Sélassié I^{er}...).
2. L'humanité peut se passer de religion (par exemple, athée convaincu, humaniste, laïc...).
3. La science a toutes les réponses. Choisissez le domaine qui l'enthousiasme (par exemple, évolution, cryogénie, exploration spatiale...).
4. Croit au destin (par exemple, karma, système de classe, superstition...).
5. Membre d'un club ou d'une société secrète (par exemple, les francs-maçons, Institut des Femmes, Anonymous...).
6. La société est pourrie de l'intérieur. Il faut la nettoyer. De quoi ? (par exemple, drogue, violence, racisme...).
7. L'occulte (par exemple, astrologie, esprits, tarot...).
8. Politique (par exemple, conservateur, socialiste, libéral...).
9. « Il n'y a pas d'autre pouvoir que l'argent, et il sera mien. » (par exemple, radin, entrepreneur, impitoyable...).
10. Militant ou activiste (par exemple, féministe, droits des homosexuels, syndicaliste...).

Personnes importantes

Lancez 1D10 ou choisissez sur les deux tables. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques. Pensez à donner un nom à ces personnes.

Tout d'abord, qui ?

1. Un parent (par exemple, mère, père, belle-mère...).
2. Un grand-parent (maternel ou paternel).
3. Un frère ou une sœur (ou demi-frère, ou belle-sœur...).
4. Un enfant (par exemple, fils ou fille).
5. Un compagnon (par exemple, épouse, fiancé, amant...).

6. La personne qui lui a enseigné sa compétence d'occupation la plus élevée. Réfléchissez où il peut l'avoir apprise (par exemple, à l'école, en apprentissage, en famille...).
7. Un ami d'enfance (par exemple, camarade de classe, voisin, ami imaginaire...).
8. Une personne célèbre. Votre idole ou votre héros. Vous ne l'avez probablement jamais rencontré (par exemple, une vedette de cinéma, un politicien, un musicien...).
9. Un autre investigateur du groupe. Choisissez-le vous-même ou laissez faire le hasard.
10. Un personnage non-joueur du scénario. Demandez au gardien de le choisir pour vous.

Ensuite, déterminez la raison pour laquelle cette personne est si importante aux yeux de l'investigateur. Toutes ces options ne convenant pas à toutes les personnes, vous aurez peut-être à relancer le dé ou à choisir par vous-même.

1. Il a une dette envers elle. Quelle aide lui a-t-elle apportée ? (par exemple, elle lui a prêté de l'argent, elle l'a hébergé lors d'une mauvaise passe, elle l'a pistonné pour son premier travail...).
2. Elle lui a appris quelque chose. Quoi ? (par exemple, une compétence, le sens de l'amour, à être un homme...).
3. Elle donne un sens à sa vie. Comment ? (par exemple, il ambitionne de lui ressembler, il désire être à ses côtés, il veut la rendre heureuse...).
4. Il lui a fait du tort et souhaite se réconcilier. Qu'a-t-il fait ? (par exemple, lui a volé de l'argent, l'a dénoncée à la police, a refusé de l'aider alors qu'elle était dans le besoin...).
5. Des instants partagés. De quel ordre ? (par exemple, vous avez traversé une situation difficile à deux, vous avez grandi ensemble, vous étiez dans la même unité pendant la guerre...).
6. Il souhaite lui prouver sa valeur. Comment ? (par exemple, en décrochant un bon travail, en trouvant une épouse modèle, en achevant ses études...).
7. Il l'idéalise (par exemple, pour sa fortune, sa beauté, son œuvre...).
8. Il éprouve des regrets (par exemple, il aurait dû mourir à sa place, elle s'est fâchée après qu'il a eu des paroles malheureuses, il n'a pas eu le courage de la soutenir...).

- quand il aurait pu...).
- Il souhaite prouver qu'il est meilleur qu'elle. Quelle était sa tare ? (par exemple, paresse, alcoolisme, n'a jamais exprimé son amour...).
 - Elle lui a fait du tort et il souhaite se venger. De quoi l'accuse-t-il ? (par exemple, la mort d'un être proche, sa déchéance financière, la fin de son couple...).

Lieux significatifs

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques. Trouvez un nom pour cet endroit.

- L'établissement où il a fait ses études (par exemple, une école, une université, l'atelier où il a fait son apprentissage...).
- Sa ville natale (par exemple, un village de campagne, une petite ville, une grande ville...).
- L'endroit de son premier amour (par exemple, une salle de concert, un lieu de villégiature, un abri anti-aérien...).
- Le sanctuaire où il se retire pour méditer (par exemple, une bibliothèque, une promenade sur son domaine, un coin poissonneux où il va à la pêche...).
- L'endroit où il voit ses amis (par exemple, un club privé, le bar du coin, la maison d'un oncle...).
- Un lieu lié à son idéologie ou ses croyances (par exemple, une église, La Mecque, Stonehenge...).
- La tombe d'une personne importante de sa vie. Qui ? (par exemple, un parent, un enfant, un être aimé...).
- Sa maison de famille (par exemple, un domaine à la campagne, un appartement de location, l'orphelinat où il a grandi...).
- L'endroit où il a été le plus heureux de toute sa vie (par exemple, le jardin public de son premier baiser, son université, la maison de sa grand-mère...).
- Son travail (par exemple, le bureau, la bibliothèque, la banque...).

Biens précieux

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

- Un objet lié à sa plus haute compétence (par exemple, un beau costume, de faux papiers, un coup-de-poing américain...).
- Un objet essentiel à son occupation (par exemple, une sacoche de médecin, une voiture, une pince-monseigneur...).
- Un souvenir de son enfance (par

exemple, une bande dessinée, un canif de poche, une pièce porte-bonheur...).

- Un souvenir d'une personne disparue (par exemple, un bijou, une photographie pliée dans son porte-feuille, une lettre...).
- Un objet offert par la personne qu'il aime (par exemple, une bague, un journal intime, une carte...).
- Sa collection (par exemple, des tickets de bus, des animaux empaillés, des disques...).
- Une chose qu'il a trouvée, mais dont il n'a aucune idée de ce que cela peut être. Il cherche des réponses (par exemple, une lettre écrite dans une langue mystérieuse retrouvée dans une armoire, une étrange flûte d'origine inconnue trouvée dans les affaires de son père, une drôle de boule en argent qui était enterrée dans son jardin...).
- Un objet sportif (par exemple, une batte de cricket fétiche, un ballon de football signé, une canne à pêche...).
- Une arme (par exemple, son pistolet de l'armée, son vieux fusil de chasse, le couteau dissimulé dans sa botte...).
- Un animal de compagnie (par exemple, un chien, un chat, une tortue...).

Traits

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

- Généreux (par exemple, donne de gros pourboires, aide toujours les personnes dans le besoin, philanthrope...).
- Aime les animaux (par exemple, adore les chats, a grandi dans une ferme, s'entend avec les chevaux...).
- Rêveur (par exemple, suit ses envies, visionnaire, créatif...).
- Hédoniste (par exemple, met de l'animation dans les fêtes, plein d'humour une fois ivre, préfère vivre intensément que longtemps...).
- Parieur et audacieux (par exemple, doué pour le poker, veut tout essayer au moins une fois, aime prendre des risques...).
- Bon cuisinier (par exemple, fait des gâteaux succulents, peut préparer un repas à partir de n'importe quoi, palais raffiné...).
- Coureur de jupons/séductrice (par exemple, aguicheur, voix profonde, regard ensorceleur...).
- Loyal (par exemple, amitié indéfectible, tient toujours parole, prêt

à mourir pour ses idées...).

- Bonne réputation (par exemple, meilleur orateur d'après-dîner du pays, piété sans pareille, ne connaît pas la peur...).
- Ambitieux (par exemple, atteindre un objectif, devenir le chef, faire fortune...).

Attache vitale

Relisez le profil de votre investigateur pour choisir l'entrée qui vous semble la plus importante. C'est son attache vitale : le lieu, la chose ou la personne qui donne du sens à sa vie. Vous pouvez l'identifier en la soulignant ou en ajoutant un astérisque devant la ligne. L'attache vitale aidera votre investigateur à récupérer des points de santé mentale. Le gardien fait ce qu'il veut des autres éléments du profil, mais l'attache vitale est protégée. Elle ne peut pas être détruite, tuée ou subtilisée sans que vous n'ayez votre mot à dire.

Cette immunité est relativement limitée. L'attache vitale peut parfaitement être visée par le gardien, tant que l'investigateur est impliqué ou qu'il a l'opportunité d'être impliqué. En clair, cela signifie que le joueur doit faire au moins un jet de dé pour tenter de la préserver.

Perdre son attache vitale en cours de partie impose un test de santé mentale (1/1D6 points).

Par exemple, Anne choisit comme attache vitale d'Harvey les « artefacts archéologiques de l'oncle Théodore ». Une nuit, Harvey est réveillé par une odeur de fumée. Sa maison est en feu ! Son premier réflexe est de sauver ses précieux artefacts. Le gardien doit lui laisser une chance. Il demande à Anne un test majeur de CON pour qu'Harvey trouve son chemin au milieu des flammes et de la fumée et parvienne à tirer la caisse en sécurité.

Autres détails

Remplissez les cases restantes sur la fiche d'investigateur.

Lieu de naissance

La plupart des récits de Lovecraft se déroulent en Nouvelle-Angleterre. Libre à vous de poursuivre cette tradition ou de choisir un investigateur originaire d'ailleurs dans le monde. En termes de jeu, aucun avantage ou désavantage intrinsèque n'est associé à un pays ou une culture. Toutefois, ce choix entraîne d'autres. Par exemple, un investigateur né aux États-Unis ou au Canada aura certainement l'anglais comme langue natale. S'il était né au Québec, il pourrait avoir appris le français, en Arizona l'espagnol ou le navajo, et à San Fran-

cisco le cantonnais.

Sexe de l'investigateur

Votre investigateur peut être un homme ou une femme. Le jeu ne fait aucune différence entre les deux sexes. Nous encourageons les joueurs à choisir en fonction de leurs goûts, plutôt que de se baser sur des considérations tactiques. Attention, certains scénarios publiés prennent en compte les préjugés liés au sexe propres à la période et à la culture où ils se déroulent.

Nom

Choisissez un nom qui vous plaît ou qui vous évoque quelque chose. En matière de prénoms, les modes changent constamment. Un prénom populaire à

une certaine période sera peut-être ringard dix ans plus tard.

Décider du nom d'un investigateur n'étant pas toujours chose facile, vous pouvez vous reposer sur la table de *Noms d'époque* (ci-dessous). Elle regroupe des noms populaires aux États-Unis au début du vingtième siècle.

Illustration

Un espace de la fiche d'investigateur est réservé à une illustration. Vous pouvez la dessiner vous-même, découper un portrait dans un magazine ou l'imprimer sur internet. Une image, même petite, vaut plus que mille mots pour présenter votre investigateur aux autres joueurs.

Cinquième étape : sélection de l'équipement

Le niveau de vie au jour le jour dépend du crédit de votre investigateur. Il détermine également les chances de posséder un bien important, comme une maison ou une voiture. Pour le reste de son équipement, voyez avec le gardien. Vous pouvez aussi puiser dans sa réserve pour faire quelques achats supplémentaires.

Espèces et capital

Consultez la *Table II : Espèces et capital* (ci-dessous). Les espèces sont disponibles immédiatement, tandis que le capital est engagé dans des placements

Noms d'époque

Lancez 1D100 ou choisissez deux fois, d'abord pour le prénom, puis pour le nom.

	Prénom masculin	Prénom féminin	Nom de famille		Prénom masculin	Prénom féminin	Nom de famille
1	Aaron	Adele	Abraham	51	Larkin	Iris	Luckstrim
2	Abraham	Agatha	Adler	52	Leland	Ivy	Lynch
3	Addison	Agnes	Ankins	53	Leopold	Jeanette	Madison
4	Amos	Albertina	Avery	54	Lloyd	Jezebel	Mantei
5	Anderson	Almeda	Barnham	55	Luther	Josephine	Marsh
6	Archibald	Amelia	Bentz	56	Manford	Joyce	McBurney
7	August	Anastasia	Bessler	57	Marcellus	Juanita	McCarney
8	Barnabas	Annabelle	Blakely	58	Martin	Keziah	Moses
9	Barney	Asenath	Bleeker	59	Mason	Laverne	Nickels
10	Baxter	Augusta	Bouche	60	Maurice	Leonora	O'Neil
11	Blair	Barbara	Bretz	61	Maynard	Letitia	Olson
12	Caleb	Bernadette	Brock	62	Melvin	Loretta	Ozanich
13	Cecil	Bernice	Buchman	63	Miles	Lucretia	Patterson
14	Chester	Beryl	Butts	64	Milton	Mabel	Patzer
15	Clifford	Beulah	Caffey	65	Morgan	Madeleine	Peppin
16	Clinton	Camilla	Click	66	Mortimer	Margery	Porter
17	Cornelius	Carmen	Cordova	67	Moses	Marguerite	Posch
18	Curtis	Caroline	Crabtree	68	Napoleon	Marjorie	Raslo
19	Dayton	Cecilia	Crankovitch	69	Nelson	Matilda	Razner
20	Delbert	Celeste	Cuthburt	70	Newton	Melinda	Rifenberg
21	Douglas	Charity	Cuttlings	71	Noble	Melissa	Riley
22	Dudley	Christina	Dorman	72	Oliver	Mercedes	Ripley
23	Ernest	Clarissa	Eakley	73	Orson	Mildred	Rossini
24	Eldridge	Claudia	Eddie	74	Oswald	Millicent	Schiltgan
25	Elijah	Constance	Elsner	75	Pablo	Muriel	Schmidt
26	Emanuel	Cordelia	Fandrick	76	Percival	Myrtle	Schroeder
27	Emmet	Cynthia	Farwell	77	Porter	Naomi	Schwartz
28	Enoch	Daisy	Feigel	78	Quincy	Nora	Shane
29	Ephraim	Dolores	Felten	79	Randall	Octavia	Shattuck
30	Everett	Doris	Fenske	80	Reginald	Ophelia	Shea
31	Ezekiel	Edith	Fillman	81	Richmond	Pansy	Slaughter
32	Forest	Edna	Finley	82	Rodney	Patience	Smith
33	Gilbert	Eloise	Firske	83	Roscoe	Pearle	Speltzer
34	Granville	Elsie	Flanagan	84	Rowland	Phoebe	Stimac
35	Gustaf	Estelle	Franklin	85	Rupert	Phyllis	Strenburg
36	Hampton	Ethel	Freeman	86	Sampson	Rosemary	Strong
37	Harmon	Eudora	Frisbe	87	Sanford	Ruby	Swanson
38	Henderson	Eugenie	Gore	88	Sebastian	Sadie	Tillinghast
39	Herman	Eunice	Greenwald	89	Shelby	Selina	Traver
40	Hilliard	Florence	Hahn	90	Sidney	Selma	Urton
41	Howard	Frieda	Hammermeister	91	Solomon	Sibyl	Vallier
42	Hudson	Genevieve	Heminger	92	Squire	Sylvia	Wagner
43	Irvin	Gertrude	Hogue	93	Sterling	Tabitha	Walsted
44	Issac	Gladys	Hollister	94	Sidney	Ursula	Wang
45	Jackson	Gretchen	Kasper	95	Thaddeus	Veronica	Warner
46	Jacob	Hannah	Kisro	96	Walter	Violet	Webber
47	Jeremiah	Henrietta	Kleeman	97	Wilbur	Virginia	Welch
48	Jonah	Hoshea	Lake	98	Wilfred	Wanda	Winters
49	Josiah	Ingrid	Levard	99	Zadok	Wilhelmina	Yarbrough
50	Kirk	Irene	Lockhart	100	Zebedee	Winifred	Yeske

et n'est pas accessible tout de suite. La table vous donne le montant des espèces, des placements et des dépenses courantes en fonction de la valeur de crédit et de la période de jeu.

Équipement

La dernière étape consiste à faire la liste des possessions significatives de votre investigateur, notamment son équipement et ses armes. Inutile d'être exhaustif, oubliez les briquets et le contenu de la garde-robe. Souvent, un investigateur débutant n'a rien d'exceptionnel qui mérite d'être noté. C'est normal. Il dénichera bien assez vite toutes sortes d'objets bizarres en cours de jeu. Ne vous embêtez pas avec le prix de tout cela, tant qu'il correspond au niveau de

vie de votre investigateur.

Il n'est pas nécessaire de posséder une arme pour savoir s'en servir. Votre investigateur peut avoir appris à manier un couteau ou un fusil pendant la guerre, ou en grandissant dans une ferme. Quelle que soit l'époque, les experts en maniement des armes sont assez rares, mais de nombreuses personnes connaissent les bases. À l'exception d'occupations comme soldat, les points consacrés aux compétences combat rapproché et combat à distance viendront des intérêts personnels.

Les listes des armes et de l'équipement se trouvent pages 232 à 236 et 224 à 231.

Autres méthodes

Table II : Espèces et capital

Années 1920 :			
Crédit	Espèces	Capital	Dépenses courantes
Indigent (Cr 0 ou moins)	0,50 \$	Aucun	0,50 \$
Pauvre (Cr 1-9)	CR x1 (1-9 \$)	CR x10 (10-90 \$)	2 \$
Moyen (Cr 10-49)	CR x2 (20-98 \$)	CR x50 (500-2 450 \$)	10 \$
Aisé (Cr 50-89)	CR x5 (250-445 \$)	CR x500 (25 000-44 500 \$)	50 \$
Riche (Cr 90-98)	CR x20 (1 800-1 960 \$)	CR x2 000 (180 000-196 000 \$)	250 \$
Richissime (Cr 99)	50 000 \$	5 millions ou plus	5 000 \$

Époque moderne :			
Crédit	Espèces	Capital	Dépenses courantes
Indigent (Cr 0 ou moins)	10 \$	Aucun	10 \$
Pauvre (Cr 1-9)	CR x20 (20-180 \$)	CR x200 (200-1 800 \$)	40 \$
Moyen (Cr 10-49)	CR x40 (400-1 960 \$)	CR x1 000 (10 000-49 000 \$)	200 \$
Aisé (Cr 50-89)	CR x100 (5 000-8 900 \$)	CR x10 000 (500 000-890 000 \$)	1 000 \$
Riche (Cr 90-98)	CR x400 (36 000-39 200 \$)	CR x40 000 (36-39,2 millions)	5 000 \$
Richissime (Cr 99)	1 million	100 millions ou plus	100 000 \$

Notes

Espèces : Le joueur doit décider où l'investigateur garde son argent, surtout lorsqu'il voyage à l'étranger. Dans un porte-monnaie au fond de sa poche ou déposé dans une banque à portée de virement ? Le gardien doit poser la question avant de prévoir un vol à l'arraché !

Dépenses courantes : Il n'est pas nécessaire de décompter les achats de l'investigateur, tant qu'ils restent inférieurs à ce montant. Il débourse cet argent sans puiser dans ses espèces ou son capital. En théorie, la somme se renouvelle chaque jour. En pratique, elle est destinée à des dépenses occasionnelles. Si le gardien estime qu'un joueur abuse de cette règle abstraite, il peut exiger une ponction du capital. Le montant de dépenses courantes n'existe que pour simplifier le déroulement du jeu. Personne n'a envie de compter les pennies.

Capital : La valeur totale des investissements de l'investigateur en début de partie. Au joueur de décider de leur nature, généralement des biens immobiliers ou des placements, voire des parts dans des entreprises. Chaque niveau de vie comprend une liste des possessions usuelles. Si elle inclut une voiture ou une maison, elles sont comprises dans votre capital.

À la création, Harvey a un crédit de 41, ce qui correspond à un niveau de vie moyen. Il peut séjourner dans des hôtels de qualité moyenne, manger dans des restaurants économiques et prendre le taxi de temps en temps. De plus, il peut dépenser jusqu'à dix dollars par jour, sans baisser son crédit ou grever son budget. Il a 82 \$ sur lui (41 x 2) et un capital de 2 050 \$ (41 x 50). La description du niveau de vie moyen dans les années 20 indique qu'Harvey peut également être propriétaire de son logement, au moins en partie. Cela constituera alors son capital par défaut.



Un investigateur prudent ne sort pas sans une arme à feu.

de création de personnages – Règles optionnelles

Au final, le but de la création de personnages est de générer des nombres à donner aux caractéristiques. La méthode employée importe peu et chaque groupe a la sienne. Certains préfèrent s'en remettre totalement à l'aléatoire. D'autres s'autorisent quelques entorses, modifiant ou échangeant les valeurs pour obtenir un personnage plus équilibré ou correspondant mieux à leur concept initial. Pour ces raisons, nous vous proposons des méthodes optionnelles de création de personnages. Demandez à votre gardien laquelle ou lesquelles il utilise à sa table.

Option 1 : deuxième chance

Utilisez la méthode classique. Si le résultat ne vous plaît pas, oubliez-le et recommencez à zéro. Le gardien n'autorisera peut-être une deuxième chance que si vous avez obtenu au moins trois caractéristiques inférieures à 50.

Option 2 : coup de pouce

Utilisez la méthode classique. Si vous estimez qu'il y a trop de valeurs basses (au moins trois inférieures à 50, par exemple), répartissez 1D6 fois 5 points entre les caractéristiques les moins élevées.

Option 3 : distribution libre

Lancez cinq fois 3D6 et trois fois 2D6+6. Multipliez chaque résultat par

5. Distribuez ces valeurs comme vous le souhaitez entre les huit caractéristiques. Vous devez avoir l'accord du gardien pour mettre moins que la valeur minimale recommandée en INT et en TAI, qui est de 40.

Option 4 : achat

Répartissez 460 points comme vous le souhaitez entre les huit caractéristiques, en restant dans l'intervalle 15-90. Là aussi, demandez l'accord au gardien pour mettre moins de 40 en INT ou en TAI.

Option 5 : création accélérée

Nous recommandons cette méthode si vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous pour créer votre personnage.

1. Affectez les valeurs 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 et 80 aux huit caractéristiques.
2. Appliquez les modificateurs d'âge et d'ÉDU (cf. page 38).
3. Notez l'impact et la carrure (cf. page 40).
4. Calculez les points de vie (CON+TAI, divisé par 10) et la chance (3D6 x5).
5. Choisissez une occupation, puis sélectionnez huit compétences appropriées dans la liste.
6. Affectez les valeurs suivantes aux huit compétences précédentes et à crédit : une à 70 %, deux à 60 %, trois à 50 % et trois à 40 %. Fixez directement les compétences à ces valeurs, en ignorant les chances de base. Si votre occupation s'accompagne d'un crédit inférieur à 40 %, réduisez-le et distribuez les points en excès à d'autres compétences.
7. Choisissez quatre compétences d'intérêt général et augmentez-les de 20 %. Cette fois, prenez en compte les chances de base.
8. Tirez au hasard les détails de votre profil. Vous les développerez plus tard, en cours de jeu.
9. Commencez la partie.
10. Remplissez les demis et cinquièmes selon les besoins.
11. Vous vous occuperez des finances de l'investigateur quand vous aurez le temps.

Option 6 : atteindre le summum humain

Vous avez sans doute remarqué que la plupart des caractéristiques ont un maxi-

mum de 99, mais que le résultat des dés ne va que jusqu'à 90. Si le gardien souhaite avoir des investigateurs vraiment exceptionnels, il peut offrir aux joueurs 1D10 points de caractéristique à répartir comme ils le souhaitent. De cette façon, s'il obtient 9 sur le dé, un investigateur ayant 90 en INT peut atteindre 99. Cette option se combine aisément avec n'importe quelle autre.

Règle optionnelle : niveau de compétence maximal

Le risque qu'une compétence très élevée ne déséquilibre le jeu est relativement réduit, puisqu'on utilise régulièrement des valeurs divisées par deux ou par cinq. De même, un niveau de 99 % en combat rapproché n'empêche ni les esquives, ni les contre-attaques. Et un jet de 100 est toujours un échec. Ceci étant dit, si le gardien le souhaite, il peut fixer un maximum aux compétences initiales, de 75 % par exemple.

Règle optionnelle : bagages d'expérience

Des investigateurs de tous âges sont confrontés pour la première fois aux secrets indicibles du Mythe. La règle d'allocation des points de compétence dérivée de l'ÉDU reflète le fait que les personnes âgées ont accumulé plus de connaissances. Toutefois, il suffit parfois de quelques années intenses pour affecter grandement un investigateur, en bien ou en mal.

Quand un bagage dicte de vieillir l'investigateur, vous devez d'abord assigner les points de compétence résultant d'une éventuelle augmentation de l'ÉDU avant distribuer les points liés au bagage.

Les bagages suivants sont optionnels. Avant d'en sélectionner un, un joueur doit avoir l'autorisation de son gardien.

Bagage militaire

L'investigateur a combattu sur le front, probablement durant la Grande Guerre de 14-18 si vous jouez dans les années 20. Il n'en est pas revenu intact. Appliquez les modifications suivantes :

- Vérifiez que son âge est compatible avec la date d'entrée en guerre et l'année de départ du scénario.
- Retirez 1D10+5 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à la guerre dans la catégorie « Séquelles et cicatrices » ou « Phobies et manies ».
- Distribuez 70 points dans les compétences suivantes :
- **Pour les simples soldats :** Combat à distance (fusils), combat rapproché (corps à corps), discrétion, écouter, grimper, intimidation, lancer, pickpocket, premiers soins, survie, trouver objet caché.
- **Pour les officiers :** Combat à distance

(armes de poing), discrétion, écouter, grimper, lancer, orientation, premiers soins, trouver objet caché, une compétence sociale (charme, persuasion ou intimidation).

- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre ou d'une sale blessure.

Bagage policier

L'investigateur est un policier actif ou à la retraite. Appliquez les modifications suivantes :

- Il doit être âgé d'au moins 25 ans.
- Retirez 1D10 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à ses expériences de policier dans la catégorie « Séquelles et cicatrices » ou « Phobies et manies ».
- Distribuez 60 points dans les compétences suivantes : combat à distance (armes de poing ou fusils), combat rapproché (corps à corps), conduite, droit, écouter, grimper, intimidation, langues, pister, premiers soins, deux compétences sociales (baratin, charme ou persuasion).
- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre.

Bagage criminel

L'investigateur a passé toute sa vie, ou presque, à travailler pour une organisation mafieuse. Appliquez les modifications suivantes :

- Il doit être âgé d'au moins 20 ans.
- Retirez 1D10 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à ses expériences de criminel dans la catégorie « Séquelles et cicatrices » ou « Phobies et manies ».
- Distribuez 60 points dans les compétences suivantes : combat à distance (au choix), combat rapproché (au choix), conduite, crochetage, discrétion, droit, écouter, grimper, pickpocket, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, persuasion ou intimidation).
- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre, d'être témoin ou acteur d'un meurtre, ou de la vue de violence à l'encontre d'un être humain.

Bagage médical

L'investigateur est un docteur, un infirmier ou un médecin légiste depuis longtemps. Appliquez les modifications suivantes :

- Il doit être âgé d'au moins 30 ans.
- Retirez 1D10 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à ses expériences de médecin dans la catégorie « Phobies et manies ».
- Distribuez 60 points dans les compé-

tences suivantes : droit, écouter, médecine, premiers soins, psychologie, sciences (deux au choix), trouver objet caché.

- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre ou d'une sale blessure.

Bagage du Mythe

L'investigateur s'est frotté au Mythe de Cthulhu, que ce soit d'une façon purement académique ou lors d'une rencontre authentique.

Discutez des détails avec le gardien et

consignez-les dans votre profil. S'il ne connaît le Mythe que par ses lectures, décidez s'il est « croyant » ou non (cf. *Sceptique ou croyant ?*, page 97). Appliquez les modifications suivantes :

- Augmentez sa compétence Mythe de Cthulhu du montant spécifié par le gardien. Nous suggérons 1D10+5.
- Réduisez sa santé mentale maximale en fonction du niveau de Mythe de Cthulhu.
- S'il est croyant, réduisez sa santé mentale d'un montant égal aux points de Mythe de Cthulhu gagnés.
- Ajoutez à son profil deux lignes liées

à son expérience du Mythe dans les catégories « Séquelles et cicatrices », « Phobies et manies » ou « Rencontres avec des entités étranges ».

- S'il est croyant, il peut avoir appris des sorts. Le gardien vous dira si c'est le cas, et à quels sorts il a accès.

Table des demis et des cinquièmes

Valeur entière	Demi-valeur (1/2)	Cinquième (1/5)	Valeur entière	Demi-valeur (1/2)	Cinquième (1/5)
1	0	0	51		
2	1		52	26	
3			53		
4	2		54	27	
5		1	55		11
6	3		56	28	
7			57		
8	4		58	29	
9			59		
10	5	2	60	30	12
11			61		
12	6		62	31	
13			63		
14	7		64	32	
15		3	65		13
16	8		66	33	
17			67		
18	9		68	34	
19			69		
20	10	4	70	35	14
21			71		
22	11		72	36	
23			73		
24	12		74	37	
25		5	75		15
26	13		76	38	
27			77		
28	14		78	39	
29			79		
30	15	6	80	40	16
31			81		
32	16		82	41	
33			83		
34	17		84	42	
35		7	85		17
36	18		86	43	
37			87		
38	19		88	44	
39			89		
40	20	8	90	45	18
41			91		
42	21		92	46	
43			93		
44	22		94	47	
45		9	95		19
46	23		96	48	
47			97		
48	24		98	49	
49			99		
50	25	10	100	50	20

Cherchez le niveau de la caractéristique ou de la compétence dans la colonne « valeur entière », puis lisez les valeurs divisées par deux et par cinq dans les colonnes suivantes.



Prendre le surnaturel en photo est un moyen d'améliorer sa compétence Mythe de Cthulhu ... et de saper sa santé mentale !

Aide-mémoire : création des investigateurs

1

Déterminez les caractéristiques

Pour la FOR, la CON, la DEX, l'APP et le POU, lancez 3D6 et multipliez le total par 5.

Pour la TAI, l'INT et l'ÉDU, lancez 2D6+6 et multipliez le total par 5. Avant d'écrire les résultats sur la fiche, décidez de l'âge de l'investigateur.

15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.

20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en ÉDU.

40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.

50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.

60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.

70 à 79 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.

80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Test d'expérience en ÉDU : Faites un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur à votre niveau actuel, ajoutez 1D10 points à votre caractéristique ÉDU. Attention, elle ne peut pas dépasser 99.

Maintenant, écrivez les valeurs entières, les demis et les cinquièmes pour chaque caractéristique.

Les points de vie valent (TAI + CON) divisé par 10, arrondi à l'entier inférieur.

Entourez les résultats dans les cases de cette section.

3

Déterminer la vitesse de déplacement

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures

à la TAI : MVT 7

Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8

Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9

De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.

De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.

De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.

De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.

De 80 à 89 ans : Réduisez le MVT de 5 points.

4

Décidez d'une occupation et distribuez les points de compétence

Choisissez une occupation (page 55) et notez les compétences

dessiner son portrait dans l'espace blanc (ou mettre une image si vous utilisez la version PDF de la fiche).

5

Compétences d'intérêt personnel

Calculez les points disponibles en multipliant l'INT par 2. Assignez-les aux compétences de votre choix (à l'exception de Mythe de Cthulhu) pour

associées et le crédit recommandé. Calculez les points de compétence en suivant la formule propre à l'occupation. Affectez-les aux compétences d'occupation, sans oublier le crédit. Ajoutez ces points aux chances de base indiquées sur la fiche de personnage. La description des compétences commence à la page 84.

7

Autres détails et portrait

Donnez un nom à l'investigateur. Choisissez son âge, son sexe, son occupation, sa résidence actuelle et l'endroit où il a grandi. Vous pouvez

peaufiner votre investigateur. N'oubliez pas les compétences combat rapproché et combat à distance, si c'est approprié.

La compétence de combat à mains nues est combat rapproché (corps à corps).

Les points non distribués sont perdus !

6

Données de combat

Déterminez l'impact et la carrure. Additionnez la FOR et la TAI, puis consultez cette table :

FOR + TAI

Impact

Carrure

« Traits ». S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous pouvez vous inspirer des tables aléatoires des pages 44 à 46. Choisissez un aspect comme attache vitale (cf. page 45). Identifiez-le avec un astérisque ou en le soulignant. Les autres catégories sont destinées à être remplies pendant le jeu.

10

Équipement et possessions

Faites la liste des objets importants, des armes et de l'équipement de votre investigateur. Réfléchissez à ce dont un membre de sa profession peut avoir besoin. Parlez-en au gardien si vous avez un doute.

8

Rédiger le profil

Réfléchissez à votre investigateur, puis écrivez un aspect pour au moins trois des catégories : « Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et

La liste d'équipements débute page 224, celle des armes page 232.

11

Vos camarades investigateurs

Écrivez les noms des autres investigateurs et de leurs joueurs, afin de vous rappeler qui est qui. Il y a même la place pour résumer leur occupation ou leur personnalité.

2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6	6

Tous les 80 points supplémentaires, l'impact augmente de +1D6 et la carrure de +1.

Copiez votre compétence en esquive dans cette case, afin d'avoir toutes les données utiles au même endroit.

9

Déterminez les finances

Cherchez votre niveau de crédit sur la Table II : *Espèces et capital* (page 47) pour établir ses espèces à disposition, son capital placé et ses dépenses courantes. Notez-les.



