

AIDE-MÉMOIRE : CRÉATION DES INVESTIGATEURS

1 Déterminer 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 de noter les résultats sur la fiche, décidez de l'âge de l'investigateur.

Âge	Modificateurs
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 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.

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.

3 Déterminer la valeur de mouvement

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

2 Valeurs dérivées

La Santé Mentale est égale au POU.

Les points de magie sont égaux au cinquième du POU.

La Chance vaut 3D6 fois 5.

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

Entourez les résultats dans les cases de cette section.

4 Décider d'une occupation et distribuer les points de compétence

Choisissez une occupation (Chapitre 4) et notez les compétences 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 valeurs de base indiquées sur la fiche de personnage. La description des compétences se trouve dans le Chapitre 5.

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

La valeur « À mains nues » sur la première ligne correspond à la compétence Combat rapproché (Corps à corps) de votre investigateur.

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

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

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

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

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 « 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 49 à 52. Choisissez un aspect comme attache vitale et identifiez-le avec un astérisque ou en le soulignant. Les autres catégories sont destinées à être remplies pendant le jeu.

9 Déterminer les finances

Cherchez votre niveau de Crédit sur la **Table II : Fortune** (page 54) pour établir ses espèces à disposition, son capital placé et ses dépenses courantes. Notez-les.

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.

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.

La liste de l'équipement débute page 242, celle des armes page 252.



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 % (quels que soient ses 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 demi 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 *l'Enigma Magazine*. Les journalistes ont ÉDU x4 points de compétences d'occupation. Pour Harvey, 84×4 donne 336 points à distribuer dans les compétences de journalisme 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 valeur 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 dépense donc 20 points en Arts et métiers (en choisissant la spécialité Photographie), pour un total de 25 %. Cela laisse 135 points. Bien que le Crédit alloué dans ce métier soit normalement compris entre 9 et 30, Anne demande et obtient l'autorisation de dépasser cette limite car son investigateur vient d'une famille aisée.

Enigma

ACTUELLES SON

Regardez...

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 utilise 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 (Avions) 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 Archéologie, 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 dans l'aventure !

