

KARAKTERALKOTÁS A IV. MENTÁLCSAVAR TÁBORRA

CTHULHU HÍVÁSA

Saintwell, Louisiana, USA

1925

A tábor Cthulhu hívása központi modulja a **6. kiadású szabálykönyv** szabályait és rendszerét használja.

1. TULAJDONSÁGOK

A nyomozó minden azonos dobáskódú Tulajdonságának csoportja meghatározott elosztható pontokkal bír. Ezt az értéket tetszőleges arányban lehet csoportosítani az adott csoport Tulajdonságai között, ám minden Tulajdonságnak el kell érnie a minimumot és egy sem haladhatja meg a maximumot:

1. csoport (3D6; minimum 3, maximum 18)

Elosztható pont 60

Tulajdonságok: Erő, Fizikum, Akaraterő, Ügyesség és Megjelenés

2. csoport (2D6+6; minimum 8, maximum 18)

Elosztható pont 28

Tulajdonságok: Méret és Intelligencia

3. csoport (3D6+3; minimum 6, maximum 21):

Műveltség: 15

Miután az adott csoportokba tartozó Tulajdonságok pontos értékét meghatározta, a játékos legfeljebb három Tulajdonságát csökkentheti legfeljebb 3-mal, amellyel tetszőleges Tulajdonságot növelhet a korábban elvett értékkel, tehát legfeljebb 3-mal. A Tulajdonságcsoportok minimum és maximum értékeit ekkor is figyelembe kell venni.

Miután így meghatározta a fenti értékeket, a játékos meghatározza az ezekből származtatott egyéb Tulajdonságokat: Épelme-pont, Ötlet, Szerencse, Tudás, Sebzésbónusz, Mágiapont, Életpont

2. KÉPZETTSÉGEK

A nyomozó a Tulajdonságaiból származó mennyiségű pontot költhet el a foglalkozás-képzettségeire és hobbi képzettségeire.

Miután ezzel végzett, további 150 pontot kap, melyet tetszőleges arányban oszthat szét képzettségei között (beleértve a Cthulhu-mítoszt is), ám egy képzettséget legfeljebb 35 ponttal növelhet az extra pontok elosztása előtti érték fölé.

3. ÉLETKOR

A nyomozó legalább annyi idős, amennyi a Műveltsége és még 10 év.

Minden további 10 év 1 ponttal növeli a nyomozó Műveltségének értékét és 20 ponttal a foglalkozás-képzettségekre költhető pontok számát.

40 éves kor felett a nyomozó -1 pontot szenved Erejére, Fizikumára, Ügyességére vagy Megjelenésére.