

CTHULHU

Professions & Compétences additionnelles

Ce document regroupe les nouvelles professions postées sur le forum Cthulhu du 7^{ème} Cercle <http://www.7emecercle.com/forum> et le site *Trouver Objet Caché*, <http://www.tentacules.net>

PROFESSIONS.....1

APOTHICAIRES/PHARMACIENS	1
ATHLETE/SPORTIF	1
ARNAQUEUR	1
AVOCAT / MAGISTRAT	2
BIBLIOTHECAIRE.....	2
CADRE SUPERIEUR	2
CARTOGAPHE	3
DIPLOMATE	3
ESPION.....	3
ETHNOGRAPHE	4
EXPLORATEUR/GUIDE	4
FERMIER	4
GENTLEMAN / NOBLE.....	4
INGENIEUR.....	4
MONTE EN L' AIR.....	5
PROSPECTEUR.....	5
SAVANT FOU	5
SECRETAIRE / ASSISTANT(E).....	6
STAR DE CINEMA	6
VALET / MAJORDOME.....	6

COMPETENCES ACADEMIQUES.....6

CARTOGRAPHIE	6
--------------------	---

Professions

Apothicaire/Pharmacien

Vous êtes un expert dans l'art de préparer des pommades, des potions et autres remèdes. Les plantes et les produits chimiques n'ont pas de secret pour vous. Vous pensez qu'un jour l'homme sera capable de guérir n'importe quelle maladie grâce aux progrès des pharmaciens.

Compétences Professionnelles :

Langues (latin), Biologie, Chimie, Comptabilité, Connaissance de la nature, Marchandage, Pharmacologie, Premiers Soins

Niveau de Vie : 3-5

Règle spéciale : Vous disposez d'un local dans lequel vous avez le matériel et l'équipement nécessaire pour préparer vos potions et drogues.

Athlète/Sportif

Après un brillant parcours sportif à l'université, vous avez intégré une grande équipe dans laquelle vous comptez faire parler de vous. Vous n'êtes qu'au début de votre carrière mais vous êtes gonflé à bloc.

Compétences Professionnelles :

Intimidation, Psychologie, Athlétisme, Conduite, Discrétion + 2 compétences au choix

Niveau de Vie : 3-5

Règle spéciale : Vous regagnez 1 point dans la(les) compétence(s) correspondant à votre activité sportive lors d'une période creuse de l'aventure. Vous ne pouvez bénéficier de cet avantage que 4 fois par session de jeu.

Arnaqueur

Vous êtes un criminel mais pas de ceux qui se fatiguent à se cacher dans la nuit ou se salissent les mains. Vous êtes un arnaqueur de haut vol, un manipulateur hors pair. Vous avez vendu plusieurs fois la Tour Eiffel à de riches touristes, vous connaissez les rouages administratifs et savez falsifier à votre avantage sa paperasserie, vous pouvez aussi être un maître chanteur ou alors vous usez de vos charmes pour séduire et profiter de riches héritier(e)s, célibataires ou veuf(ve)s.

Compétences professionnelles :

Flatterie, Psychologie, Négociation, Déguisement, Intimidation, Connaissance de la rue, Sixième Sens+ 2 compétences de spécialisation au choix ci-dessous

CTHULHU

Professions & Compétences additionnelles

- **Escroc** : Contrefaçon (p 175 du livre de base), Bureaucratie ou Comptabilité
- **Maître chanteur** : Filature, Photographie
- **Gigolo** : Athlétisme, Equitation
- **Pickpocket** : Discrétion, Piquer
- **Fausseur** : Histoire de l'art ou Archéologie, Arts ou Artisanat (pour créer de fausses oeuvres)
- **Dealer** : Pharmacologie, Discrétion

Niveau de vie : 0 à 5

Règle spéciale : Les arnaqueurs avec une réserve de points en Déguisement peuvent effectuer leur dépense après avoir lancé les dés. Le résultat de ce jet de dés est augmenté de +1 pour 2 points dépensés ainsi. Cet effet s'applique uniquement si le personnage a soigneusement préparé à l'avance sa stratégie d'arnaque et/ou a longuement étudié sa victime et appris des détails intimes à son sujet. Vous devez également décrire ce qui a failli clocher et expliquer la manière dont vous avez rattrapé le coup à la dernière seconde (même s'il ne s'agit que d'un simple coup de chance)

Avocat / Magistrat

Que vous soyez un vieux juge ou un jeune avocat ambitieux, vous êtes passé maître dans l'art de la rhétorique et les lois des hommes n'ont plus de secrets pour vous, cela suffira-t-il contre les lois des grands anciens ?

En France, une femme peut exercer le métier d'avocat depuis 1900.

Pendant l'entre-deux guerres, de nombreux avocats se lançaient en politique, à tel point que la 3e république fut surnommé la "République des Avocats". Vous pouvez utiliser ce profil pour jouer un homme politique.

(version A)

Compétences Professionnelles :

Bureaucratie, Bibliothèque, Loi (minimum de 2), Interrogatoire, Psychologie, Réconfort, Négociation, Flatterie + 1 au choix suivant la spécialité de l'avocat parmi : Jargon Policier, Comptabilité, Connaissance de la Rue.

Niveau de vie : 3-6

Règle spéciale : En utilisant Réconfort, un magistrat ou un avocat peut avoir accès aux archives juridiques d'un tribunal. Ils peuvent également utiliser Loi comme une compétence relationnelle pour déstabiliser une opération policière comme une arrestation. A partir d'un niveau de vie de 5, un

avocat peut avoir des relations dans le monde politique.

(version B)

Compétences Professionnelles :

Bureaucratie, Bibliothèque, Comptabilité, Loi, Flatterie, Marchandage, Niveau de Vie, Psychologie
Niveau de vie : 3-6

Règle spéciale : Vous pouvez utiliser la Compétence Bureaucratie pour avoir accès aux archives des affaires plaidées et la Compétence Flatterie pour contacter une connaissance personnelle et solliciter un service une fois par aventure (à la discrétion du Gardien).

Bibliothécaire

Au sein d'une grande bibliothèque nationale ou universitaire, vous pouvez assouvir votre passion, les livres. Rien ne compte plus pour vous qu'arpenter les salles silencieuses pour trouver rechercher un livre dans les rayonnages et feuilleter ses pages à la recherche d'informations.

Compétences Professionnelles :

Bibliothèque, Comptabilité, Langues, Bureaucratie, Discrétion + 3 compétences comme spécialités

Niveau de vie : 2-4

Règle spéciale : Une fois par aventure vous pouvez trouver dans votre bibliothèque un élément d'information utile à l'enquête en cours. Cet élément peut vous donner accès à un Indice principal afin de résoudre l'énigme en cours.

Votre profession peut vous donner accès à certains ouvrages restreints (à la discrétion du Gardien).

Cadre supérieur

Après de brillantes études, vous avez obtenu un poste à responsabilité dans une grande société. Il vous a fallu apprendre les règles et les subtilités du monde professionnel mais vous avez tissé un réseau de connaissances.

Compétences Professionnelles :

Comptabilité, Flatterie, Marchandage, Niveau de Vie, Psychologie, Conduite + 1 compétence au choix

Niveau de vie : 3-5

Règle spéciale : Vous pouvez utiliser la Compétence Niveau de Vie pour contacter une connaissance personnelle, quel qu'en soit le domaine de spécialisation. Ces contacts représentent en général des membres de votre famille, d'anciens camarades

CTHULHU

Professions & Compétences additionnelles

d'école et d'autres personnes issues de la même classe sociale que vous.

Cartographe

Que vous travaillez pour l'armée ou une société de géographie, vous êtes envoyés aux quatre coins de la terre pour remplir les blancs de la mappemonde ou tout simplement dans votre pays pour actualiser les cartes des régions peu fréquentés. Votre expérience du voyage fait de vous un partenaire de premier choix pour les missions scientifiques partant à la recherche de civilisations oubliées.

Compétences professionnelles :

Cartographie*, Astronomie, Langues, Connaissance de la nature, Armes à feu, Athlétisme, Organisation, Premiers Soins + 1 compétence au choix parmi Conduite, Equitation ou Pilotage + 2 compétences d'investigation.

Niveau de vie : 2-4

Règles spéciales : Grâce à une compétence relationnelle, vous pouvez avoir accès aux archives de fonds cartographiques ou des récits d'expéditions scientifiques détenus par les sociétés de géographie. De plus, dans tous pays ou régions dans lesquels vous vous rendez, vous savez (avec éventuellement une dépense dans une compétence relationnelle) où trouver et identifier un guide local digne de confiance.

On peut différencier Cartographie Terrestre et Cartographie Maritime au choix du gardien.

Diplomate

Vous êtes attaché à une ambassade, voire ambassadeur vous-même ou vous êtes basé dans votre ministère des affaires prêt à partir pour une mission diplomatique ou, pourquoi pas, représentant à la toute jeune Société Des Nations. Vous êtes expert en négociation et représentation, vous connaissez toutes les personnalités qui comptent dans le pays où vous êtes basé et collaborez régulièrement avec les services d'espionnage de votre pays. Les jeux de pouvoirs vous fascinent et vous en êtes un spécialiste.

Compétences professionnelles :

Langues, Histoire (notamment contemporaine et géopolitique), Loi (internationale), Cryptographie, Flatterie, Négociation, Psychologie + 1 compétence relationnelle au choix

Si vous travaillez pour le Vatican en tant que Diplomate du Saint Siège, rajouter Théologie en compétence professionnelle.

Niveau de vie : 4 - 6

Règle spéciale : En véritable homme de réseaux, vous pouvez utiliser la compétence Niveau de vie pour contacter une connaissance personnelle ou professionnelle, quelqu'en soit le domaine de spécialisation. La dépense en niveau de vie vous permet d'identifier et/ou d'avoir un contact privilégié avec cette personne; obtenir les informations ou les services que vous désirez d'elle peut entraîner une nouvelle dépense d'une compétence relationnelle. Ces contacts peuvent être le scientifique qui utilise régulièrement les services de votre ambassade pour correspondre avec ses collègues étrangers, l'espion de votre pays chargé de surveiller un réseau occulte, une call-girl régulièrement utilisé par vos services aux oreilles bien pendues, etc.

Avec un niveau de vie minimum de 6, vous pouvez être ambassadeur et bénéficier de l'immunité diplomatique.

Espion

Vous êtes membre d'une agence chargée de la sécurité nationale. Vos missions consistent à recueillir clandestinement des documents et des renseignements sur des individus ou des groupes. La discrétion est votre alliée mais vous savez être plus entreprenant.

Compétences Professionnelles :

Bureaucratie, Flatterie, Langues, Psychologie, Recueil d'indices, Réconfort, Armes à feu, Camouflage, Discrétion, Filature

Niveau de Vie : 3-5

Règle spéciale : Un Espion possédant un niveau en Flatterie ou Réconfort peut dépenser des points après avoir lancé les dés du Test demandé. Le résultat de ce jet de dés est augmenté +1 pour chaque groupe de 2 points dépensés ainsi, cet effet s'applique uniquement dans le cas où le personnage est totalement concentré sur son action et que personne ne l'observe directement. Il est impossible d'y faire appel durant une opposition. Vous devez également décrire ce qui a failli clocher et expliquer comment vous avez rattrapé le coup à la dernière seconde (même s'il ne s'agit que d'un simple coup de chance).

CTHULHU

Professions & Compétences additionnelles

Ethnographe

L'ethnographie est la branche de l'anthropologie qui s'occupe de l'étude sur le terrain des mœurs et coutumes de peuples dits primitif ou des groupes sociaux de la propre population du chercheur. Le plus célèbre des ethnographes est Claude Lévi-Strauss qui commença à se faire connaître en 1935 avec ses missions ethnographiques en Amazonie.

Vous êtes donc un spécialiste de l'approche des peuplades éloignés sur d'autres continents aux mœurs radicalement opposés aux vôtres ou vous préférez vous consacrer à vos pairs plus proches de vous et pourtant si éloignés de votre comportement social comme, par exemple, les communautés de pêcheurs de certaines villes reculés de la cote américaine ou bretonne.

Compétences professionnelles :

Anthropologie, Bibliothèque, Athlétisme, Flatterie, Histoire orale, Langues, Occultisme, Premiers soins + 2 autres compétences d'investigation (auxquelles on rajoute à cette occasion Déguisement) au choix

Niveau de vie : 3-5

Règle spéciale : Grâce à une compétence relationnelle adéquate, vous avez accès aux archives des instituts de recherche en Anthropologie. Si vous avez un statut académique reconnu, vous avez également accès aux départements interdits des bibliothèques. De plus vous avez l'habitude de communiquer avec des personnes dont vous ne connaissez pas la langue; avec une dépense en une compétence relationnelle, beaucoup de temps et de gestuelle vous pouvez comprendre et vous faire comprendre d'étrangers.

Explorateur/Guide

Votre passion c'est la découverte de contrées inexplorées à la recherche de ruines oubliées et de civilisations perdues. Vous avez passé une grande partie de votre existence à arpenter les différents continents. Vous avez des amis et des contacts précieux dans plusieurs zones du globe.

Compétences Professionnelles :

Anthropologie, Marchandage, Connaissance de la Nature, Psychologie, Photographie, Recueil d'Indices, Athlétisme, Armes à Feu, Organisation, Premiers Soins

Niveau de Vie : 2-4

Règle spéciale : Vous savez trouver les personnes adéquates pour monter ou organiser vos expéditions dans les régions où vous vous rendez.

Fermier

Votre vie, c'est le dur métier des champs. Que vous soyez agriculteur ou éleveur, vous vous levez avec le soleil et le travail ne vous fait pas peur.

Compétences Professionnelles :

Comptabilité, Marchandage, Connaissance de la nature, Athlétisme, Conduite, Electricité, Equitation, Mécanique, Mêlée

Niveau de Vie : 2-5

Règle spéciale : Vous possédez votre propre exploitation agricole qui vous assure un revenu en adéquation avec votre compétence Niveau de Vie. Plus votre Niveau de Vie sera élevé, plus votre exploitation sera développée d'un point de vue technique et vous aurez à disposition d'avantages de terres à cultiver.

Gentleman / Noble

Héritier d'une famille de la noblesse européenne, votre existence se partage entre distractions et ennui. Vous regrettez l'existence qu'ont menée vos ancêtres.

Compétences Professionnelles :

Langues, Histoire de l'Art, Conduite, Psychologie, Flatterie, Niveau de Vie, Armes à Feu, Equitation + 1 compétence au choix

Niveau de Vie : 4-6

Règle spéciale : Vous pouvez utiliser la Compétence Niveau de Vie pour contacter une connaissance personnelle, quel qu'en soit le domaine de spécialisation. Ces contacts représentent en général des membres de votre famille, d'anciens camarades d'école et d'autres personnes issues de la même classe sociale que vous.

Ingénieur

Vous êtes un pur produit de la révolution industrielle, au courant voire à l'origine des nouvelles techniques de pointe. Contrairement aux scientifiques, vous mettez les mains dans le cambouis pour créer de fabuleuses machines ou innovations. Jeune étudiant sorti d'une grande école ou employé d'un grand groupe industriel, vous pouvez être aussi l'inventeur génial d'une nouvelle technique en train de vivre de ses rentes ou alors vous courrez toujours après le prix Lépine.

Compétences professionnelles :

CTHULHU

Professions & Compétences additionnelles

Bibliothèque, Langues, Physique, Bureaucratie, Négociation, Artisanat (vous pouvez prendre plusieurs spécialités toutes considérées comme professionnelles) + 2 compétences au choix en accord avec la spécialisation du personnage

- **Ponts & Chaussés** : Architecture, Géologie
- **Mines** : Géologie, Explosifs
- **Arts & Métiers** : Mécanique, Electricité
- **Armement** : Armes à Feu, Explosifs
- **Aéronautique** : Pilotage, Mécanique
- **Automobile** : Conduite, Mécanique
- **Agrochimie** : Chimie, Biologie

Niveau de vie : 3 à 5

Règle spéciale : vous avez accès à un atelier et au matériel en rapport avec votre spécialisation. Si vous êtes reconnu dans votre profession (un certain niveau de vie et/ou score dans une compétence technique), vous pouvez avoir accès aux plans ou créations d'autres inventeurs ou entreprises susceptibles de connaître votre réputation.

Option pulp : Avec une dépense de points dans une compétence technique approprié et un minimum de matériel, vous pouvez proposer à votre gardien une action digne d'un épisode de "Mac Gyver"

Monte en l'air

Le plus excitant dans la vie, ce n'est pas de posséder mais de prendre. Rien ne vous plaît plus que de repérer une proie, d'échafauder un plan audacieux et de le réaliser. Finalement il ne vous manque qu'une chose, se serait de voir la tête de l'ancien propriétaire lorsqu'il découvrira la disparition.

Compétences Professionnelles :

Architecture, Psychologie, Flatterie, Marchandage, Crochetage, Camouflage, Discrétion, Piquer

Niveau de Vie : 3-5

Règle spéciale : Un Monte en l'air possédant un niveau en Discrétion ou Piquer peut dépenser des points après avoir lancé les dés du Test demandé. Le résultat de ce jet de dés est augmenté +1 pour chaque groupe de 2 points dépensés ainsi. Cet effet s'applique uniquement dans le cas où le personnage est totalement concentré sur son action et que personne ne l'observe directement. Il est impossible d'y faire appel durant une opposition. Vous devez également décrire ce qui a failli clocher et expliquer comment vous avez rattrapé le coup à la dernière seconde (même s'il ne s'agit que d'un simple coup de chance).

Prospecteur

A votre propre compte ou pour celui d'une importante société minière, vous voyagez aux 4 coins du monde à la recherche des richesses enfouies : or, gemmes, pétrole, etc. Expert en géologie, vous avez également appris à défendre vos découvertes très convoitées. Vos talents à percevoir sous la terre et à la manier sont également appréciés des archéologues qui vous embauchent régulièrement pour leurs missions.

Compétences professionnelles :

Géologie, Explosifs, Négociation, Intimidation, Connaissance de la nature, Armes à feu ou Bagarre ou Mêlée, Athlétisme, Premiers soins + 2 compétences au choix

Niveau de vie : 2 à 4

Règle spéciale : Une fois par aventure, pour couvrir une dépense importante, vous pouvez transformer un nombre au choix de points de réserve en Géologie en points de Niveau de vie. Cela correspond à la pépite d'or ou au diamant que vous conserviez sentimentalement de votre première découverte, ou alors à une avance d'argent d'une société minière à qui vous avez promis une découverte d'importance ou encore la vente à une puissance étrangère d'informations sur la localisation et l'importance de gisements énergétiques que vous aviez découvert. La valeur de votre "pépite" correspond au salaire annuel indiqué dans le tableau de "Niveau de vie"

Savant Fou

Personne ne croyait en vous. Vos collègues universitaires se moquaient de vos recherches, mais vos travaux ont abouti ; Vous êtes sur le point de terminer votre projet mais il reste encore un point à éclaircir... Finalement le rayon de courbure du novadéfecteur est trop important et il risque d'interférer avec le protogénérateur. C'est juste une question de temps, mais ça va marcher !

Compétences Professionnelles :

Bibliothèque, Négociation, Physique, Electricité, Mécanique + 2 compétences au choix

Niveau de Vie : 2-4

Règle spéciale : Vous avez le don pour créer des inventions incroyables (à la discrétion du Gardien). De plus, vous disposez d'un local qui contient l'équipement nécessaire pour créer vos inventions.

CTHULHU

Professions & Compétences additionnelles

Secrétaire / Assistant(e)

"Derrière tout grand homme se cache une femme" autrement derrière tout grand professionnel se cache une secrétaire.

Cette profession permet de jouer de la jeune ingénue un peu trop curieuse faisant partie d'un pool de dactylos à l'assistante personnelle à l'origine des seules bonnes décisions de son supérieur. Il est possible de créer l'assistante d'un autre investigateur (Celle-ci ne peut avoir un niveau de vie supérieure au niveau de vie de son patron). Cette profession est ouverte aux hommes, on parle alors d'assistant.

Compétences Professionnelles :

Bureaucratie, Bibliothèque, Comptabilité, Réconfort, Flatterie, Organisation, + 3 autres compétences à choisir parmi les compétences professionnelles de son actuel ou ancien patron (la secrétaire d'un commissaire de police peut ainsi avoir accès à Jargon Policier, etc.)

Niveau de Vie : 1-3

Règle spéciale : Bien qu'en général issues d'un milieu modeste, les secrétaires connaissent les mœurs de la classe sociale de leurs supérieurs et peuvent éventuellement avoir accès à leurs moyens. En termes de jeu, elles peuvent utiliser dans certaines occasions et avec l'accord du gardien, le score en Niveau de vie et les avantages sociaux (accès aux archives par exemple) de son patron.

Star de Cinéma

Vous avez tourné de nombreux films muets avec des bons réalisateurs mais vous attendez toujours LE film qui ferait de vous une icône incontournable du cinéma.

Compétences Professionnelles :

Flatterie, Psychologie, Niveau de Vie, Arts, Conduite, Discrétion, Déguisement + 1 compétence au choix

Niveau de Vie : 3-6

Règle spéciale : Une Star de Cinéma possédant un niveau en Flatterie ou Déguisement peut dépenser des points après avoir lancé les dés du Test demandé. Le résultat de ce jet de dés est augmenté +1 pour chaque groupe de 2 points dépensés ; ainsi cet effet s'applique uniquement dans le cas où le personnage est totalement concentré sur son action et que personne ne l'observe directement. Il est impossible d'y faire appel durant une opposition. Vous devez également décrire ce qui a failli clocher et expliquer comment vous avez rattrapé le coup à la dernière

seconde (même s'il ne s'agit que d'un simple coup de chance).

Valet / Majordome

Vous avez passé votre existence à servir les autres de mieux que vous pouviez. Si cela fut une nécessité au début, c'est aujourd'hui un choix dans lequel vous excellez. La satisfaction de votre maître est votre objectif.

Compétences Professionnelles :

Flatterie, Réconfort, Psychologie, Conduite, Discrétion, Electricité, Mécanique + 1 compétence au choix

Niveau de Vie : 2-3

Règle spéciale : Vous connaissez quelques secrets sur les personnes de la même classe sociale à laquelle appartient votre Maître. Vous pouvez faire pression pour obtenir une faveur une fois par aventure (à la discrétion du Gardien).

Compétences Académiques

Cartographie

Cette compétence est utile pour

- Evaluer la validité, l'âge et l'origine d'une carte et savoir utiliser celle-ci,
- Etablir une carte précise des lieux visités (Un joueur avec cette compétence n'a pas besoin de dessiner lui-même une carte des lieux déjà visités, il peut demander à son gardien de voir la sienne),
- Calculer avec les instruments adéquats (sextant, astrolabe, etc.) sa position, la latitude, longitude, altitude, etc.
- Faire une estimation de la durée d'un voyage.
- Retrouver son chemin en utilisant les bons instruments (boussole), mais il sait également interpréter les éléments naturels ou humains permettant de s'orienter (exemple : la mousse sur les arbres est plus présente au nord, reconnaître les balises laissés par d'autres voyageurs, identifier un ancien chemin recouvert par la végétation, etc.),

Cette compétence représente également le sens de l'orientation du personnage et sa mémoire des lieux qu'il a visités.