

Nouvelle aide de jeu pour :

Les Masques de Nyarlathothep

Après ça, nous ne pourrons plus rien faire pour vous. Alors, si vous hésitez encore, c'est que cette campagne n'est pas faite pour vous !

Pour les Gardiens qui estiment leur description incomplète ou, pour ceux qui saturent de devoir épeler sans cesse le nom d'un PNJ, TOC a (encore) imaginé l'outil ultime : le chevalet-PNJ ! (une sorte de marque page, plié en deux parties).

A utiliser par le Gardien qui n'a qu'à placer ce « chevalet » lors que les PJ croiseront sa route. Les Joueurs découvriront le visage (et le nom correctement orthographié !) de leur interlocuteur.

Techniquement, qui profite de quoi ?

Les Joueurs profitent :

- du visuel du Personnage-Non-Joueur (ou de la créature)
- de l'orthographe du personnage

Le Gardien accède :

- aux caractéristiques du PNJ
- aux informations essentielles pour sa gestion
- aux mêmes informations que pour les Joueurs

Bon nombre d'incompréhensions devraient ainsi être évitées.

En espérant que vous trouverez ça aussi utile que moi.

Yoda Mister
Version 28-mai-12

Pour toute remarque (correction, jugestion ou mise à jour), n'hésitez pas : YodaMister[A]gmail.com

Nom du PNJ

Erica Carlyle

Illustration du PNJ



Face à destination
des Joueurs

Zone de pliage

Nom du PNJ

Erica Carlyle



Activité du PNJ

Femme d'affaires
millionnaire

Rapport avec les PJ

(Indépendant/Neutre)

Valeurs dérivées
Santé mentale 65
Points de vie 10
Impact -2

p.44

Compétences principales (sélection)

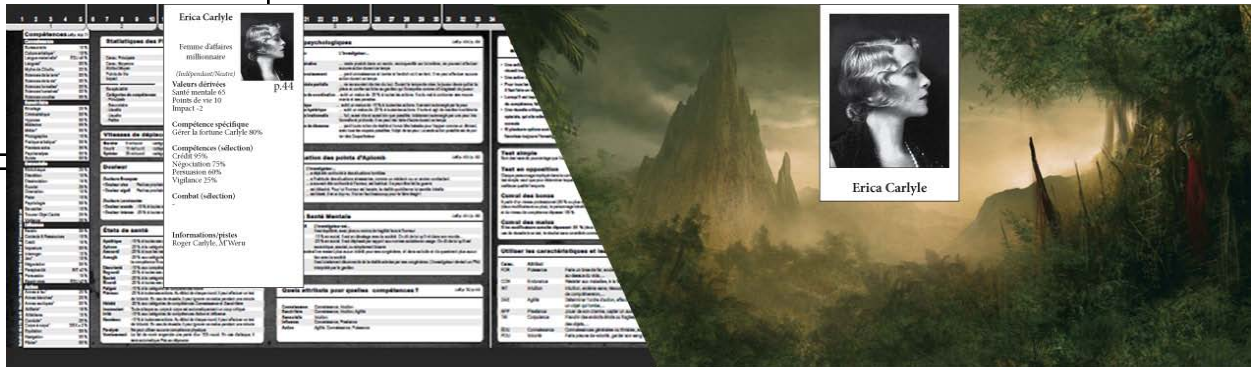
Compétence spécifique
Gérer la fortune Carlyle 80%

Compétences (sélection)
Crédit 95%
Négociation 75%
Persuasion 60%
Vigilance 25%

Combat (sélection)
-

Informations/
pistes relatives à la
campagne



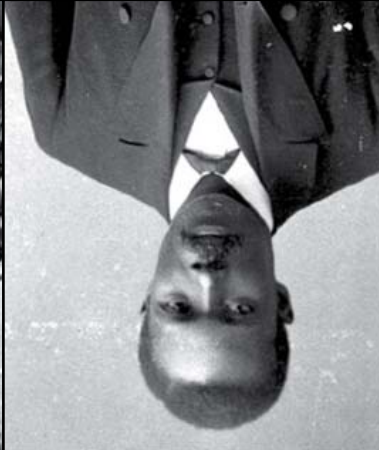

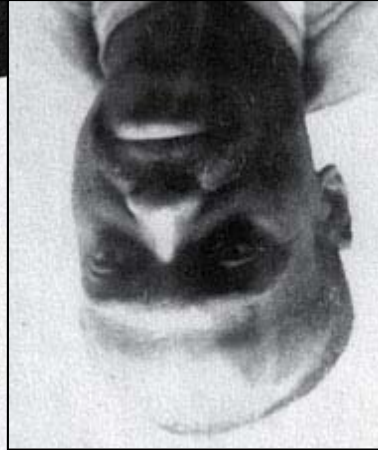
Informations/pistes
Roger Carlyle, M'Weru



Index dans la
campagne

Face à destination
du Gardien






Galerie de New-York 1 (livre 2)

Mukunga M'Dari	Hadiya	Jabari	Kilima	Adorateur du Culte
				
<p>Mukunga M'Dari</p> <p>Grand prêtre de la Langue Sanglante</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact +2 p.22 Points de Vie 18 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Sacrifier sauvagement 65%</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 80% Discrétion 75% Vigilance 65%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 85% • Cran d'Arrêt 70%, 1D4+2 • Grand Gourdin 70%, 1D8+2 • Griffes de Lion 70%, 1D4+2 par main <p>Sortilèges : (PdM 17) Contacter Nyarlathotep, Contrôler un Byakhee, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasserresse, Terrible Malédiction d'Azathoth</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Hadiya</p> <p>Homme de main illuminé</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 p.24 Points de vie 12 Santé mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Agir de façon irraisonnée & violente 70%</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 65% Négociation 60% Vigilance 35%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pranga 60%, 1D6+2 • Bagarre 50% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jabari</p> <p>Le futé du trio</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 p.24 Points de vie 11 Santé mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Obéir à Mukunga 70%</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 55% Serrurerie 50% Discrétion 60% Vigilance 65%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revolver cal.22 court 60%, 1D6 • Pranga 40%, 1D6+2 • Bagarre 20% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Kilima</p> <p>Epais ou pas, c'est une brute</p> <p><i>(Indépendant/Neutre)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 3 p.24 Points de vie 16 Santé mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Avalanche de phalanges 70%</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 75% Vigilance 25%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pranga 40%, 1D6+2 • Bagarre 70% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Adorateur du Culte</p> <p>L'invité aux soirées mensuelles</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 2 p.25 Points de vie 12 Santé mentale 0 Points de magie 10</p> <p>Compétence spécifique Protéger la Langue Sanglante 70%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revolver cal.22 court 30%, 1D6 • Pranga 70%, 1D6+2 • Bagarre 50% <p>Informations/pistes RAS</p>





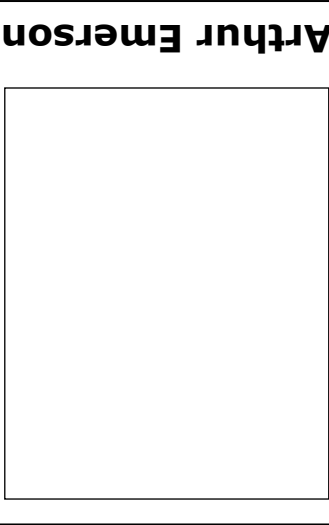
Galerie de New-York 2 (livre 2)

Le guetteur	La petite main	Jonah Kensington	Joe Corey	Bradley Grey
				
<p>Le guetteur</p>  <p>Le guetteur Observer ou fuir <i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact -2 Points de vie 8 Santé mentale 0 p.24</p> <p>Compétence spécifique Voir sans être vu 60%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pranga 30%, 1D6+2 • Bagarre 30% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>La petite main</p>  <p>La petite main Petite frappe sans trop de conviction <i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 Points de vie 10 Santé mentale 0 p.24</p> <p>Compétence spécifique Harceler & provoquer 60%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rasoir 40%, 1D4 • Bagarre de rue 60% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jonah Kensington</p>  <p>Directeur et propriétaire de Prospero Press <i>(Allié)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 Points de Vie 11 Santé Mentale 75 p.42</p> <p>Compétence spécifique Lire avec Précision 90%</p> <p>Compétences (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> Bibliothèque 50% Comptabilité 60% Crédit 55% Psychologie 75% Sciences occultes 50% <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stylo rouge de correcteur 20%, 0 <p>Informations/pistes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Londres : Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, Télégramme d'Elias ; • Hong Kong : Télégramme d'Elias 	<p>Joe Corey</p>  <p>Garde du corps d'Erica Carlyle <i>(Neutre)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact +2 Points de Vie 15 Santé Mentale 50 p.45</p> <p>Compétence spécifique Repousser les importuns 80%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revolver cal.45* 65%, 1D10+2 • Batte de Base-Ball 65%, 1D8+2 • Bagarre 80% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Bradley Grey</p>  <p>Conseiller d'Erica Carlyle <i>(Allié)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 Points de Vie 9 Santé Mentale 45 p.46</p> <p>Compétence spécifique Mériter la confiance de Miss Carlyle 80%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 20% <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie de New-York 3 (livre 2)

				
<p>Erica Carlyle</p> <p>Femme d'affaires millionnaire</p> <p><i>(Indépendant/Neutre)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 55 p.44</p> <p>Compétence spécifique Rendre l'inexplicable compréhensible 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes Roger Carlyle, M'Weru</p>	<p>Lt. Martin Poole</p> <p>Policier chargé de l'enquête sur le meurtre d'Elias</p> <p><i>(Allié)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 55 p.40</p> <p>Compétence spécifique Mener l'enquête 75%</p> <p>Compétences (sélection) Crédit 95% Baratin 75% Droit 50% Vigilance 50%</p> <p>Combat (sélection) • Revolver cal.38 45%, 1D10 • Matraque 70%, 1D6+2 • Bagarre 60%</p> <p>Informations/pistes Dr Mordecai Lemming, 8 meurtres similaires</p>	<p>Dr Mordecai Lemming</p> <p>Ethnologue, aide la police dans ses investigations</p> <p><i>(Allié)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact -2 Points de vie 10 Santé mentale 65 p.41</p> <p>Compétence spécifique Gérer la fortune Carlyle 80%</p> <p>Compétences (sélection) Crédit 95% Négociation 75% Persuasion 60% Vigilance 25%</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Silas N'Kwane</p> <p>Propriétaire de la Boutique Ju-Ju</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact -2 Points de Vie 13 Santé Mentale 0 p.49</p> <p>Compétence spécifique Dégoter un objet précieux dans son fourbi 50%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Pranga 30%, 1D6+2-2</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Chakota</p> <p>Esprit aux multiples visages</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact N/A Points de Vie 35 Mouvement 4 p.52</p> <p>Combat (sélection) • Morsure 30%, Dégâts 1 par visage • Hurlements automatique, Dégâts 1/1D8 de Santé Mentale (voir ci-dessus). • Protection : Le Chakota est immunisé contre toute arme physique, mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si les bouches sont couvertes, il peut suffoquer dans l'eau ou dans la terre</p> <p>• Sortilèges : Aucun • Perte de SAN : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chakota</p> <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie de New-York 4 (livre 2)

				
<p>Zombie</p> <p>Créature</p> <p>(Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact moyen +2 Points de Vie 14-15 Mouvement 6</p> <p>Compétence spécifique Obéir aux ordres 99% ou Traquer la chair humaine 99%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Morsure 30%, Dégâts 1D3 • Gros bâton 25%, Dégâts 1D8+1 • Protection : Aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dégâts et les autres armes la moitié des dégâts normaux. • Perte de SAN : 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un zombie. Si, de son vivant, le zombie était connu de l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée de 1D4, que le test soit réussi ou non. <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Miriam Atwright</p> <p>Bibliothécaire consciencieuse (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact -2 Points de Vie 8 Santé Mentale 80</p> <p>Compétence spécifique Trouver ce que vous cherchez 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tampon encreur de la bibliothèque 20%, Dégâts 0 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Prof. Anthony Dimsdale Cowles</p> <p>Professeur d'anthropologie (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 p.55 Impact 0 Points de vie 12 Santé mentale 78</p> <p>Compétence spécifique Captiver son auditoire 70%</p> <p>Compétences (sélection) Bibliothèque 80% Connaissance Aborigène 65% Crédit 50% Anthropologie 60%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fusil de Chasse à Pompe cal.20 20%, 4D6 • Bagarre 35% <p>Informations/pistes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Australie : Pr. David Dodge, à Sydney 	<p>Miss Ewa Seaward Cowles</p> <p>Fille du professeur Cowles (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 80</p> <p>Compétence spécifique Étudier et protéger son père 50%</p> <p>Compétences (sélection) Cultures Polynésiennes 70% Vigilance 65%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revolver cal.45 40%, Dégâts 1D10+2 • Bagarre 50% • Arts martiaux 50% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Arthur Emerson</p> <p>Pas d'illustration Pas d'illustration Policier chargé de l'enquête sur le meurtre d'Elias (Neutre)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 55</p> <p>Compétence spécifique Discuter affaires avec des blancs 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes</p> <ul style="list-style-type: none"> • La boutique Ju-Ju, Silas N'kwane ; • Kenya : Ahja Singh (Mombasa)




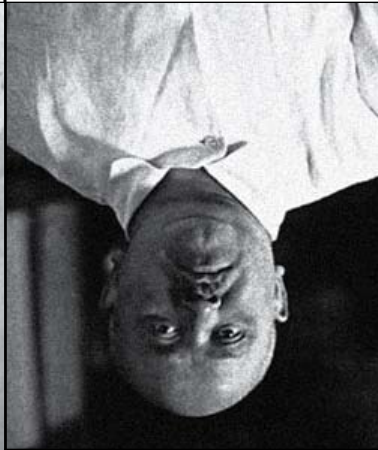

Galerie de New-York 5 (livre 2)

Bahatisha	Furaha	Jackson Elias	Victoria Post
			
<p>Bahatisha </p> <p>Gérant du bar La Grosse Mabel</p> <p>(Figurant)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 2 Points de vie 12 p.26 Santé mentale 30</p> <p>Compétence spécifique Pas de grabuge dans mon bar ! 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batte de Base-Ball 65%, Dégâts 1D8+2 • Bagarre 80% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Furaha </p> <p>« mama africaine » ou tenancière du restaurant Ugali Palace</p> <p>(Figurant)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 Points de Vie 10 p.26 Santé Mentale 60</p> <p>Compétence spécifique Entourlouper le client crédule 70%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jackson Elias </p> <p>Journaliste d'investigation</p> <p>(Allié)</p> <p>Livre 2 p.34</p> <p>Décédé</p> <p>Ce que vous savez sur lui : ADJ-INT-01, page 37</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Victoria Post </p> <p>Mme «Tout-le-monde»</p> <p>(Figurant)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 2 Impact 0 Points de Vie 10 p.47 Santé Mentale 60</p> <p>Compétence spécifique Entourlouper le client crédule 70%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>





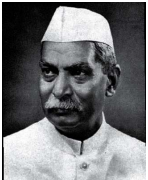


Galerie de Londres 1 (livre 3)

Adorateur	Sir Loyd-Magham	Monsieur Petiboo	Georges Bayley	Mickey Mahoney
				
<p>Adorateur </p> <p>Adorateur de la Fraternité (Figurant Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +2 p.24 Points de Vie 15 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Faire entrer dans la Fraternité... de force 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cran d'Arrêt 55%, 1D4+2 • Pied de chaise 55%, 1D6+2 • Matraque 55%, 1D6+2 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Sir Loyd-Magham </p> <p>Adorateur du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan (Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +2 p.26 Points de Vie 13 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Servir la Fraternité en lord pervers 65%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canne Epée 55%, 1D6+2 • Gourdin du culte 55 %, 1D6+2 • Revolver cal. 38 55%, 1D10 <p>Sortilèges : (Points de Magie 12) Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler un Byakhee</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Monsieur Petiboo </p> <p>Adorateur du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan (Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 p.26 Points de Vie 10 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Faire souffrir longtemps 70%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poignard 75% Dégâts 1D4+2 • Gourdin du culte 75 %, Dégâts 1D6 • Couteau de lancer 70%, Dégâts 1D4 • Bagarre 60% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Georges Bayley </p> <p>Adorateur du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan (Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +3 p.26 Points de Vie 16 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Aplatir 85%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gourdin du culte 60%, Dégâts 1D6+3 • Boxe 90% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Mickey Mahoney </p> <p>Journaliste cynique (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 p.35 Points de Vie 11 Santé Mentale 55</p> <p>Compétence spécifique Mentir et embobiner avec aplomb 90%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 55% • Lee-Enfield cal.303 55%, Dégâts 2D6+4 <p>Informations/pistes Inspecteur Barrington</p>





Galerie de Londres 2 (livre 3)

James Barrington	Solides Constables	Yalesha	Abdul Nawisha	Tewfik al-Sayed
				
<p>James Barrington</p> <p>Inspecteur Chef à la Criminelle</p> <p><i>(Allié)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 85</p> <p>Compétence spécifique Servir la Couronne 60%</p> <p>Compétences (sélection) Bluff 60% Négociation 70% Premiers Soins 60% Psychologie 60% Vigilance 75%</p> <p>Combat (sélection) • Matraque 65%, 1D6 • Bagarre 50% • Revolver cal. 38 60%, 1D10</p> <p>Informations/pistes Fraternité du Pharaon Noir, Fondation Penhew, Edward Gavigan, la Pyramide Bleue, Tewfik al-Sayed Haute</p>	<p>Solides Constables</p> <p>Soljdes Constables l'équipe de Barrington</p> <p><i>(Figurant)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +2 Points de Vie 14 Santé Mentale 60</p> <p>Compétence spécifique Prêter main forte à Barrington 45%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Matraque 75%, 1D6+2 • Bagarre 45% • Fusil de Chasse 20%, 4D6</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Yalesha</p> <p>Danseuse à la Pyramide Bleue</p> <p><i>(Allié)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 Points de Vie 9 Santé Mentale 73</p> <p>Compétence spécifique Captiver le public par son déhanché 80%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes Déplacements des adorateurs</p>	<p>Abdul Nawisha</p> <p>Directeur-proprétaire de la Pyramide Bleue</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +2 Points de Vie 16 Santé Mentale 50</p> <p>Compétence spécifique Diriger son club et exploiter 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Cran d'Arrêt 60%, 1D4+2 • Matraque 60 %, 1D4+2</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Tewfik al-Sayed</p> <p>Marchand d'épices et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir</p> <p><i>(Ennemi)</i></p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Fomenteur dans l'ombre et dans l'indicible 80%</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 70% Discretion 70% Négociation 50% Vigilance 75%</p> <p>Combat (sélection) • Gourdin du Culte 70%, 1D6 • Miroir de Gal et Sceptres Jumeaux (p47)</p> <p>Sortilèges : (PdM 20) Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Nyarlathotep, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Épuiser le Pouvoir, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor et tous ceux que vous jugerez utiles</p> <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie de Londres 3 (livre 3)

Edward Gavigan	Punji Chabout	Les lascars	Lars Torvak	Marins du Vent d'Ivoire
				
<p>Edward Gavigan</p>  <p>Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +2 Points de Vie 15 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Diriger d'une main de maître la branche londonienne de la Fraternité 85%</p> <p>Compétences (sélection) Crédit 85% Egyptologie 90% Sciences occultes 75%</p> <p>Combat (sélection) • Gourdin du Culte 50%, Dégâts 1D6+2 • Sabre 50 %, 1D8+1+2 • Fusil calibre 12 (double-canon) 50%, 4D6 • Sceptres Jumeaux (p47)</p> <p>Sortilèges : (PdM 23) Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Nyarlathotep, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Epuiser le Pouvoir, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor et tous ceux que vous jugerez utiles</p> <p>Informations/pistes Tewfik al-Sayed, Maison Misr</p>	<p>Punji Chabout</p>  <p>Propriétaire louche d'un entrepôt louche (<i>neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 60</p> <p>Compétence spécifique Mener l'enquête 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Couteau de Combat 60% Dégâts 1D4+2 • Garrot 65%, Dégâts 1D3/rd FOR contre FOR pour se dégager • Bagarre 55%</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Les lascars</p>  <p>Les lascars de l'entrepôt de Punji (<i>Figurant</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Harcéler et provoquer 60%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Cran d'Arrêt 45%, Dégâts 1D4 • Pied de chaise 45%, Dégâts 1D6 • Garrot 45%, Dégâts 1D3/rd • Bagarre 55%</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Lars Torvak</p>  <p>Capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact +2 Points de Vie 14 Santé Mentale 6</p> <p>Compétence spécifique Rendre des services douteux ou aller boire 65% Torvak est ivre 75% du temps (compétences /2)</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Poignard 35%, 1D4+2 + 2 • Bagarre 85% • Fusil cal.30-06 50%, 2D6+4</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Marins du Vent d'Ivoire</p>  <p>Marins du Vent d'Ivoire (<i>Figurant</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Harcéler et provoquer 60%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Cran d'Arrêt 45%, 1D4 • Pied de chaise 45%, 1D6 • Garrot 45%, Dégâts 1D3/rd • Bagarre 55%</p> <p>Informations/pistes RAS</p>


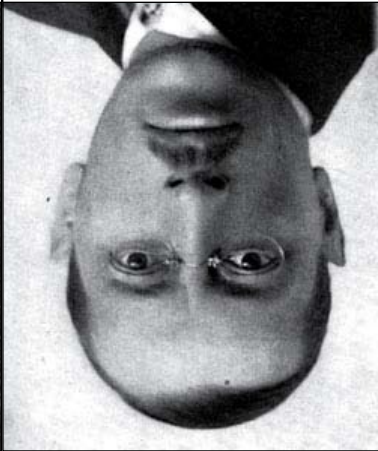







Galerie de Londres 4 (livre 3)

Ssathasaa	Bertha Shipley
	
<p>Ssathasaa </p> <p>Semi-immortel, Grand Prêtre du Peuple Serpent (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 3 Impact 0 (-3) Points de Vie 10 (8) p.60 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique -</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 85% Dissimulation 75% Athlétisme 95% Histoire naturelle 90% Se Cacher 75%</p> <p>Combat (sélection) • Aiguille à tricoter 75%, 1D3 (peut empaler) • Morsure 35%, 1D8 + poison VIR 11 • Protection : 1 point</p> <p>Sortilèges : (PdM 35) Appeler Azathoth, Appeler Hastur, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Yig, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Hypnotisme, Invulnérabilité, Poussière de Suleiman, Res- semblance, Signe de Voor.</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Bertha Shipley </p> <p>(Ssathasaa sous apparence humaine.) (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Livre 3 p.61</p> <p>cf. Ssathasaa</p> <p>Apparemment la mère de Miles Shipley, elle a environ 70 ans. C'est en fait Ssatha- saa, un Homme Serpent. La véritable Mrs. Shipley a été dévorée.</p> <p>Informations/pistes RAS</p>






Galerie du Caire 1 (livre 4)

Adorateurs type	Adorateurs des rues	Faraz Najir	Auguste Loret	Unba d'El Wasta
				
<p>Adorateurs type</p> <p>Adorateur type de la Fraternité</p> <p>(<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact +2 Points de Vie 15 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Châtier l'infidèle au Pharaon Noir 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dague 40%, 1D4+2 • Epée Courte 40%, 1D6+1 • Gourdin du Culte 40%, 1D8+2 • Bagarre 40% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Adorateurs des rues</p> <p>Adorateur des rues</p> <p>(<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Surveiller l'infidèle au Pharaon Noir 55%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dague 20%, 1D4+2 • Epée Courte 20%, 1D6+1 • Gourdin du Culte 20%, 1D8+2 • Bagarre 50% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Faraz Najir</p> <p>Marchand d'Antiquités Cairete</p> <p>(<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact -2 Points de vie 13 Santé mentale 11</p> <p>Compétence spécifique Agir avec cupidité et expertise 65%</p> <p>Compétences (sélection) Baratin 65% Négociation 75% Histoire égyptienne 60% Vigilance 60%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 20% • Revolver cal. 38* 20%, 1D10 <p>Informations/pistes Pharaon Noir, Auguste Loret, Omar Shakti, découverte momie, rumeurs sur objet important et disparition sarcophage</p>	<p>Auguste Loret</p> <p>Drogué dément</p> <p>(<i>Indépendant/ Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact -2 Points de Vie 10 Santé Mentale 5</p> <p>Compétence spécifique Baragouiner des renseignements hypothétiques 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 35% • Armes de poing 35% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Unba d'El Wasta</p> <p>Le fils de Nyiti</p> <p>(<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 50</p> <p>Compétence spécifique Ecarquiller les yeux tout en offrant l'hospitalité 85%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>






Galerie du Caire 2 (livre 4)

Nyiti d'El Wasta	Omar Shakti	Hetep	James Gardner	Henry Clive
				
<p>Nyiti d'El Wasta</p> <p>Oracle</p> <p>(Alliée)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact -2 Points de Vie 8 p.51 Santé Mentale 35</p> <p>Compétence spécifique Inspirer la compassion 75%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes La dalle de Nyiti (symbole de protection, Pyramide rouge de Dhashûr)</p>	<p>Omar Shakti</p> <p>Riche planteur et Grand Prêtre de la Fraternité</p>  <p>(Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 18 p.52 Santé Mentale 0 Points de Magie 33</p> <p>Compétence spécifique Servir le Pharaon Noir 90%</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 90% Persuasion 90% Psychologie 90% Sciences occultes 95% Vigilance 85%</p> <p>Combat (sélection) • Gourdin du Culte 95%, 1D8 • Sceptres Jumeaux (tombent en poussière à sa mort) mais plus puissants : 5D20 Points de Magie pour jeter des sortilèges ou y résister. A portée de vue, Shakti peut appeler les PJ qui viennent alors à lui.</p> <p>Grimoire (PdM 33) Tous ceux des Grimoires Inférieur et Supérieur, et d'autres encore, à votre convenance</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Hetep</p> <p>Pas d'illustration</p> <p>Le Chat-démon d'Omar</p> <p>(Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact -2 (+2) Points de vie 3 (16) p.54 Mouvement 12 (9)</p> <p>Compétence spécifique -</p> <p>Compétences (sélection) Athlétisme 70% Discrétion 80% Pister 75% Se Cacher 75%</p> <p>Combat (sélection) • Coup de Langue* 75%, Asphyxie (p.149 du LdR) • Griffes 50%, 1D6+2+1D6 • Morsure 35 %, 1D6</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>James Gardner</p> <p>Membre de l'expédition Clive, archéologue</p>  <p>(Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 p.56 Santé Mentale 40</p> <p>Compétence spécifique Filer un coup de main providentiel 50%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Bagarre 20% • Automatique cal.32 25%, 1D8</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Henry Clive</p> <p>Directeur d'expédition</p>  <p>(Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 p.57 Santé Mentale 0 Points de Magie 19</p> <p>Compétence spécifique Fouiller pour le Pharaon Noir 85%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Gourdin du Culte 35%, 1D8 • Revolver cal. 38 25%, 1D10</p> <p>Informations/pistes RAS</p>



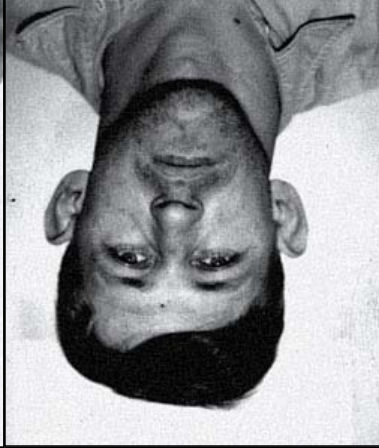







Galerie du Caire 3 (livre 4)

Martin Winfield	Agatha Broadmoor	Adorateurs de garde	Johannes Sprech	Ulémas de garde
				
<p>Martin Winfield</p> <p>Membre d'expédition Clive (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 0 Points de Magie 12</p> <p>Compétence spécifique Rendre l'inexplicable compréhensible 75%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française)</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cravache 80%, 1D2+2 pour 5 minutes de flagellation • Gourdin du Culte 80%, 1D8+2 • Fusil de Chasse Calibre 20 (doublecanon) 55%, 2D6 • Revolver cal. 38 45%, 1D10 <p>Grimoire (PdM 12) Contacter une Goule, Domination (cf. p59), Enchanter un Sifflet, Invoquer un Byakhee, Poigne de Nyogtha</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Agatha Broadmoor</p> <p>Membre d'expédition Clive, médium (<i>Indépendant/Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact -2 Points de Vie 9 Santé Mentale 35 Points de Magie 16</p> <p>Compétence spécifique Entrer en transe 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française)</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Adorateurs de garde</p> <p>Adorateurs de garde (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Surveiller l'infidèle au Pharaon Noir 55%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dague 20%, 1D4+2 • Epée Courte 20%, 1D6+1 • Gourdin du Culte 20%, 1D8+2 • Bagarre 50% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Johannes Sprech</p> <p>Membre d'expédition Clive, Mystique (<i>Indépendant/Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact +2 Points de Vie 14 Santé Mentale 50</p> <p>Compétence spécifique Servir l'Allemagne sans faillir 70%</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 50% Métier : décodage 50% Sciences occultes 70% Vigilance 50%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couteau de Combat 25%, 1D4+2 • Bagarre 55% • Pistolet Automatique cal.45 Luger, 65%, 1D10+2 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Ulémas de garde</p> <p>Ulémas de garde (<i>Figurant</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 65</p> <p>Compétence spécifique Protéger la Mosquée 65%</p> <p>Compétences (sélection) Protéger la Mosquée 65% Compétences (sélection) Connaissance du Coran 75% Vigilance 55%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cimetière 20%, 1D6+2 <p>Informations/pistes RAS</p>



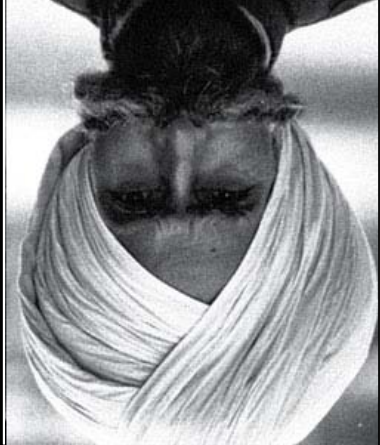

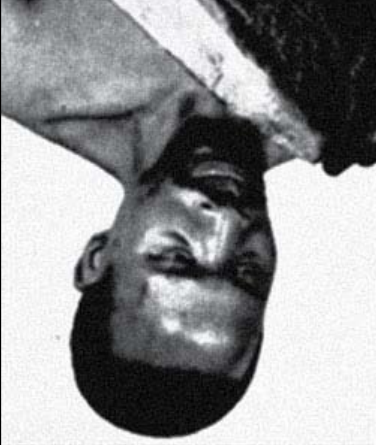

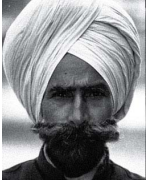
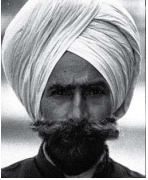
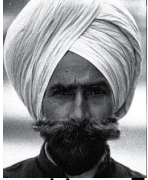

Galerie du Caire 4 (livre 4)

Achmed Zehavi	Nessim Efti	Le Sphinx Noir	Enfants du Sphinx	Nitocris
				
<p>Achmed Zehavi</p> <p>Nazir d'Ibn Touloun</p> <p>(Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact -2 Points de Vie 9 p.65 Santé Mentale 70</p> <p>Compétence spécifique Le Coran 99%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arme : La foi <p>Informations/pistes Ceinture de Nitocris</p>	<p>Nessim Efti</p> <p>Porteur de l'Épée d'Akmallah</p> <p>(Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 10 p.66 Santé Mentale 75</p> <p>Compétence spécifique Le Coran 95%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française)</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cimetière d'Efti 45%, 1D6+2 <p>NB : l'Épée d'Akmallah, est une arme magique qui inflige des dommages normaux à toutes les créatures, quel que soit leur plan d'existence</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Le Sphinx Noir</p> <p>Avatar de Nyarlathotep</p> <p>(Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact Enorme Points de vie 380 p.68 Mouvement 6</p> <p>Compétence spécifique Sentir une Proie 35%</p> <p>Combat (sélection)*</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protection : 38 points • SAN : 5/1D100 points • Coup de Patte 80%, Mort par écrasement • Coup de Patte vers une Mâchoire 60%, Mort par broyage <p>* Le Sphinx Noir peut attaquer trois fois par round</p> <p>Sortilèges Contacter Nyarlathotep</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Enfants du Sphinx</p> <p>Monstres à tête animale</p> <p>(Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact +2 Points de Vie 14 p.70 Mouvement 7</p> <p>Combat (sélection)*</p> <p>* Un seul type de dégâts selon le type de monstre</p> <ul style="list-style-type: none"> • SAN : 0/1D8 points • Coup de Bec 25%, 1D3 (Ibis) +1D4 • Coup de Bec* 30%, 1D4 (Faucon) +1D4 • Coup de Corne 35%, 2D4 (Taureau) +1D4 • Coup de Pied 25%, 1D6 (tous) +1D4 • Coup de Poing 50%, 1D3 (tous) +1D4 • Coup de Tête 35%, 2D6 (Hippopotame) +1D4 • Morsure+ 35%, 1D10 (Crocodile) • Morsure+ 40%, 1D6 (Guépard) <p>Informations/pistes Roger Carlyle, M'Weru</p>	<p>Nitocris</p> <p>Shefira Roash, Nitocris la Ressuscitée, (Ennemie)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 14 p.72 Santé Mentale 0 Points de Magie 16</p> <p>Compétence spécifique Régner sur l'Égypte 90%</p> <p>Compétences (sélection) Baratin 75% Vigilance 80%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bracelet du Naja Haji (cf. page 70) • Bagarre 60%
				<p>Informations/pistes RAS</p>







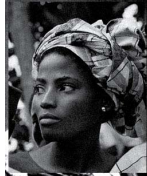
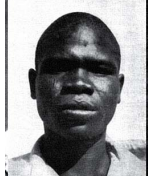
Galerie du Caire 4 (livre 4)

Nigel Wassif	Dr Ali Kafour	Janwillem Vanheuvelen	Neris	Neris (panthère)
				
<p>Nigel Wassif</p>  <p>Propriétaire du Bulletin du Caire et agent anglais (<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 75</p> <p>Compétence spécifique Observer avec classe et aider avec dignité 80%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maillet de Polo 40% • Dégâts 1D6 • Bagarre 20% <p>Informations/pistes Rumeurs, Pharaon Noir, Expédition Clive, Dr Ali Kafour, projets kényans</p>	<p>Dr Ali Kafour</p>  <p>Conservateur de l'occulte et magicien rituel (<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 70</p> <p>Compétence spécifique S'exciter autour de sujets historiques 85%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 25%, 0 <p>Sortilèges (PdM 16) Chant de Thoth, Sceau d'Isis, Voix de Râ. Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et nécessitent une longue cérémonie et divers composants spécifiques. Tous figurent dans le Grimoire Inférieur. Vous pouvez en ajouter d'autres.</p> <p>Informations/pistes Informations sur le Pharaon Noir, Pyramides Rouge, Incliné et Effondrée, La Fraternité, Nitocris, expédition Carlyle, Nyarlathotep</p>	<p>Janwillem Vanheuvelen</p>  <p>Archéologue malheureux et alcoolique (<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 51</p> <p>Compétence spécifique Baratiner pour se faire offrir à boire 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) Il boit trop...</p> <p>Informations/pistes Expédition Clive</p>	<p>Neris</p>  <p>Neris - Prêtresse de Bast, panthèregarou (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact 0 Points de Vie 13 Santé Mentale 46 Points de Magie 19</p> <p>Compétence spécifique Avoir l'air humaine avec charme 90%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 85% <p>Sortilèges (PdM 19) Contacter Bast, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Neris (panthère)</p>  <p>Neris - Prêtresse de Bast, panthèregarou (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 4 Impact +4 Points de Vie 17 Mouvement 10</p> <p>Compétence spécifique -</p> <p>Compétences (sélection) Discretion 99 % Écouter 95 % Pister 99 % Se Cacher 99 % Trouver Objet Caché 95%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griffes (x 2) 65%, 1D6+4 • Lacérer* 80%, 2D6+4 • Morsure 50%, 1D10 <p>* Si les deux griffes touchent dans un même round, la panthère maintient sa prise Protection : 1 point de peau</p> <p>Sortilèges (PdM 19) Contacter Bast, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat</p> <p>Informations/pistes RAS</p>









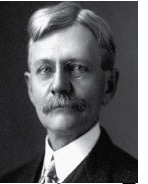

Galerie du Kenya 1 (livre 5)

				
<p>Natalie Smythe-Forbes</p> <p>Patronne de l'Étoile de Nairobi (<i>Neurte</i>)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact -2 Points de Vie 8 Santé Mentale 65</p> <p>Compétence spécifique Travail, travail, travail 70%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes culte de la Langue Sanglante, Cthaat Aquadingen, le Petit Rampant</p>	<p>Tandoor Singh</p> <p>Marchands de thé et agents du Culte (<i>Ennemi</i>)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 55 Points de Magie 19</p> <p>Compétence spécifique User d'ubiquité et de malveillance 70%</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 70% Vigilance 65% Négociation 75%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couperet à Viande 45%, 1D4+2 • Dague 45%, 1D4 (cachée) • Bagarre 30% <p>Sortilèges (PdM 19) Flétrissement, Invoquer/ Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Chadra Singh</p> <p>Marchands de thé et agents du Culte (<i>Ennemi</i>)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 55 Points de Magie 19</p> <p>Compétence spécifique User d'ubiquité et de malveillance 70%</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 70% Vigilance 65% Négociation 75%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couperet à Viande 45%, 1D4+2 • Dague 45%, 1D4 (cachée) • Bagarre 30% <p>Sortilèges (PdM 19) Flétrissement, Invoquer/ Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Erica Carlye</p> <p>Marchands de thé et agents du Culte (<i>Ennemi</i>)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 55 Points de Magie 19</p> <p>Compétence spécifique User d'ubiquité et de malveillance 70%</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 70% Vigilance 65% Négociation 75%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couperet à Viande 45%, 1D4+2 • Dague 45%, 1D4 (cachée) • Bagarre 30% <p>Sortilèges (PdM 19) Flétrissement, Invoquer/ Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Johnstone Kenyatta</p> <p>Futur héros de la l'indépendance (<i>Allié</i>)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 -</p> <p>Compétence spécifique Discourir activement 85%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes Okomu, Vieux Bundari</p>

Galerie du Kenya 2 (livre 5)

Le Vieux Bundari	Okomu	M'Weru	Garde du corps	
				
<p>Le Vieux Bundari</p> <p>Grand Magicien (Allié)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact -3 Points de Vie 13 p.52 Santé Mentale 50 Points de Magie 25</p> <p>Compétence spécifique Voir le Passé Comme Si c'était le Présent 80%</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 60% Vigilance 75%</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Sortilèges (PdM 25) Chercher Ce Qui Est Perdu, Exorcisme, Guérison, Invoquer le Pouvoir de Nyambe, Parler Avec les Oiseaux/les Serpents, Sérénité, Voyage vers l'Autre Côté. Tous sont associés à aucune perte de Santé Mentale</p> <p>Informations/pistes L'Œil de Lumière et de Ténèbres</p>	<p>Okomu</p> <p>Gardien de Bundari (Allié)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact 0 Points de Vie 13 p.53 Santé Mentale 50</p> <p>Compétence spécifique Servir Bundari coûte que coûte 60%</p> <p>Compétences (sélection) Crédit 95% Baratin 75% Droit 50% Vigilance 50%</p> <p>Combat (sélection) • Couteau 55%, 1D6 • Bagarre 45%</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>M'Weru</p> <p>Grande Prêtresse du Culte (Ennemi)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact 0 Points de Vie 15 p.61 Santé Mentale 0 Points de magie 300 ou 400</p> <p>Compétence spécifique Exciter les Foules 95%</p> <p>Compétences (sélection) Bluff 90% Discrétion 95% Négociation 80% Persuasion 70%</p> <p>Combat (sélection) • Dague 50%, 1D4 • Pranga 50 %, 1D6+2</p> <p>Sortilèges (PdM 300-400) Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter Yig, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Domination, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Nigurath, etc.</p> <p>Contrôler les animaux</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Garde du corps</p> <p>Garde du corps (Ennemi)</p>  <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +2 Points de Vie 14 p.33 Santé Mentale 35</p> <p>Compétence spécifique Abattre la sanction de Singh sur sa cible 60%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Armes de mêlée 55%, Couteau 1D6+2 ou Matraque 1D6+2 • Bagarre 45%</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Larve Langue Sanglante</p> <p>La chose qui hurle à la lune Avatar de Nyarlathotep</p> <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +12 Points de Vie 70 p.66 Santé Mentale - • Perte de SAN : 5/1D100 Mouvement 16</p> <p>Compétences (sélection) Crédit 95% Baratin 75% Vigilance 50%</p> <p>Combat (sélection) • Griffes 85%, 12 • Tentacule facial 80%, 12 • Hurllement automatique, -1 point de SAN (cf p.62) Protection 0</p> <p>Sortilèges : Tous</p> <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie du Kenya 3 (livre 5)

 <p>Hypathia Masters</p>	 <p>Le Rejeton de Nyarlathotep</p>	 <p>Le Rejeton de Nyarlathotep</p>	 <p>Neville Jermyn</p>	 <p>Sam Mariga</p>
<p>Hypathia Masters</p>  <p>Hypathia / Fils de sa mère (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact 0 Points de Vie 15 Santé Mentale 0 p.66</p> <p>Compétences (sélection) Équitation 60% Nage 70% Photographie 65%</p> <p>Combat (sélection) • Fleuret aiguisé 65%, 1D6</p> <p>Sortilèges : A vous de les choisir en tenant compte du temps écoulé. Après sa naissance, le Rejeton acquiert un nouveau sortilège tous les mois (le premier mois excepté).</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Le Rejeton de Nyarlathotep</p>  <p>Rejeton de Nyarlathotep (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +12 Points de Vie 35 Mouvement 7 p.65</p> <p>Combat (sélection) • Charge 90%, 4D6 + irradiation • Griffes (x 7) 85%, 4D6 (1D4 griffes par round) • Mâchoires (au contact x 5) 99 %, 1D20+4D6 par round • Rayon d'Énergie 50%, 1D10 (portée 10 mètres) • Tentacule Pourpre 80%, 1D10 + capture</p> <p>Sortilèges : Contacter Nyarlathotep</p> <p>Perte de SAN : 3/1D20</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Rejeton Adulte</p>  <p>Rejeton de Nyarlathotep (forme adulte) (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +12 Points de Vie 35 Mouvement 9 p.66</p> <p>Combat (sélection) • Charge 90%, 4D6 + irradiation • Griffes (x 7) 85%, 4D6 (1D4 griffes par round) • Mâchoires 99 % au contact (x 5), 1D20+12 par round • Rayon d'Énergie 60%, 1D10 (portée 20 mètres) • Tentacule Pourpre 80%, 2D10 + capture</p> <p>Sortilèges : Contacter Nyarlathotep et tous les sortilèges du Mythe connus par M'Weru</p> <p>Perte de SAN : 6/2D20</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Neville Jermyn</p>  <p>Juriste dérangé (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact 0 Points de Vie 8 Santé Mentale 15 p.68</p> <p>Compétence spécifique Appliquer la loi... à sa manière 45%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes Congo : Le Culte du Gorille Blanc</p>	<p>Sam Mariga</p>  <p>Ancien des Kikuyus, jardinier (<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 5 Impact +3 Points de Vie 12 Santé Mentale 50 p.69</p> <p>Compétence spécifique Guider le blanc 80%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Coutelas de Combat 50%, 1D4+2 • Gros Gourdin 50%, 1D8 • Lance Courte 50%, 1 D8+1 • Bagarre 80%</p> <p>Informations/pistes Découverte d'un charnier maudit, Montagne du Vent Noir, Natalie Smythe-Forbes</p>

Galerie du Kanya 3 (livre 5)

Colonel
Sir Henry Endicott



Colonel Sir Henry Endicott

KCGB, DSO...
la modestie interdit d'en dire plus
(Neutre)



Valeurs dérivées Livre 5
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 50

p.72

Compétence spécifique
Tonitruser 90%

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).

Combat (sélection)

- Fusil à éléphant 75%, 3D6+4
- Couteau de Chasse 85%, 1D6+2
- Bagarre 40%

Informations/pistes
RAS

Joe le Silencieux



Joe le Silencieux

Serviteur
taciturne
du Colonel
(Allié)



Valeurs dérivées Livre 5
Impact 0
Points de Vie 11
Santé Mentale 73

p.73

Compétence spécifique
Mener l'enquête 75%

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).

Combat (sélection)

- Lee-Enfield cal.303 55%, 2D6+4
- Couteau de Cuisine 55%, 1D4+2
- Bagarre 30%

Informations/pistes
RAS

Goules



Petites Goules



Valeurs dérivées Livre 5
Impact 0
Points de Vie 8
Mouvement 8

p.74

Compétences (sélection)
Sentir les Corps en Décomposition 65%
Creuser 75%
Discrétion 80%
Écouter 70%
Athlétisme 85%
Se Cacher 60%
Pister 50%


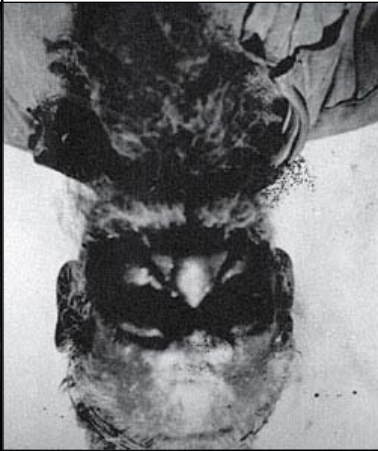
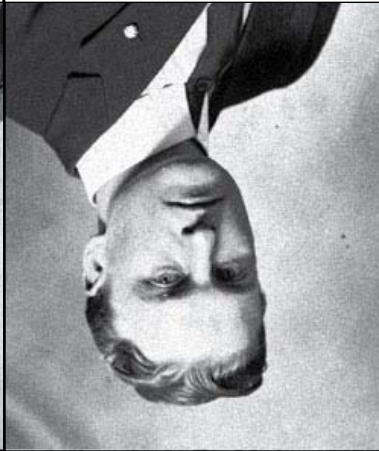
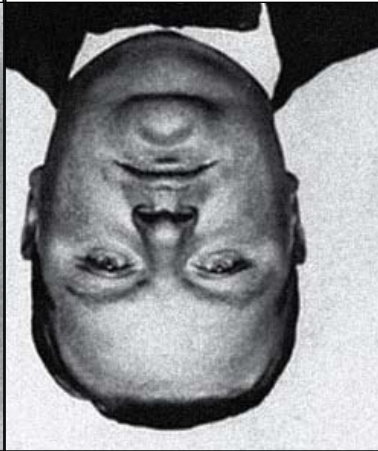

Combat (sélection)

- Griffes 30%, 1D4
- Morsure 30%, 1D3 + mâchoires verrouillées (1D4 par round)
- Protection : dommages armes à feu et projectiles réduits de moitié

Perte de SAN : 1/1D6 points

Informations/pistes
RAS

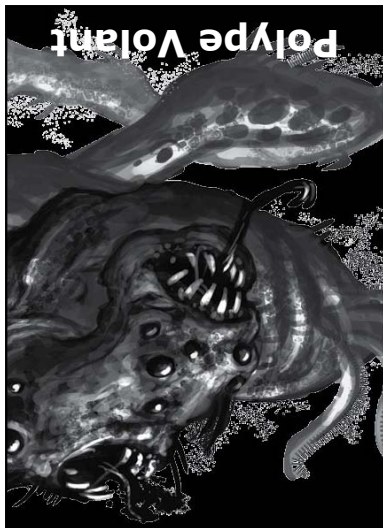
Galerie Australienne 1 (livre 6)

Serviteur de la Chauve-souris	Adorateur	Pr. David Dodge	Toddy Randolph	Billy Burragloug
				
<p>Serviteur de la Chauve-souris</p> <p>Serviteur de la Chauve-souris</p> <p>(Figurant)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 12 Santé Mentale 0 Points de Magie 11</p> <p>Compétence spécifique Écouter l'appel de la Chauve-Souris 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 55% • Gourdin du Culte 30%, 1D8+2 • Arme-à-foudre 50%, 1D10 • Revolver cal.45 50%, 1D10+2 <p>Sortilèges : Un seul serviteur par groupe (au choix) : Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Enchanter un Objet, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse, Signe de Voor</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Adorateur</p> <p>Adorateur dévoué et prêt à tout (Figurant)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Parcourir l'Outback à la recherche d'infidèles 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gourdin du Culte 55%, 1D10+2 • 3 Lances 65%, 1D6+1 + 2 • Boomerang de guerre 70%, 1D8+1 • Bagarre 55% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Pr. David Dodge</p> <p>Professeur d'archéologie (non-titulaire) (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +3 Points de Vie 17 Santé Mentale 35</p> <p>Compétence spécifique Enseigner 65%</p> <p>Compétences (sélection) Archéologie 65% Connaissance de l'Outback 70% Connaissance des Kooris 50% Vigilance 60%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boomerang de Guerre 40%, 1D8+1 • Bagarre 60% • Revolver cal.45 60%, 1D10+2 <p>Informations/pistes Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)</p>	<p>Toddy Randolph</p> <p>Entrepreneur alcoolique (Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 50</p> <p>Compétence spécifique Pester 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 55% • Revolver cal. 38 50%, 1D10 <p>Informations/pistes Johnny Bigbush, Fondation Penhew, symbole du culte de la Chauve-Souris</p>	<p>Billy Burragloug</p> <p>Acolyte secret du culte (Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 50 Points de magie 10</p> <p>Compétence spécifique Défendre le Culte 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) Il porte trois dagues sur lui, mais préfère les lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gourdin du Culte 50%, 1D10+2 • Dague 70%, 1D4+2 + 2 • Bagarre 70% <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie Australienne 2 (livre 6)

<p>Muldoon le cinglé</p>	<p>Mortimer Wycroft</p>	<p>Trois Kooris</p>	<p>Jeremy Grogan</p>	<p>Kooris</p>
				
<p>Muldoon le cinglé</p> <p>Alcoolique notoire et irrécupérable</p> <p>(Neutre)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 p.57</p> <p>pas de valeur</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Mortimer Wycroft</p> <p>Fantôme de son vivant</p> <p>(Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 p.59</p> <p>Impact 0 Points de Vie 11 Santé Mentale 25</p> <p>Compétence spécifique Paraître fantomatique & dément 55%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fusil de Chasse Cal. 12 (double-canon) 45%, 4D6 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Trois Kooris</p> <p>Lynn, Shannon et Janice (Ennemi)</p> <p>Pas d'illustration</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 p.61</p> <p>Impact +2 Points de Vie 11 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Protéger Wycroft sans trop réfléchir 60%</p> <p>Compétences (sélection) Discrétion 75%</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gourdin du Culte 60%, 1D10+2 • Dague 60%, 1D4+2+2 • Boomerang de Guerre 65%, 1D8+2 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jeremy Grogan</p> <p>Mineur dément et puissant rêveur</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 p.65</p> <p>Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Errer nu 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 30% • Fusil cal.30-06 45%, 2D6+4 <p>Informations/pistes John Carver</p>	<p>Kooris en embuscade</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 p.68</p> <p>Impact +2 Points de Vie 13 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Parcourir l'Outback 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) Kooris équipés d'1 boomerang, 3 lances et d'1 gourdin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gourdin du Culte 55%, 1D10+2 • Lance 65%, 1D6+1 +2 • Boomerang 70%, 1D8+1 • Bagarre 55% <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie Australienne 3 (livre 6)



Polype Volant

Terreur des ténèbres souterraines



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +18
Points de Vie 38 p.74
Mouvement 8/12 (vole)

Compétences (sélection)
Pister 35%
Se cacher 30%

Combat (sélection)
• Tentacules 85%, 1D10
• Vents violents 70%, 5D6
• Protection : 4 points, plus l'invisibilité.
Les Polypes volants ne subissent que des dégâts minimaux des armes physiques.

Sortilèges :
Lancez 1D20. Si le résultat est plus élevé que l'INT du Polype, il ne connaît aucun sort. Sinon, le Polype connaît un nombre de sortilèges égal au résultat du dé. Le gardien choisira les sortilèges appropriés.

Perte de SAN : 2/1D20 points

Informations/pistes
RAS

Mineurs zombies



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +2
Points de Vie 14 p.77
Mouvement 6

Compétence spécifique
Obéir aux ordres 99% ou Traquer la chair humaine 99%

Combat (sélection)
• Morsure 30%, 1D3
• Gros bâton 25%, 1D8+1

Protection : insensibles à la douleur

Perte de SAN : 1/1D8 points

Informations/pistes
RAS

Mimi



Race Indépendante Inférieure

Valeurs dérivées Livre 6
Points de Vie 12
Mouvement 12 p.78

Compétences (sélection)
Athétisme 99%

Combat (sélection)
• Lance 80%, 1D6+3D6+ spéciaux

Protections : Aucune

Don :
se cacher à l'intérieur des rochers

Perte de SAN : 0/1D6

Informations/pistes
RAS

Gardien de la Chauve-Souris



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +14
Points de Vie 32 p.80
Mouvement 6/12

Compétence spécifique
Rendre l'inexplicable compréhensible 75%

Combat (sélection)
• Corps à corps 40%
• Vampirisme 99%, 1D3 + perte de caractéristique

Informations/pistes
RAS

Dr Robert Huston



Sorcier et prêtre de Nyarlathotep

(Ennemi)

Valeurs dérivées Livre 6
Impact 0
Points de Vie 14 p.82
Santé Mentale 0
Points de Magie 135

Compétence spécifique
Attendre en élu dévoué 90%

Compétences (sélection)
Bibliothèque 60%
Psychologie 50%

Combat (sélection)
• Gourdin du Culte 25%, 1D10
• Bagarre 30%
• Revolver cal.45 55%, 1D10+2
• Arme-à-foudre 40%, 1D10

Grimoire (PdM 135)
Appeler Yog-Sothoth, Chausse-trappe, Temporelle, Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Polype Volant, Déflagration Mentale, Domination, Envoyer des Rêves, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse

Informations/pistes
RAS

Galerie Australienne 4 (livre 6)



Muldjewangk

Yithien, 2644 ans d'âge physique, chercheur de la Grande Race



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +16
Points de Vie 41
Mouvement 7

Compétences (sélection)

Bibliothèque (Yithienne) 90%
Connaissance du Futur 70%
Histoire (Yithienne) 90%
Histoire naturelle (des Origines) 95%
Sciences de la terre : 90%
Sciences formelles : 90%

Combat (sélection)

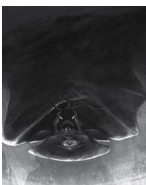
- Arme-à-foudre 45%, 8D6
- Pinces 40%, 1D6+5D6

Protection : 8 points de cuir
Perte de SAN : 1/1D6 points

Informations/pistes
RAS

Chauve-souris des sables

Père de Toutes les Chauves-Souris, avatar de Nyarlathotep



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +7D6
Points de Vie 53
Mouvement 30 (vol)

Combat (sélection)

- Traînée Protoplasmique 99%, 1D4-1
- Vibrions 60%, 4D6 (choc et brûlure électrique)

Protection : 5 points de cuir.

Perte de SAN : 5/1D100 points.

Informations/pistes
RAS

Kadaitcha

Wirruman dédié au Père de Toutes les Chauves-Souris (Ennemi)



Valeurs dérivées Livre 6
Impact 0
Points de Vie 9
Santé Mentale 0
Points de Magie 18

Compétence spécifique

Pratiquer la sorcellerie aborigène 65%

Niveau : supérieur

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).

Combat (sélection)

- Dague 65%, 1D4+2

Grimoire : (PdM 18)
Commander une Nuée de Chauves-Souris, Envoyer des Rêves, Instiller la Peur, Parole de Mort

Informations/pistes
RAS

Spectre

Le fantôme de Buckley



Livre 6
p.89

Perte de SAN :

Forme ordinaire : 0/1D3

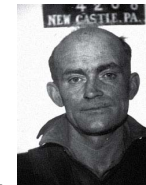
Forme Furieuse : 2/1D8+1

Informations/pistes
RAS

Vern Slattery

Vern Slattery

Patriarche meurtrier (Ennemi)



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 9

Compétence spécifique

Jurer comme un charretier 90%

Niveau : supérieur

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).



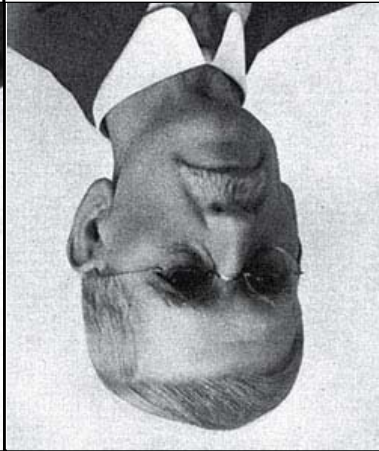

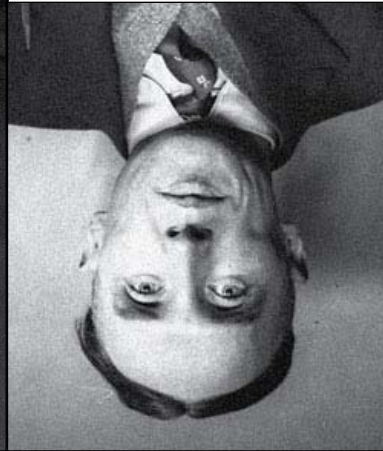


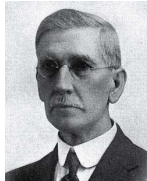


Combat (sélection)

- Couteau de cuisine 50%, 1D4+2+2
- Bagarre 65%
- Fusil cal.30-06 60%, 2D6+4

Il est ivre la moitié du temps (compétences divisées par 2)

Informations/pistes
RAS

Galerie Australienne 5 (livre 6)

 <p>Frank Slattery</p>	 <p>Jacko Slattery</p>	 <p>Dr Cedric P.R. Richards</p>	 <p>Jack Waterman</p>	 <p>George Seton</p>
<p>Frank Slattery</p>  <p>Dangereux voyou (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 13 p.91 Santé Mentale 20</p> <p>Compétence spécifique Ricaner 90%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 55% • Fusil cal.30-06 45%, 2D6+4 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jacko Slattery</p>  <p>Complice idiot (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 13 p.92 Santé Mentale 20</p> <p>Compétence spécifique Paraître débile, être méchant 65%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canif 40%, 1D4+2 • Bagarre 55% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Dr Cedric P.R. Richards</p>  <p>Anthropologue de Perth (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact 0 Points de Vie 9 p.98 Santé Mentale 65</p> <p>Compétence spécifique Deviser et analyser froidement 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Compétences (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliothèque 85% • Discussion 70% • Anthropologie 90% <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jack Waterman</p>  <p>Livre 6 p.100</p> <p>pas de caractéristiques</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>George Seton</p>  <p>Ex-militaire qui en a trop vu (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact +2 Points de Vie 15 p.106 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Être schizophrène 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etreinte/puissance 85%, 1D4/round (PUI vs AGI) • Bagarre 60% <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie Australienne 6 (livre 6)



Bunyip

Race Supérieure
Indépendante



Valeurs dérivées Livre 6
Impact +18
Points de Vie 36 p.114
Mouvement 10/16 (nage)

Compétences (sélection)
Nager Discrètement 95%
Sentir la Vie 95%

Combat (sélection)
• Griffes 65%, victime immobilisée (dégâts 0). Au second tour, la victime encaisse 5D6
• Morsure 65%, 5D6






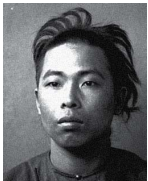




Protection : 10 points

Don :
peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau





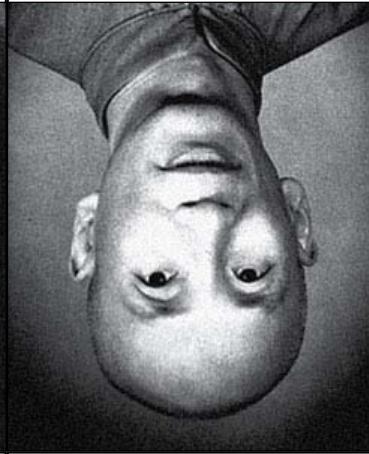




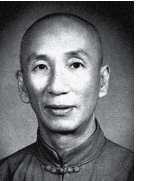
Perte de SAN :
Le voir 1/1D10 points de SAN.
L'entendre hurler 1/1D3

Informations/pistes
RAS






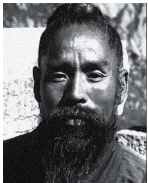



Galerie Chinoise 1 (livre 7)

Adorateur	Adorateur	Adorateur	Li Wen-Cheng	« Fergus Chum » « McChum »
				
<p>Adorateur de l'ordre</p> <p>L'homme de main de Ho Fong</p> <p><i>(Figurant)</i></p>  <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +2 Points de Vie 9 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Servir Maître Fong 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faucille du Culte 60%, 1D4+3 • Jo (Bâton court) 60%, 1D6+2 • Bagarre 65% • Arts martiaux 40% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Adorateur de l'ordre</p> <p>Adorateur des rues</p> <p><i>(Figurant)</i></p>  <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 Points de Vie 10 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique S'occuper des touristes 50%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couteau de Combat 45%, 1D4+2 • Faucille du Culte 45%, 1D4+3 • Bagarre 55% • Arts martiaux 30% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Adorateur de l'ordre</p> <p>L'hybride Profond</p> <p><i>(Figurant)</i></p>  <p>Valeurs dérivées Livre 6 Impact 0 Points de Vie 11 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Muter & Servir l'Ordre 50%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bâton Court 25%, 1D6 • Faucille du culte 25%, 1D4+3 • Bagarre 20% <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Li Wen-Cheng</p> <p>Jeune Chrétien et Bibliothécaire</p> <p><i>(Indépendant)</i></p>  <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 Points de Vie 12 Santé Mentale 65</p> <p>Compétence spécifique Foi et Ténacité 70%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armes : Foi naïve, énergie et espoirs illimités <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Fergus Chum « McChum »</p> <p>Patron du Tigre Trébuchant</p> <p><i>(Allié)</i></p>  <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 Points de Vie 11 Santé Mentale 35</p> <p>Compétence spécifique Douter de son interlocuteur 60%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couteau de Combat 50%, 1D4+2 • Bagarre 60% <p>Informations/pistes Jack Brady, Ho Fong et l'Ordre de la Femme Boursouflée, île du Dragon Gris, Dame Noire</p>

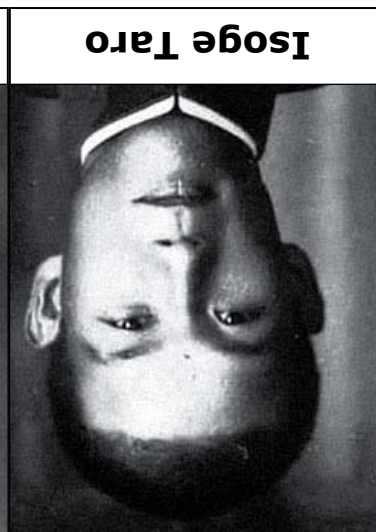
Galerie Chinoise 2 (livre 7)

Ho Fong	Carl Stanford	Ho Tzu-hsi	Mu Hsien	Chu Min
				
<p>Ho Fong </p> <p>Grand Prêtre de l'ordre, riche marchand (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 Points de Vie 23 p.43 Santé Mentale 0 Points de magie 32</p> <p>Compétence spécifique Jouer de ruse et de malignité pour l'Ordre 75%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couteau de Combat 80%, 1D4+2 • Faucille du Culte 80%, 1D4+3 • Bagarre 65% <p>Sortilèges (PdM 32) Contacter N ou Profond, Étreinte de Cthulhu, Invoquer Byakhee, Invoquer/Contrôler Horreur Chasseresse, Lame de Fond, Mains de Colubra, Poudre d'Ibn-Ghazi</p> <p>Informations/pistes (surveillance) Domicile, entrepôt Ho Fong Import, yacht</p>	<p>Carl Stanford </p> <p>maître sorcier et fanatique (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact -3 Points de Vie 6 67p.44 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Attraper sa Nourriture Ram-pante 55%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canne Épée 95%, 1D6+2 • Bagarre 35% <p>Sortilèges (PdM 40) Tous ceux du livre des règles, plus d'autres à votre convenance.</p> <p>Objets magiques Canne Épée emmagasinant les Points de Magie (60 actuellement)</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Ho Tzu-hsi </p> <p>Fille démente de Ho Fong (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +2 Points de Vie 13 p.45 Santé Mentale 55</p> <p>Compétence spécifique Gérer la fortune Carlyle 80%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>-</p> <p>Irrémédiablement folle, Tzu-hsi est incapable de quoi que ce soit. Elle n'est pas dangereuse.</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Mu Hsien </p> <p>Érudit avisé de la Chine (<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact -2 Points de Vie 8 p.50 Santé Mentale 60</p> <p>Compétence spécifique Parler & écouter avec érudition 75%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>-</p> <p>Informations/pistes Chu Min, Jack Brady, Ordre de la Femme Boursofflée</p>	<p>Chu Min </p> <p>Un combattant de la Chine Nouvelle (<i>Allié</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +2 Points de Vie 16 p.51 Santé Mentale 55</p> <p>Compétence spécifique Mener son combat avec le sourire 70%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couteau de Combat 60%, 1D4+2 • Matraque 60%, 1D6+2 • Bagarre 65% • Arts Martiaux 75% • Pistolet Automatique cal.45 90%, 1D10+2 (avec silencieux) • Mitraillette Thompson 75%, 1D10+2 <p>Informations/pistes Entrepôt d'Action Sincère, projets et localisation de Brady</p>

Galerie Chinoise 3 (livre 7)

Garde entrepôt	Jack « Brass » Brady	Roger Carlyle	Jules Savoyard	Profonds
				
<p>Garde entrepôt</p>  <p>Garde ferrpce de m'entrepôt (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +2 p.53 Points de Vie 12 Santé Mentale 70</p> <p>Compétence spécifique Protéger Action Sincère avec violence 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Couteau de Combat 55%, 1D4+2 • Bagarre 75% • Arts martiaux 80% • Mitraillette Thompson 50%, 1D10+2 <p>oudre d'Ibn-Ghazi</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jack «Brass» Brady</p>  <p>Soldat de fortune et dernier membre sain d'esprit de l'expédition Carlyle (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +3 p.54 Points de Vie 17 Santé Mentale 20</p> <p>Compétence spécifique Rester sur le qui-vive 75%</p> <p>Niveau : supérieur (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitraillette Thompson 60%, 1D10+2 • Bagarre* 70% • Couteau de Combat 60%, 1D4+2 • Matraque 60%, 1D6+3 <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Roger Carlyle</p> <p>Dément enfermé dans un sanatorium, ancien playboy NY (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact -2 p.56 Points de Vie 12 Santé Mentale 7</p> <p>Compétence spécifique Être lucide par phases 55%</p> <p>Niveau : faible (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Jules Savoyard</p>  <p>Capitaine de la Dame Noire et prêtre de l'ordre (Ennemi)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 p.58 Points de Vie 13 Santé Mentale 0 Points de magie 16</p> <p>Compétence spécifique Piloter la Dame Noire, servir l'Ordre avec sadisme 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre 40% • Pistolet Automatique cal.45 45%, 1D10+2 <p>Sortilège (PdM 16) Lame de Fond</p> <p>Informations/pistes RAS</p>	<p>Profonds</p>  <p>Humanoïdes à branchies (Allié)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +2 p.63 Points de Vie 14 Mouvement 8 / 10 (nage) Points de Magie 14</p> <p>Combat (sélection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griffes 25%, 1D6 • Lance de chasseur 25%, 1D6 • Filet de pêche 15%, pris au piège <p>Protection : 1 point</p> <p>Sortilèges (PdM 14) Au choix mais toujours en lien avec Cthulhu, Dagon et autres horreurs marines.</p> <p>Perte de SAN : 0/1D6</p> <p>Informations/pistes RAS</p>

Galerie Chinoise 4 (livre 7)



Femme Boursouflée

Femme Boursouflée

(Ennemi)

Valeurs dérivées Livre 7
Impact +9
Points de Vie 35 p.65
Mouvement 12
Points de magie -

Combat (sélection)

- Baiser automatique s'il y a immobilisation Dégâts 1D6 points d'INT par round
- Bras-Tentacule 85%, 3D3 puis immobilisation et Baiser
- Faucilles 50%, 1D4+3 chacune
- Attaques : cf. p66

Sortilèges (PdM 32)

Tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer n'importe quel monstre : Shantaks, Horreurs Chasseresses et Serviteurs des Dieux Extérieurs

Perte de SAN : 5/1D100 points

Informations/pistes
RAS

Shoggoth-Twsha

Prêtre Profond du Shoggoth

(Ennemi)

Valeurs dérivées Livre 7
Impact +6
Points de Vie 21 p.68
Mouvement 6/ (nage)

Combat (sélection)

- Griffes 25%, 1D6
- Lutte 25%
- Trident 25%, 1D6

Sortilèges

Contacteur Mère Hydra, Contacteur Père Dagon, Contacteur une Larve Stel-laire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu, Invoquer un Profond, Lame de Fond

Perte de SAN : 0/1D6

Informations/pistes
RAS

Shoggoths

Être iridescent et fétide

(Ennemi)

Valeurs dérivées Livre 7
Impact +12
Points de Vie 32 p.69
Mouvement 10 (roule)

Combat (sélection)

- Ecrasement 70%, 8D6
- Protection : dommages de feu et électricité divisés par 2. Armes physiques et armes à feu n'infligent qu'un point de dégât

Un Shoggoth régénère deux PV par tour.

Perte de SAN : 3/1D20

Informations/pistes
RAS

Sir Aubrey Penhew

Pair du Royaume, égyptologue et sorcier endurci

(Ennemi)

Valeurs dérivées Livre 7
Impact +2
Points de Vie 15 p.70
Santé Mentale 0
Points de magie 21

Compétence spécifique

Jouer au sorcier et à la mécanique 75%

Compétences (sélection)

Histoire Egyptienne 75%
Persuasion 75%
Archéologie 75%

Combat (sélection)

- Faucille du Culte 25%, 1D8+1
- Bagarre 30%
- Revolver cal. 38 30% 1D10

Sortilèges (PdM 21)

Contacteur Nyarlathotep, Contacteur un Habitant des Sables, Contacteur un Profond, Flétrissement, Lame de Fond, Poing de Yog-Sothoth, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voler la Vie et d'autres si vous le souhaitez.

Informations/pistes
RAS

Isoge Taro

Agent double

(Neutre)

Valeurs dérivées Livre 7
Impact +2
Points de Vie 14 p.71
Santé Mentale 60

Compétence spécifique

Accomplir son devoir, pour l'Empire 65%

Niveau : supérieur

(cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).



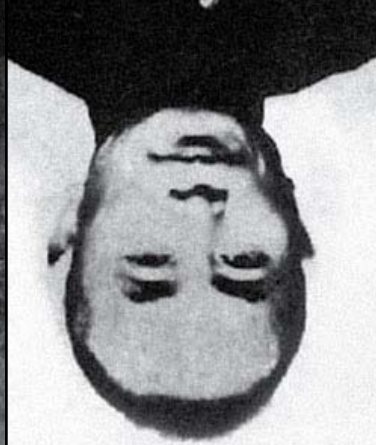




Combat (sélection)

- Couteau de Combat 50%, 1D4+2
- Épée Samourai cérémonielle 50%, 1D8+1
- Bagarre 70%
- Arts martiaux 70%
- Pistolet Automatique 8mm 75%, 1D8
- Fusil 6,5mm (Arisaka 38) 35%, 2D8

Informations/pistes

Informations diverses, Chine Nouvelle, Jack Brady, aide de la Marine Impériale Japonaise

Galerie Chinoise 5 (livre 7)

<p style="text-align: center;">Lin Tang-yu</p> 	<p style="text-align: center;">Sbires de Lin Tang-yu</p> 	<p style="text-align: center;">Monsieur Lung</p> 	<p style="text-align: center;">Wu le Chat-Démon</p> 
<p>Lin Tang-yu </p> <p>Riche esthète, voyeur, sadique et opiomane (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 Points de Vie 13 p.73 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Esthétisme et sadisme 75%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) -</p> <p>Informations/pistes Nyarlathotep, Femme Bour-soufflée, Île du Dragon Gris, Ho Fong, Carl Stanford, puissante arme secrète, Jack Brady en vie</p>	<p>Sbires de Lin Tang-yu </p> <p>(Figurants neutres) Fanatiques ! (<i>Figurant</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +2 Points de Vie 9 p.74 Santé Mentale 0</p> <p>Compétence spécifique Servir Maître Fong 65%</p> <p>Niveau : ordinaire (cf. tableau p. 306 de L'Appel de Cthulhu, édition 30e anniversaire ou p. 206 de la 6e édition française).</p> <p>Combat (sélection) • Faucille du Culte 60%, 1D4+3 • Jo (Bâton court) 60%, 1D6+2 • Bagarre 65% • Arts martiaux 40%</p> <p>Informations/pistes Cherchent Jack Brady et son ouvrage du Mythe ; entretien éventuel avec M. Lin</p>	<p>M. Lung Yun </p> <p>Astrologue hanté par les démons (<i>Neutre</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact 0 Points de Vie 11 p.76 Santé Mentale 39 Points de magie 19</p> <p>Compétence spécifique Lire dans les astres 90%</p> <p>Compétences (sélection) Art (de l'Horoscope) 90% Discrétion 85% Sciences occultes 80% Vigilance 75%</p> <p>Combat (sélection) • Couteau de Boucher 40%, 1D6 • Bagarre 50%</p> <p>Sortilèges (PdM 19) Chasser les Démons Domes-tiques, Créer une Armoire à Démon</p> <p>Informations/pistes L'Armoire à Démons de Mister Lung</p>	<p>Wu le Chat-Démon </p> <p>Serviteur cruel et sans âge des Puis-sances Célestes (<i>Ennemi</i>)</p> <p>Valeurs dérivées Livre 7 Impact +9 Points de Vie 19 p.78 Mouvement 6</p> <p>Combat (sélection) • Griffes 55%, 1D8+9 • Protection : Immunisé contre les armes physiques et autres dommages naturels</p> <p>Perte de SAN : 2/1D10</p> <p>Informations/pistes RAS</p>

Personnalisation - (livre -)

.....
.....
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Valeurs dérivées Livre ... Impact ... p..... Points de Vie ... Santé Mentale ...</p> <p>Compétence spécifique</p> <p>Compétences (sélection)</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>Autre(s)</p> <p>Informations/pistes</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Valeurs dérivées Livre ... Impact ... p..... Points de Vie ... Santé Mentale ...</p> <p>Compétence spécifique</p> <p>Compétences (sélection)</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>Autre(s)</p> <p>Informations/pistes</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Valeurs dérivées Livre ... Impact ... p..... Points de Vie ... Santé Mentale ...</p> <p>Compétence spécifique</p> <p>Compétences (sélection)</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>Autre(s)</p> <p>Informations/pistes</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Valeurs dérivées Livre ... Impact ... p..... Points de Vie ... Santé Mentale ...</p> <p>Compétence spécifique</p> <p>Compétences (sélection)</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>Autre(s)</p> <p>Informations/pistes</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Valeurs dérivées Livre ... Impact ... p..... Points de Vie ... Santé Mentale ...</p> <p>Compétence spécifique</p> <p>Compétences (sélection)</p> <p>Combat (sélection)</p> <p>Autre(s)</p> <p>Informations/pistes</p>