

CTHULHU

Santé mentale ¹

0	1	2	3
4	5	⑥	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Seuil de blessure ³			3

Équilibre mental

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	⑥	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Santé

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	⑥	7
8	9	10	11
12	13	14	15

- 1) Mode Pulp, pour la Santé mentale récupérable, marquez les pertes de réserve par un trait, le perte de Niveaux par une croix.
- 2) Les Compétences professionnelles sont à moitié-prix. Marquez les d'un * avant d'attribuer les Points.
- 3) Le Seuil de Blessure est à 3, 4 si vous avez 8 ou plus en Athlétisme.

- (1) Ces Compétences Générales doublent en tant que Compétences d'Investigation
- 4) Vous ne pouvez commencer avec du Mythe de Cthulhu. La Santé mentale est limitée à 10- Mythe de Cthulhu.
- 5) Mode Pulp : si votre Niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirer de deux pistolets à la fois.
- 6) Enregistrez ici les Langues attribuées durant la partie. Une par Point.
- 7) Tout Niveau de Fuite supérieur à deux fois le Niveau d'Athlétisme, coûte 1 Point pour 2.
- 8) Seuls les Aliénistes et les Parapsychologues peuvent acquérir Hypnose et seulement en mode Pulp.
- 9) Vous débutez avec 4 Points gratuits en Santé mentale, 1 en Santé, et 1 en Équilibre mental.

Nom de l'Investigateur : John Akeley

Motivation : Sensibilité artistique

Profession : Architecte

Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale : fanatique de l'art déco, son projet de bâtiment radio



Compétences Académiques	Compétences Techniques	Equilibre Mental ⁹	6
Anthropologie 1	Recueil d'indices 3	Equitation	
Architecture 5		Filature	
Bibliothèque 3	Compétences Générales	Fuite	5
Géologie 3	Athlétisme 5	Mécanique ⁽¹⁾	3
Loi 1	Armes à feu ⁵	Mêlée	3
Occultisme 2	Bagarre 5	Organisation	3
Physique 3	Camouflage	Piquer	
	Conduite 4	Premiers soins	5
Compétences Relationnelles	Déguisement ⁽¹⁾	Santé ⁹	6
Empathie 2	Discrétion 4	Santé mentale ⁹	6
Niveau de vie 3	Electricité ⁽¹⁾ 3	Sixième sens	7

Historique et Notes :

Architecte, c'est ce que dit de toi le profane. Bien sur que peut-on attendre du néophyte qui arpente benoitement le pavé et les couloirs des monuments pensés par des artistes, des génies tels que toi. Depuis ta plus tendre enfance Bostonienne où tu amoncelais des cubes dans le salon de Père, tu savais que ton destin serait de faire construire des structures cyclopéennes dignes de tes idéaux. Père comprit ton engouement, même s'il tenta de t'initier à sa matière enseignée à l'université de Boston : l'anthropologie. L'aspect religion & occulte auraient pu presque te séduire, mais, non rien de comparable à ton art.

Après avoir fait tes preuves dans un cabinet d'architecture, tu débutas tes réalisations (le Massachusetts Mental Health Center en 1912, le Huntington theater en 1919). Te revendiquant résolument de l'Art déco, mouvement artistique mélangeant les exigences urbanistiques locales et les sources d'inspiration précolombiennes, tu exècras l'art nouveau (comment la forme peut-elle être strictement dictée par sa fonction tout en combinant une décoration opulente ?). En 1922, tu participes évidemment au concours organisé par le Chicago Tribune dont le but est de se doter d'un nouveau centre névralgique. Malheureusement, c'était sans compter sur l'effet de mode du néo-gothisme (peut-on vraiment travailler dans un immeuble ressemblant à un tombeau !), tu n'obtiens que la 4ème place. Les années suivantes sont plus dures, alors que ta carrière avait si bien commencée ! 13 ans plus tard, le Tribune te supplie de venir à la commémoration de ce tas de boue. L'occasion idéale pour soumettre des plans d'un bâtiment radio que ton esprit supérieur a imaginé, n'est-ce pas ?

Source d'Équilibre

Contacts et Notes
