

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

Nom de l'Investigateur : Vicky Roselli

Motivation : Malchance

Profession : Mafieuse

Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale : Séduire les hommes, le flouze, flamber



Compétences Académiques	Compétences Techniques	Equilibre Mental ⁹	7
Anthropologie	Recueil d'indices	3	Equitation
Bibliothèque	2		Filature
Comptabilité	1	Compétences Générales	Fuite
Loi	2	Athlétisme	5
		Armes à feu ⁵	Mécanique ⁽¹⁾
		6	Mêlée
		3	3
Compétences Relationnelles	Bagarre	4	Organisation
Empathie	3	Camouflage	Piquer
Flatterie	3	Conduite	3
Intimidation	3	Déguisement ⁽¹⁾	Santé ⁹
Niveau de vie	4	Discretion	6
		6	Santé mentale ⁹
		7	7
		6	Sixième sens
		6	6

Historique et Notes :

La prohibition, c'était l'bon temps pour les Sacco ! Chicago était un immense terrain de jeu pour l'Outfit (le syndicat du crime comme disent les poulets) et puisque tout le monde fermait les yeux, c'est que chacun y trouvait son compte non ? Tout était plus simple, sur tout avec un oncle comme Filippo Sacco pour t'apprendre la vie. Même lorsqu'en 1925, face à ces foudrains de fédéraux, il suffit de graisser la patte de gratte-papier s pour changer de nom. Ton oncle devint « John Roselli » et te fit modifier « Vittoretta Sacco » en « Vicky Roselli ». OK, cela ne suffit pas à Al Capone. Par sécurité, il envoya l'oncle Johnny se refaire du côté de Los Angeles. C'est à ce moment là que tu as pu voler de tes propres ailes, sous la protection de Scarface. D'abord en tant que « courrier » pour des dépôts à la Havane, tu as pris plus d'importance dans le milieu. Utilisant ton physique pour approcher l'élite sociale de Chicago, tu es devenu l'arme fatale de l'organisation pour tout ce qui se rapportait à la « collecte » des fonds. Un sourire en coin ou quelques menaces bien placées suffisent la plupart du temps à faire plier ces comptes en banques ambulants. Mais depuis '32, l'incarcération du boss vers une prison féd a changé la donne : les amis devenant ennemis, les douillars devenant mauvais payeurs. Justement, tu dois rencontrer aujourd'hui Mr Blake, l'honorable chef du département enquêtes entreprise du Chicago Tribune. Ce prétentieux gère aussi les fonds du syndicat du journal et arrose l'Outfit avec pour « faire pression » sur les boîtes chez qui il enquête. Si le patron du journal, McCormick, savait ça, il péterait une durite ! Quoi de mieux qu'une petite fête de commémoration des 10 ans de leur immeuble pour percevoir son impôt discretos ?

- 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.

Source d'Équilibre	Contacts et Notes