

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 : Neville Sinclair

Motivation : Goût de l'aventure

Profession : Acteur

Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale : Rester jeune, le meilleur acteur du monde, obtenir des rôles



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

Historique et Notes :

Tu es une star , une légende vivante du cinéma muet : « le Voleur de Bagdad », « Le capitaine Fantôme », « Le cimetière des Eléphants », « La revanche du capitaine », « La Croisière du Navigator », « Le Chasseur de Fauves », sont tes plus grands succès. Tes déboires de théâtre à Los Angeles ne comptent pas, oubliée cette petite vie misérable de fils de bibliothécaires ! De toute façon les vieux bouquins ne t'ont jamais attiré face au monde merveilleux de l'image et de la comédie muette. Certes, le genre est tombé quelque peu en désuétude, depuis l'arrivée du parlant. Tu tentes de percer dans ce nouveau cinéma, ce qu'il te faudrait c'est un film où tu puisses exprimer pleinement ton talent d'intrépide « aventurier ». Et alors les producteurs, réalisateurs et petites minettes te courront après comme autrefois. Heureusement que ton agent, ce bon vieux Bill Vansen, croit encore en toi . Il a semble-t-il trouvé un coup de piston potentiel, un certain Mr Raymond. Ce type est le directeur de la publicité au Chicago Tribune et possède ses entrées à Hollywood. Bill t'a assuré que si tu lui faisais bonne impression au Raymond, ce ponte te dégouterait un rôle dans le dernier film d'aventures de Michael Curtiz, "Captain Blood", en plein tournage. Tu pourrais alors en remonter à ce freluquet d'Eroll Flynn, peut-être le reléguer en second rôle même ! Bill a donc payé ton ticket de train, s'est arrangé pour te placer dans la liste de VIP d'une fête du Chicago Tribune. Au pire t'a-t-il assuré, ce te fera une bonne publicité. Te voilà dans l'immeuble du journal : le Tribune Tower . Une commémoration de sa construction y est fêtée, ambiance idéale pour taper la causette entre 2 coupes de champagne...

Source d'Équilibre

Contacts et Notes
