

# CTHULHU

## Personnages Non Joueurs

### Polype Volant

**Compétences :** (sur terre/en l'air)

<b>Athlétisme</b> 8/12	<b>Santé</b> 20	<b>Souffle</b> 23
<b>Bagarre</b> 28		

**Seuil de blessure :** 4 (massif mais seulement partiellement visible)

**Modificateur de vigilance :** +2

**Modificateur de discrétion :** invisibilité (voir ci-dessous)

**Perte d'équilibre mental :** +2

**Armes :** +1 (extrusion du polype). Semi matérielle, elle ignore toute sorte d'armure

**Armure :** -3 contre toute attaque (matière du polype). Toutes les armes physiques sont considérées comme ayant un modificateur de dégâts égal à -1. Les armes enchantées, le feu et l'électricité occasionne des dégâts normaux.

**Règle spéciale :**

**Invisibilité :** comme leur corps oscille en permanence dans le spectre visible sans vraiment s'y fixer, un polype volant peut devenir entièrement invisible pendant un round en dépensant 1 Point de Santé. Il continue d'émettre un sifflement malsain, son Seuil de Blessure augmente en conséquence jusqu'à 6 au lieu de ne plus s'appliquer purement et simplement.

**Rafale de vent :** grâce à la compétence Souffle (l'équivalent du tir pour les polypes) un polype volant peut projeter une rafale de vent si violent qu'il peut arracher sur sa cible la chair des os et la propulser à travers la salle où elle se trouve. Le Modificateur de Dégâts dépend des obstacles rencontrés et de la portée, comme indiqué ci-après : portée courte ou bout portant (+4), portée moyenne (+2), portée longue (+0).

**Succion :** le souffle du polype peut également créer une spirale de vent très localisée qui immobilise sa victime sur place, jusqu'à une

distance de 1000 mètres. Ce souffle peut contourner des coins de murs et descendre ou remonter un puit. On effectue une opposition entre le Souffle contre l'Athlétisme (ou la Fuite) de la victime. Le polype peut se déplacer normalement alors qu'il maintient sa proie sur place. Le Seuil de Blessure de la cible augmente de +1 pour chaque proie supplémentaire qu'il tente d'immobiliser ainsi.

**Tempête :** un groupe de 9 (ou plus) polypes volants peut générer un vent de la force d'un ouragan. Ce pouvoir revêt prioritairement un intérêt dramatique ou narratif, forçant les avions à s'écraser, ensevelissant des ruines, etc.

### Matters

**Compétences :**

<b>Athlétisme</b> 10	<b>Santé</b> 8	<b>Bagarre</b> 10
<b>Mélée</b> 10		

**Seuil de blessure :** 4

**Modificateur de vigilance :** +1

**Modificateur de discrétion :** +2

**Armes :** -1 couteau, +0 barre à mine