

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 : Ernest Stolz

Motivation : Curieux

Profession : Journaliste radio

Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale : Alcool, n'aime pas les sales combines



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

Historique et Notes :

Descendant d'une vieille famille d'immigrés polonais, tu as gravi les échelons du journal le Chicago Tribune avec l'explosion de la radio. D'abord simple assistant technique, puis animateur pro, tu es devenu une figure incontournable du journal, un membre du haut comité. Ta participation la plus amère ? Le concours d'architecture de 1922, un vrai gâchis. Il était organisé pour construire de nouveaux locaux, 100 000\$ à la clef ! Le comité se portait garant, mais toi, tu sais que certains participants ont été "favorisés". Écœuré, tu as refusé de mettre les pieds dans cette tour. Tu as quitté le Tribune en 1925 pour son concurrent le Daily News. Malheureusement le Daily ne croit pas en la radio et peine à suivre face au « Chicago Tribune » et à « l'Herald Examiner », tu fut peu à peu mis au placard...

Mais ça c'est le passé, 10 ans se sont écoulés, et on t'invite à la commémoration de la construction de l'immeuble. C'est une période de vache maigre, le Tribune croit toujours au développement de la radio, voilà une occasion rêvée de renaître de tes cendres et tant pis pour les scrupules cette fois-ci. Un bon verre de whisky tassera ta conscience après tout, tu en as pris l'habitude depuis quelques années. Avec tout ce temps, l'éditeur en chef du Tribune, le sévère Mr McCormick, dit « le Colonel », t'a peut-être pardonné ta désertion ? Tu te souviens des réunions assommantes du comité et sais qu'il faudra te méfier de l'omniprésent Mr Blake (chef du syndicat du journal et responsables des enquêtes entreprises, un vrai vautour) et de l'infect Mr Raymond (chef du département publicité, toujours à comploter avec Blake) qui ne t'ont jamais apprécié. Il y a peut-être un poste de directeur de la radio à gratter, qui sait ?

Source d'Équilibre

Contacts et Notes
