

# CTHULHU



**Nom de l'Investigateur :** Jack Dempsey

**Motivation :** Sens du devoir

**Profession :** Boxeur

**Avantages professionnels :**

**Piliers de Santé mentale :** Sûr de sa force, homme d'honneur

Santé mentale <sup>1</sup>			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Seuil de blessure <sup>3</sup>			4

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

Compétences Académiques	Compétences Techniques	Equilibre Mental <sup>9</sup>	6
Anthropologie	Recueil d'indices	3	Equitation
Architecture			Filature
Bibliothèque	2	<b>Compétences Générales</b>	Fuite
Comptabilité	2	Athlétisme	12
Loi	2	Armes à feu <sup>5</sup>	Mécanique <sup>(1)</sup>
	Bagarre	12	Mêlée
<b>Compétences Relationnelles</b>	Camouflage		2
Empathie	3	Conduite	4
Flatterie	3	Déguisement <sup>(1)</sup>	Piquer
Intimidation	5	Discrétion	Premiers soins
Niveau de vie	5	Electricité <sup>(1)</sup>	Santé <sup>9</sup>
			Santé mentale <sup>9</sup>
			Sixième sens

**Historique et Notes :**

Écrasés, laminés, détruits, voilà ce qu'on dit de tes adversaires après tes rencontres. Ouais, t'es un boxer américain, un vrai et pas n'importe lequel : tu as été champion du monde des poids-lourds en 1919. Métais indien-irlandais, t'es originaire de Manassa (Colorado), d'où ton surnom « le tueur de Manassa ». Et c'est justifié avec plus de 80 victoires dont plus de 50 par KO. La boxe est un art. T'as inventé le "Dempsey Roll", cette technique commence par une série de mouvements d'esquives, déplacement de la tête genre en huit horizontal. Accélération du mouvement, avance et une fois proche de l'adversaire, pousser avec ses jambes et utiliser l'élan pour envoyer des crochets puissants et précis. Malheureusement, ton "Dempsey Roll" finit par être un peu prévisible et tu perds ton titre en 1926 devant 120 000 spectateurs face à Gene Tunney. Bon t'avais prévu l'coup, pas si bête le Jack. Tu as profité de ta popularité pour tourner quelques films dans les années 20, du genre « K.O. for Cupid », « Bring Him In »... et d'autres que tu as oublié. Tiens d'ailleurs c'est ce que t'as dit à ta femme en perdant ton titre de champion : « chéri, j'ai seulement oublié d'esquiver ». Maintenant tu t'es retiré, participes à des œuvres de charité, t'as ouvert un restau' à New York et... divorcé aussi. T'es pas resté dans les cordes loin de là, t'as déjà dégotté une tite chanteuse de Broadway Hannah Williams. Tout irait très bien si tu n'avais pas donné cette interview stupide à ce journal du Chicago Tribune : un article te faisant dire des âneries sur un combat hypothétique contre un robot. Tu es venu exprès à Chicago en t'invitant à la fête de la commémoration de l'immeuble pour empêcher la sortie de ce torchon.

- 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