

L'Appel de
CTHULHU™

LES ABOMINATIONS DE PETERSEN

CINQ RÉCITS ÉPIQUES D'HORREUR MODERNE

INVESTIGATEURS
PRÉTIRÉS



Sandy Petersen
avec Mike Mason

EDGE
S T U D I O





LES ABOMINATIONS DE PETERSEN

CINQ RÉCITS ÉPIQUES D'HORREUR MODERNE

Scénarios d'origine conçus et créés par : Sandy Petersen

Auteurs et responsables éditoriaux : Sandy Petersen et Mike Mason

Illustration de couverture : Victor Leza

Illustrations intérieures : Lee Simpson, M. Wayne Miller, Evgeny Maloshenkov, Grzegorz Pedrycz et Victor Leza

Portraits : Petr Stovik

Cartographie : Andrew Law et Stephanie McAlea

Maquette et direction artistique : Nicholas Nacario

Conception de l'ouvrage : Michal E. Cross

Relecture : T. R. Knight

Direction de la gamme *L'Appel de Cthulhu* : Mike Mason

Police Cristoforo : Thomas Phinney

Responsable des licences Chaosium : Daria Pilarczyk

Remerciements spéciaux à...

Sean Murphy et Ron McClug pour leur aide dans le développement des personnages joueurs de *L'hôtel de l'Enfer* et de *L'épave*, ainsi qu'à Brian Murphy pour sa très utile connaissance de Dallas.

Version française par Edge Studio

Traduction : Sandy (mais c'en est un autre) Julien

Relecture : Mathieu Tortuyaux et Romuald « Romgam » Liné

Révision et mise en page : Edge Studio, Mar de Cote

Responsables de localisation : Elodie Nelow et Jean-Pascal Molus

Responsables de publication : Curro Marin et Luis E. Sánchez

Responsable éditorial : Croc

Coordinateur du studio : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Ce supplément est conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7^e Édition*, disponible séparément.

Petersen's Abominations © 2015, 2022 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Les Abominations de Petersen © 2022 Edge Studio - Asmodee Group. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu © 1981–2022 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu © 2022 Edge Studio - Asmodee Group. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. *L'Appel de Cthulhu* et Pulp Cthulhu sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

Nyogtha © 2022 Carole Ann Rodriguez. Utilisé avec autorisation. Certains éléments créés par Henry Kuttner peuvent appartenir au domaine public.

Tsathoggua © 2022 the Estate of Clark Ashton Smith. Utilisé avec autorisation.

Illustration du vagabond dimensionnel (page 176) par Loïc Muzy. Utilisée avec autorisation.

Édition française par Edge Studio. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70.

Imprimé en Chine par LEO PAPER.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : edge-studio.net

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse mythos@chaosium.com.

Ceci est une œuvre de fiction. Des noms de personnes, des toponymes et des événements peuvent apparaître, mais toute ressemblance de lieux et d'individus apparaissant dans les scénarios et le jeu avec des lieux ou des personnes vivantes ou mortes n'est que pure coïncidence. Tout le matériau inclus relève d'une fiction décrite par le filtre du Mythe de Cthulhu, et aucun outrage à des personnes vivantes ou mortes n'est voulu.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteur. Toute reproduction de ce travail par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., hormis celle de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie des fiches de personnage et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

ISBN : 8435407634510

Code produit : ESCTH14FR

Première impression : Novembre 2022

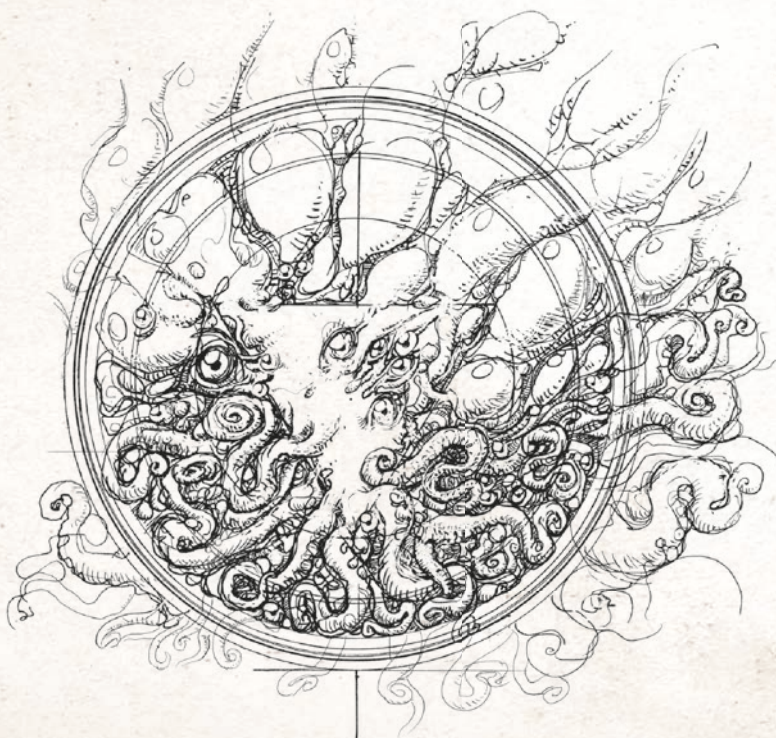


TABLE DES MATIÈRES

Introduction 6

L'hôtel de l'Enfer..... 9

Contexte.....	9
Géographie.....	13
Les Tlingits et le prêtre.....	14
L'Hôtel Seven Stars.....	17
Autres points d'intérêt.....	26
Débuter le scénario.....	27
Terminer le scénario.....	33
Conclusion.....	34
Personnages non joueurs et monstres.....	34
Investigateurs prétirés.....	36

L'épave 43

Débuter le scénario.....	44
Enchaînement des événements.....	44
Le <i>Groenland Tropicsh</i> , cargo frigorifique.....	47
Explorer l'iceberg.....	56
Combattre le sciapode.....	57
Conclusion.....	59
Personnages non joueurs et monstres.....	60
Investigateurs prétirés.....	62

Panacée 69

Contexte.....	69
Personnages.....	72
La fête.....	76
Fouiller la maison d'Ogle.....	79
Visite chez ZyMedBio pendant les heures de travail...83	
Entrer par effraction chez ZyMedBio.....	85
Conclusion.....	94
Personnages non joueurs et monstres.....	94
Investigateurs prétirés.....	98

Mohole..... 105

Contexte.....	105
Personnages.....	107
La plateforme de Devil's Hole.....	117
Débuter le scénario.....	121
Première partie : Événements.....	123
Deuxième partie : Événements.....	126
Troisième partie : Événements.....	131
Terminer le scénario.....	132
Conclusion.....	135
Personnages non joueurs et monstres.....	135
Investigateurs prétirés.....	140

La voix au téléphone 147

Contexte.....	148
Personnages.....	153
Débuter le scénario.....	159
Mener le scénario.....	161
Sites importants.....	163
Événements principaux.....	167
Fins possibles.....	172
Conclusion.....	173
Personnages non joueurs et monstres.....	174
Membre de gang prétiré.....	176
Investigateurs prétirés.....	178

Indices..... 184

Index..... 194

Biographie des auteurs..... 200

Note pour la version française

Afin de prendre au mieux en compte le traitement des genres et de nous assurer que les textes s'adressent de façon égale à toutes et tous, nos ouvrages sont rédigés selon les modalités suivantes :

- ① La meneuse ou le meneur de jeu est désigné-e au **masculin employé en tant que neutre**, à savoir « le Gardien ».
- ② Les joueuses et joueurs sont désignés au **féminin employé de façon générique**, à savoir « les joueuses ».
- ③ Les personnages sont désignés au **masculin employé de façon générique**, à savoir « les investigateurs ».
- ④ Lorsque le texte d'origine ne genre pas un personnage, nous respectons le travail de l'auteur et avons recours à **l'écriture inclusive** (sous forme de point médian) dans les passages concernés.

Nous sommes à la fois sensibles à ce sujet sociétal et résolu à ne pas dénaturer les textes tels qu'ils ont été écrits par l'auteur et/ou l'éditeur d'origine. La ligne de conduite expliquée ci-dessus nous permet d'y veiller tout en préservant le plus de lisibilité possible, et elle s'applique à l'ensemble de nos parutions pour *L'Appel de Cthulhu*.



L'Appel de
CTHULHU™

L'HÔTEL DE L'ENFER

Investigateurs prêtirés



JARED KELLY

Âge : 33 ans

Occupation : Artiste/propriétaire d'hôtel

FOR 40	CON 45	TAI 60	DEX 60	INT 50
APP 75	POU 60	ÉDU 60	SAN 60	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 12	CHANCE : 70

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Archéologie 20% (10/4)

Arts et métiers (Peinture) 60% (30/12)

Baratin 50% (25/10)

Bibliothèque 45% (22/9)

Combat à distance (Armes de poing) 35% (17/7)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 40% (20/8)

Discrétion 35% (17/7)

Écouter 30% (15/6)

Grimper 35% (17/7)

Histoire 30% (15/6)

Lancer 35% (17/7)

Langues (Allemand) 15% (7/3)

Langues (Anglais) 60% (30/12)

Mécanique 15% (7/3)

Occultisme 30% (15/6)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 30% (15/6)

Sauter 20% (10/4)

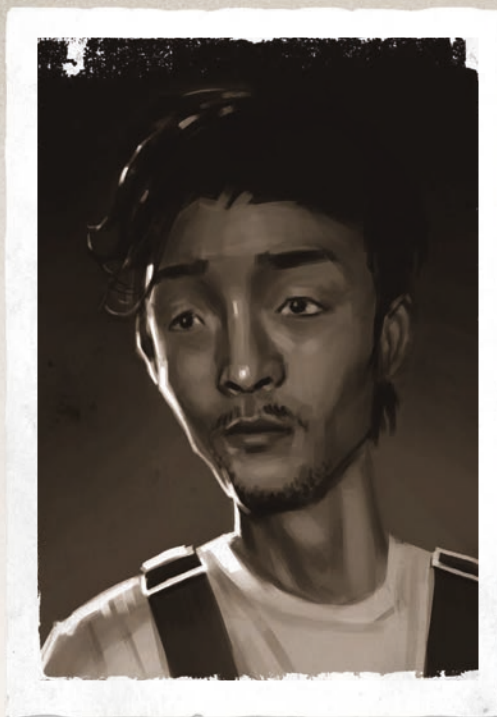
Trouver Objet Caché 40% (20/8)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes allé à l'université pour étudier l'art, rencontrer une jolie fille, et ensemble avez entrepris de faire fortune. Certes, tout ne s'est pas passé comme prévu. Vous n'avez vendu que quelques tableaux, mais dans votre petit boulot de barista au sein d'une chaîne connue de cafés, vous rencontrez toutes sortes de gens intéressants.

Et puis voilà qu'une lettre arrive d'un cabinet de notaire pour vous informer qu'un oncle dont vous ignoriez l'existence est mort en vous léguant un hôtel en Colombie-Britannique. Vous avez vidé votre



compte en banque et annoncé que vous et Debra alliez commencer une nouvelle vie en emménageant à l'hôtel. Avec quelques amis, vous allez réparer et meubler le bien pour relancer les affaires.

- **Description :** taille moyenne, plutôt maigre, cheveux en bataille.
- **Traits :** optimiste, confiant.
- **Idéologie et croyances :** quand la vie vous donne une chance, saisissez-la sans hésiter.

Au sujet de vos compagnons :

- **Debra Kelly :** votre épouse. Ces derniers temps, il y a un peu de tension entre vous, car elle s'inquiète au sujet de l'entreprise que représente ce fameux hôtel.
- **Elsa Lemann :** la sœur jumelle de Debra. Vous avez beau faire, elle ne vous apprécie pas, et ça se voit. C'est une bonne cuisinière, un atout pour l'hôtel.
- **Rob Hardy :** un type en or et un charpentier (très utile pour restaurer l'hôtel) qui vous a proposé de vous aider.
- **Dan Hardy :** le frère de Rob. Vous ne le connaissez pas vraiment, mais Rob prétend qu'il est bricoleur, et il pourrait vous servir pour les travaux.
- **Christy Johnson :** une vieille amie, qui ne s'est pas faite prier deux fois pour en être lorsque vous lui avez expliqué votre projet de restauration et d'ouverture de l'hôtel. Elle affirme qu'elle vient pour vous aider.

DEBRA KELLY

Âge : 33 ans

Occupation : Gérante de magasin/propriétaire d'hôtel

FQR 60	CON 40	TAI 50	DEX 70	INT 70
APP 65	POU 55	ÉDU 55	SAN 55	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 9	PM : 11	CHANCE : 55

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3

Révolver calibre 32 35% (17/7), dégâts 1D8

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Charme 40% (20/8)

Combat à distance (Armes de poing) 35% (17/7)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Comptabilité 35% (17/7)

Conduite 40% (20/8)

Crédit 40% (20/8)

Discrétion 35% (17/7)

Droit 15% (7/3)

Écouter 45% (22/9)

Électricité 35% (17/7)

Grimper 20% (10/4)

Lancer 40% (20/8)

Langues (Allemand) 35% (17/7)

Langues (Anglais) 55% (27/11)

Occultisme 15% (7/3)

Orientation 25% (12/5)

Persuasion 55% (27/11)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 50% (25/10)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 60% (30/12)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Il y a quelques semaines, vous meniez une existence ordinaire d'assistante du gérant d'un petit magasin de vêtements, et vous songiez à fonder une famille avec votre mari Jared. Et voilà que du jour au lendemain, Jared a hérité d'un vieil hôtel en Colombie-Britannique. Comme ça, en un coup.

Pour une raison qui vous échappe, vous vous êtes laissée persuader d'abandonner votre travail et de repartir à zéro en retapant et en dirigeant l'hôtel. Vous vous êtes dit que vous vous laissiez un an : si ça tourne à la catastrophe, Jared revendra l'établissement et vous pourrez regagner la



civilisation. Votre sœur jumelle et quelques amis de Jared vous ont rejoints pour vous aider à restaurer l'hôtel. Mais est-ce vraiment ce que vous souhaitez ?

- **Description :** taille moyenne, joues roses, cheveux blonds mi-longs.
- **Traits :** pragmatique, curieuse, inquisitrice.
- **Idéologie et croyances :** cet hôtel pourrait être un gouffre à économies... Quand aurez-vous la chance de fonder une famille ?

Au sujet de vos compagnons :

- **Jared Kelly :** votre époux. Très enthousiaste au sujet de l'hôtel... un enthousiasme qui commence à vous fatiguer.
- **Elsa Lemann :** votre sœur jumelle. Vous l'aimez, mais rien de ce que vous faites n'est jamais assez bon pour elle. C'est une cuisinière professionnelle, alors avec un peu de chance, elle reportera son attention sur la cuisine de l'hôtel.
- **Rob Hardy :** plutôt gentil, et Jared affirme que c'est un excellent charpentier (très utile pour les réfections de l'hôtel), mais s'il est si doué que ça, pourquoi est-ce qu'il laisse tout tomber pour aller en Colombie-Britannique ? Peut-être que son entreprise n'était pas si prospère que ça.
- **Dan Hardy :** le frère de Rob. Vous ne le connaissez pas vraiment, mais Rob prétend qu'il est bricoleur, et il pourrait vous servir pour les travaux. Pendant le vol, on aurait dit qu'il flirtait avec vous.
- **Christy Johnson :** une vieille amie de Jared (peut-être une ancienne petite amie ?). Elle a accepté de vous aider à retaper l'hôtel. Vous ne lui faites pas confiance.

ELSA LEMANN

Âge : 33 ans

Occupation : Cuisinière

FOR 50	CON 65	TAI 50	DEX 60	INT 60
APP 60	POU 55	ÉDU 60	SAN 55	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 11	CHANCE : 55

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Couteau de cuisine 45% (22/9), dégâts 1D4+2

Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Cuisine) 60% (30/12)

Bibliothèque 60% (30/12)

Combat à distance (Armes de poing) 35% (17/7)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Comptabilité 20% (10/4)

Crédit 40% (20/8)

Discrétion 30% (15/6)

Écouter 25% (12/5)

Grimper 20% (10/4)

Intimidation 35% (17/7)

Lancer 30% (15/6)

Langues (Allemand) 30% (15/6)

Langues (Anglais) 60% (30/12)

Mécanique 25% (12/5)

Naturalisme 30% (15/6)

Occultisme 30% (15/6)

Orientation 30% (15/6)

Premiers soins 50% (25/10)

Psychologie 40% (20/8)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

La famille avant tout, c'est ce que disait toujours votre mère. Vous aviez réussi et vous travailliez dans un restaurant quand votre sœur jumelle vous a annoncé sans crier gare qu'elle et son mari déménageaient en Colombie-Britannique pour gérer un hôtel. Et comme ils avaient besoin de vous, vous avez abandonné votre job pour les suivre. C'est vous qui dirigerez la cuisine de l'établissement. Après tout, votre sœur a besoin de vous : elle a déjà gâché sa vie, et c'est votre devoir de chrétienne de la maintenir sur la bonne voie.



- **Description :** taille moyenne, teint pâle, cheveux blonds longs.
- **Traits :** maternelle, confiante dans vos compétences et vos opinions.
- **Idéologie et croyances :** vous savez toujours ce qu'il y a de mieux à faire, même si les autres ne s'en rendent pas compte immédiatement.

Au sujet de vos compagnons :

- **Debra Kelly :** votre sœur jumelle. Vous voulez ce qu'il y a de mieux pour elle. S'il vous faut remuer ciel et terre pour que cette idiotie d'hôtel fonctionne, eh bien vous le ferez !
- **Jared Kelly :** le fainéant de mari de Debra. Il vous promet toujours monts et merveilles, mais jusqu'ici, on ne voit rien venir. Il se prend pour un artiste, mais vous ne l'avez jamais vu faire autre chose que servir du café.
- **Rob Hardy :** Jared affirme que c'est un excellent charpentier (très utile pour les réfections de l'hôtel), mais s'il est si doué que ça, pourquoi est-ce qu'il laisse tout tomber pour aller en Colombie-Britannique ? Jared lui a-t-il demandé des références ? Certainement pas.
- **Dan Hardy :** le frère de Rob. Rob prétend que c'est un bricoleur, mais tout ce qu'il a fait pendant le voyage, c'était broyer du noir. La seule fois où il s'est « réveillé », c'était pour flirter avec votre sœur. Il va falloir le surveiller.
- **Christy Johnson :** une ancienne petite amie de Jared. Pourquoi est-elle venue ? Bonne question. Debra pense qu'elle essaie de remettre la main sur Jared... ce ne serait peut-être pas une mauvaise chose, non ?

ROB HARDY

Âge : 36 ans

Occupation : Charpentier

FQR 70	CON 65	TAI 60	DEX 70	INT 60
APP 50	POU 45	ÉDU 60	SAN 45	PV 12
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 9	PM : 9	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3+Imp

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Charpenterie) 60% (30/12)

Charme 30% (15/6)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 35% (17/7)

Conduite 30% (15/6)

Crédit 25% (12/5)

Crochetage 20% (10/4)

Discretion 30% (15/6)

Écouter 30% (15/6)

Électricité 30% (15/6)

Grimper 30% (15/6)

Lancer 30% (15/6)

Langues (Anglais) 60% (30/12)

Mécanique 40% (20/8)

Naturalisme 30% (15/6)

Orientation 40% (20/8)

Persuasion 30% (15/6)

Pister 40% (20/8)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 20% (10/4)

Sauter 20% (10/4)

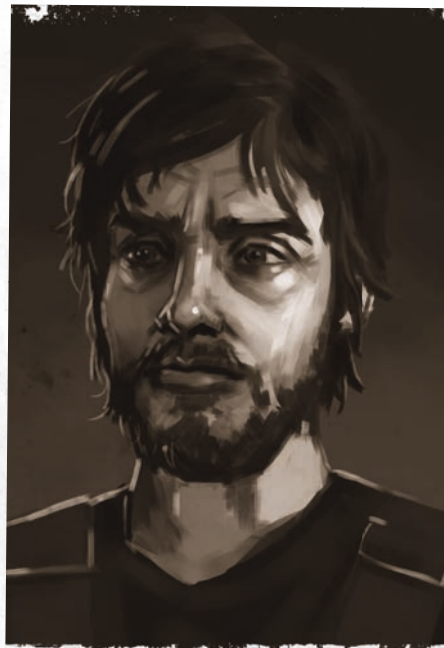
Trouver Objet Caché 30% (15/6)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Votre ami Jared a récemment hérité d'un vieux hôtel en Colombie-Britannique et envisage de le retaper pour en faire un business avec sa femme Debra. Les affaires ne marchent pas très fort ces temps-ci pour vous, et vous lui avez donc offert vos services pour retaper l'hôtel. Avec un peu de chance, le salaire suffira pour vous remettre à flot, vous et votre frère.

Vous avez amené votre frère Dan avec vous. Dan n'a jamais eu beaucoup de chance, dans sa chienne de vie. Il sort tout juste de prison, et c'est l'occasion de le remettre sur les rails et de l'aider à faire quelque



chose de son existence. Vous avez dit à Jared que c'était un bon bricoleur... ce qui est faux, mais vous êtes sûr que vous allez vous débrouiller.

- **Description :** robuste, mal rasé, décontracté, aurait besoin d'une coupe de cheveux.
- **Traits :** bosseur, aimable.
- **Idéologie et croyances :** tout le monde a sa croix à porter.

Au sujet de vos compagnons :

- **Dan Hardy :** votre frère. En le gardant avec vous, vous pouvez le tenir à l'œil et vous assurer qu'il ne retombe pas dans ses vieilles habitudes. Avec un peu de chance, il n'aura pas envie de réitérer l'expérience de la prison. Il semble faire des efforts pour se montrer amical envers Debra et Elsa.
- **Debra Kelly :** la femme de Jared. Vous n'êtes pas sûr que l'idée de retaper cet hôtel l'enthousiasme réellement. Vous sentez de la tension entre elle et sa sœur Elsa.
- **Jared Kelly :** un brave type. Il est tout feu tout flamme pour ce projet, mais c'est un naïf : il n'a jamais vu l'hôtel de ses yeux. Qui sait à quoi il ressemblera ? Cela dit, vous admirez son courage.
- **Elsa Lemann :** la sœur jumelle de Debra. C'est une cuisinière, qui va s'occuper de la cuisine de l'hôtel. D'après ce que vous avez vu jusqu'ici, c'est une femme pragmatique qui ne supporte pas les imbéciles. Pas étonnant qu'elle n'apprécie pas Jared.
- **Christy Johnson :** une vieille amie de Jared. Plutôt sympathique. Apparemment, c'est une experte de la vie au grand air. Il a dû se passer des choses pas claires, à en juger par la façon dont Debra et Elsa la reluquent quand elle parle à Jared.

DAN HARDY

Âge : 34 ans

Occupation : Vagabond (ex-détenu)

FOR 65	CON 60	TAI 60	DEX 80	INT 55
APP 55	POU 60	ÉDU 40	SAN 60	PV 12
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 9	PM : 12	CHANCE : 55

COMBAT

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3+Imp

Revolver calibre 32 45% (22/9), dégâts 1D8

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Comédie) 25% (12/5)

Charme 40% (20/8)

Combat à distance (Armes de poing) 45% (22/9)

Combat à distance (Fusils) 35% (17/7)

Conduite d'engin lourd 10% (5/2)

Crédit 10% (5/2)

Crochetage 50% (25/10)

Discrétion 40% (20/8)

Écouter 40% (20/8)

Électricité 20% (10/4)

Grimper 20% (10/4)

Intimidation 50% (25/10)

Lancer 30% (15/6)

Langues (Anglais) 40% (20/8)

Mécanique 40% (20/8)

Nager 30% (15/6)

Naturalisme 20% (10/4)

Orientation 30% (15/6)

Pickpocket 40% (20/8)

Pister 35% (17/7)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 50% (25/10)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 30% (15/6),

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Les horaires de bureau, ça n'a jamais été votre came. Il y a trop d'occasions de prendre du bon temps : c'est pour cette raison que vous avez toujours eu du mal à vous concentrer sur une seule chose. À force d'enchaîner des boulots minables, pour joindre les deux bouts, vous vous êtes tourné vers la vente de drogue et la délinquance, ce qui vous a valu de finir en prison. Vous en êtes sorti maintenant, et votre frère Rob est bien décidé à vous maintenir sur le droit chemin. Voilà pourquoi on vous traîne au milieu de nulle part pour aider à restaurer un vieil hôtel. Il faut que vous fassiez l'effort, vous le devez bien à votre frère. Vous ne touchez plus à ça aujourd'hui, mais au fond, vous regrettez le bon vieux temps : la vie était plus facile.

- **Description** : robuste, barbe broussailleuse et crâne rasé, quelques tatouages.



- **Traits** : opportuniste, rusé, patient.
- **Idéologie et croyances** : dans la vie, il y a deux sortes de personnes. Celles qui refusent de franchir la limite, et les autres. Vous n'avez jamais eu peur de la franchir.

Au sujet de vos compagnons :

- **Rob Hardy** : votre frère. Il n'arrête pas de dire que ce voyage vous rappellera le bon vieux temps, quand vous partiez à la chasse avec votre père... mais vous détestiez ça. Avec un peu de chance, une fois en pleine nature, il va se détendre et vous arrêterez de vous sentir observé en permanence.
- **Jared Kelly** : le nouveau propriétaire de l'hôtel. Un vrai couillon. Ce ne serait pas bien difficile de le berner, mais avec votre frère qui vous surveille, ça n'en vaut sans doute pas la peine. Peut-être qu'une occasion se présentera et que vous arriverez à faire votre trou à ses dépens.
- **Debra Kelly** : la femme de Jared. Elle a l'air assez agacée après son imbécile de mari. On ne peut pas lui en vouloir : il paraît qu'elle avait un job agréable auquel il lui a fallu renoncer à cause du plan idiot de son époux. Vous avez fait l'effort de faire connaissance avec elle et sa sœur pendant le vol, en buvant ensemble et en échangeant des plaisanteries. Il y a peut-être quelque chose à en tirer, de flirter un peu avec elle ou au moins vous permettre de prendre du bon temps.
- **Elsa Lemann** : la sœur jumelle de Debra, une cuisinière. Elle a l'air collet monté, mais on dirait que vous lui avez tapé dans l'œil. Elle vous a parlé de ses inquiétudes concernant ce projet cinglé, et vous a raconté qu'elle pensait que Jared n'était pas assez bien pour sa sœur. Vous avez hoché la tête en souriant.
- **Christy Johnson** : une vieille amie de Jared. Apparemment, c'est une experte de la vie au grand air. Ça vous fait marrer de voir que les deux sœurs s'inquiètent que Christy ait jeté son dévolu sur Jared : de toute évidence, ce ne sont pas les hommes qui l'intéressent.

CHRISTY JOHNSON

Âge : 32 ans

Occupation : Coach de fitness

FOR 80	CON 80	TAI 50	DEX 70	INT 55
APP 65	POU 50	ÉDU 65	SAN 50	PV 13
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 9	PM : 10	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3+Imp

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 40% (20/8)

Charme 25% (12/5)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 35% (17/7)

Discrétion 25% (12/5)

Écouter 25% (12/5)

Grimper 60% (30/12)

Intimidation 30% (15/6)

Lancer 40% (20/8)

Langues (Anglais) 65% (32/13)

Nager 35% (17/7)

Naturalisme 40% (20/8)

Occultisme 20% (10/4)

Orientation 35% (17/7)

Pister 30% (15/6)

Premiers soins 70% (35/14)

Psychologie 15% (7/3)

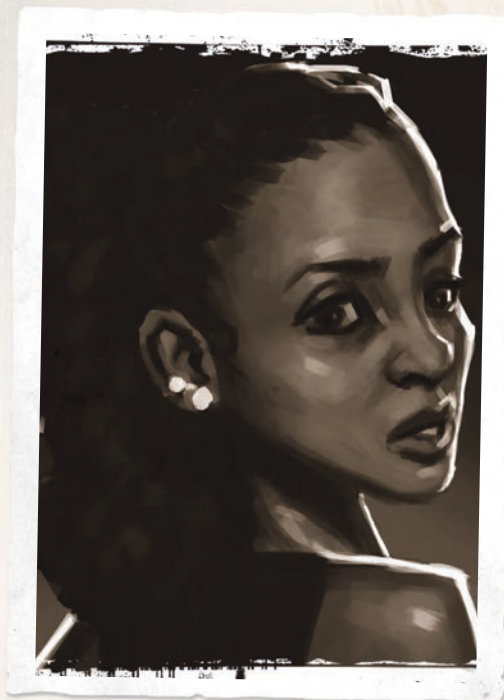
Sauter 40% (20/8)

Trouver Objet Caché 25% (12/5)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Ce changement de décor, c'est juste ce qu'il vous faut. Votre vieil ami Jared a hérité d'un hôtel en Colombie-Britannique et envisage de le restaurer. Il vous a invitée à l'aider, lui et sa femme, à démarrer, affirmant qu'il aura besoin de vous comme instructrice pour les visiteurs souhaitant faire des excursions. Après votre récente rupture avec Samantha, vous avez envie d'un nouveau départ. Aider à mettre l'hôtel en fonction devrait se révéler très amusant.



- **Description :** physique mince et athlétique, tenue élégante mais décontractée, cheveux attachés en queue de cheval.
- **Traits :** large d'esprit, indépendante, prudente.
- **Idéologie et croyances :** changer, c'est aussi nécessaire que se reposer. La vie est trop courte... il faut être proactif !

Au sujet de vos compagnons :

- **Jared Kelly :** vous êtes de vieux amis. Il est vraiment adorable, toujours optimiste et prêt à s'amuser. Et en vous offrant cette occasion, c'est comme s'il vous avait jeté une bouée de sauvetage.
- **Debra Kelly :** la femme de Jared. De toute évidence, cette histoire d'hôtel ne l'enchant pas, mais c'est sur vous qu'elle focalise sa colère, ce qui est absurde. Peut-être qu'il y a des soucis dans leur couple.
- **Elsa Lemann :** la sœur jumelle de Debra, une cuisinière. Assez sympathique de sa part, de faire tout ce chemin pour aider sa sœur et Jared à démarrer leur affaire. Un peu réservée, comme si elle avait un problème avec vous.
- **Rob Hardy :** l'amie de Jared, un charpentier. Il a l'air bien, mais il est constamment sérieux. Il pourrait se dérider un peu.
- **Dan Hardy :** le frère de Rob. Un type sympa. Vous avez passé un peu de temps pendant le vol à faire connaissance avec lui. Vous ne seriez pas surprise qu'il ait fait de la prison : on dirait qu'il a fait des tas de boulots, et il vous donne l'impression d'un type qui recherche une vie facile.

L'Appel de
CTHULHUTM
L'ÉPAVE

Investigateurs prêtirés



JASON KERNICKY

Âge : 29 ans

Occupation : Agent de change et propriétaire de bateau

FOR 50	CON 70	TAI 50	DEX 50	INT 80
APP 40	POU 60	ÉDU 60	SAN 60	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 12	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 55% (27/11), dégâts 1D3

Esquive 25% (12/5)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 60% (30/12)

Combat à distance (Armes de poing) 40% (20/8)

Combat à distance (Fusils) 45% (22/9)

Comptabilité 50% (25/10)

Crédit 60% (30/12)

Discrétion 40% (20/8)

Droit 40% (20/8)

Écouter 40% (20/8)

Électricité 10% (5/2)

Grimper 40% (20/8)

Intimidation 60% (30/12)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 60% (30/12)

Mécanique 20% (10/4)

Nager 40% (20/8)

Pilotage (Bateaux) 40% (20/8)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 50% (25/10)

Sauter 20% (10/4)

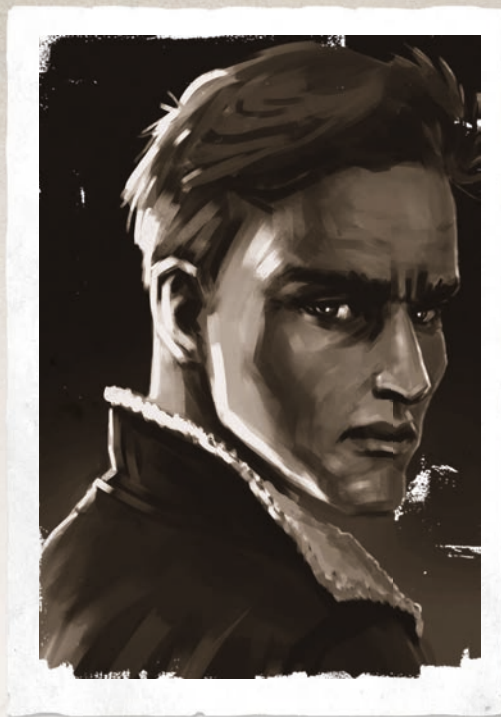
Trouver Objet Caché 40% (20/8)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes le propriétaire d'un yacht de luxe, le *Delilah*, et vous profitez pour la dernière fois d'une traversée de l'Atlantique avec vos amis. Malheureusement, le climat économique ne vous a pas ménagés, vous et vos investissements : vous avez été contraint de vendre le bateau à un acheteur en Angleterre. Vous faites contre mauvaise fortune bon cœur en invitant quelques amis à vous accompagner pour cette dernière sortie en mer.

- **Description :** mince, traits anguleux, cheveux blonds et regard ingénieux.



- **Traits :** avare, égocentrique.

- **Idéologie et croyances :** les losers ne seront jamais des gagnants. Ne soyez pas un loser. Vous devez apprendre à vous protéger.

- **Biens précieux :** une montre Rolex en or.

VOS AMIS :

- **Isaac Klein :** un architecte qui a réussi. On dirait qu'il vous a pardonné... malgré ce que vos conseils en investissement lui ont fait perdre.
- **Siren :** une compositrice et interprète dont l'étoile est en train de monter. Une vraie fêtarde, celle-là.
- **Janice White :** une athlète qui est passée à côté de la médaille d'or aux derniers Jeux Olympiques. Ses sponsors ont commencé à la lâcher et elle espère que vous pourrez la présenter à de nouveaux investisseurs.
- **Eric Huston :** un grand ponte des réseaux sociaux. Vous avez réalisé quelques investissements pour lui il y a plusieurs années. S'ils n'ont pas rapporté énormément, ils ne se sont pas révélés désastreux. Il pourrait vous sortir de la mouise financière en claquant des doigts, mais ce n'est pas le genre de joueur à révéler ses cartes. C'est un drôle d'oiseau, parfois.
- **Ellen Gray :** une actrice, vedette de cette série télé que tout le monde regarde. Elle joue les nanas réglos en public, mais vous l'avez déjà vue se transformer en vraie cinglée hédoniste à l'écart des caméras.

ISAAC KLEIN

Âge : 32 ans

Occupation : Architecte

FOR 40	CON 60	TAI 50	DEX 50	INT 70
APP 60	POU 60	ÉDU 80	SAN 60	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 12	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Architecture) 60% (30/12)

Bibliothèque 20% (10/4)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Conduite d'engin lourd 40% (20/8)

Crédit 55% (27/11)

Crochetage 20% (10/4)

Discrétion 40% (20/8)

Droit 50% (25/10)

Écouter 25% (12/5)

Électricité 60% (30/12)

Grimper 20% (10/4)

Histoire 40% (20/8)

Lancer 40% (20/8)

Langues (Anglais) 80% (40/16)

Nager 20% (10/4)

Naturalisme 40% (20/8)

Persuasion 40% (20/8)

Pickpocket 20% (10/4)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 20% (10/4)

Sauter 30% (15/6)

Sciences (Ingénierie) 70% (35/14)

Trouver Objet Caché 50% (25/10)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes un ami ou une connaissance de Jason Kernicky, un agent de change qui vous a parfois conseillé des investissements. La crise économique l'a frappé de plein fouet, et il doit vendre son yacht de luxe. N'étant pas du genre à se laisser abattre, il vous a invité (avec quelques riches individus) à le rejoindre sur le bateau pour un dernier voyage avant d'en remettre les clefs au nouveau propriétaire, en Angleterre.



• **Description :** tenue BCBG, cheveux châtain clair, barbe de trois jours savamment entretenue.

• **Traits :** prudent, calme sous la pression.

• **Idéologie et croyances :** bien jauger la situation avant de se précipiter.

VOS AMIS :

• **Jason Kernicky :** vous ne lui avez pas pardonné l'argent qu'il vous a fait perdre avec ses conseils en investissement. Vous allez savourer le moment où il devra se séparer du bateau (son bijou). Comme on fait son lit, on se couche : le voir souffrir vous fera plaisir.

• **Siren :** une compositrice et interprète dont l'étoile est en train de monter. Une vraie fêtarde, celle-là.

• **Janice White :** une athlète qui est passée à côté de la médaille d'or aux derniers Jeux Olympiques. Elle vous harcèle pour que vous la présentiez à vos associés : elle cherche de nouveaux sponsors.

• **Eric Huston :** un magnat des réseaux sociaux. Un drôle d'oiseau. Vous vous demandez ce qu'il fabrique ici, et il reste dans son coin. Vous espérez le persuader de confier à votre société la conception de ses nouveaux bâtiments, mais jusqu'ici, il se fait désirer.

• **Ellen Gray :** une actrice, vedette de la nouvelle série télé à succès. Cette femme est dingue, une vraie bête ! Les paparazzi vendraient leur âme pour des photos d'elle sur ce bateau.

SIREN (ALIAS LORI WASHINGTON)

Âge : 24 ans

Occupation : Musicienne/chanteuse

FOR 60	CON 50	TAI 60	DEX 70	INT 70
APP 80	PQU 50	ÉDU 50	SAN 50	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 10	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Automatique calibre 22 30% (15/6), dégâts 1D6

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Chant/Rap) 60% (30/12)

Baratin 70% (35/14)

Bibliothèque 20% (10/4)

Charme 60% (30/12)

Combat à distance (Armes de poing) 30% (15/6)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 60% (30/12)

Crochetage 30% (15/6)

Discretion 40% (20/8)

Écouter 40% (20/8)

Grimper 20% (10/4)

Informatique 20% (10/4)

Intimidation 25% (12/5)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 50% (25/10)

Nager 40% (20/8)

Occultisme 10% (5/2)

Pickpocket 30% (15/6)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 40% (20/8)

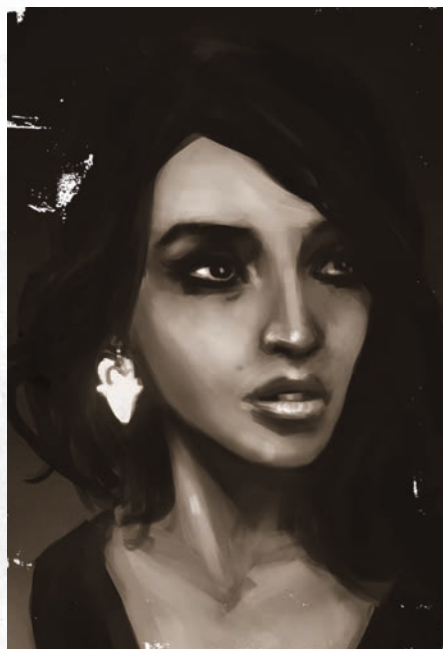
Sauter 30% (15/6)

Trouver Objet Caché 50% (25/10)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes une amie ou une connaissance de Jason Kernicky, un agent de change qui vous a parfois conseillé des investissements. La crise économique l'a frappé de plein fouet, et il doit vendre son yacht de luxe. N'étant pas du genre à se laisser abattre, il vous a invitée (avec quelques riches individus) à le rejoindre sur le bateau pour un dernier voyage avant d'en remettre les clés au nouveau propriétaire, en Angleterre.



- **Description :** grande et séduisante, élégante et digne d'une couverture de magazine.
- **Traits :** téméraire, extravertie, tapageuse.
- **Idéologie et croyances :** allongez la monnaie !
- **Biens précieux :** une croix d'argent en pendentif.

VOS AMIS :

- **Jason Kernicky :** oui, il vous a fait perdre de l'argent avec ses investissements foireux, mais vous vous en remettrez. Votre dernier album fait un carton et vous êtes sur un petit nuage. Cela dit, ça ne vous dérangerait pas de le voir un peu mal à l'aise, vu ce qu'il vous a coûté. Peut-être que ce voyage est sa façon de présenter ses excuses ?
- **Isaac Klein :** un architecte. Peut-être que Kernicky l'a mal conseillé, lui aussi ? Vous devriez sans doute vous renseigner.
- **Janice White :** une athlète qui est passée à côté de la médaille d'or aux derniers Jeux Olympiques. Elle vous harcèle pour que vous la présentiez à vos associés : elle cherche de nouveaux sponsors.
- **Eric Huston :** un magnat des réseaux sociaux. Drôle d'oiseau, et ce n'est certainement pas lui qui met de l'animation, ici. Il devrait décompresser un peu, bon sang ! Il est plein aux as : si vous arrivez à faire ami-ami, qui sait ce que vous pourrez en tirer ?
- **Ellen Gray :** une actrice, vedette de la nouvelle série télé à succès. Cette femme est dingue, une vraie bête ! Les paparazzi vendraient leur âme pour des photos d'elle sur ce bateau.

JANICE WHITE

Âge : 24 ans

Occupation : Athlète célèbre

FQR 65	CON 60	TAI 45	DEX 80	INT 60
APP 70	POU 45	ÉDU 50	SAN 45	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 9	PM : 9	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Baratin 20% (10/4)

Bibliothèque 20% (10/4)

Charme 40% (20/8)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 65% (32/13)

Discretion 50% (25/10)

Écouter 40% (20/8)

Grimper 50% (25/10)

Lancer 60% (30/12)

Langues (Anglais) 50% (25/10)

Mécanique 40% (20/8)

Nager 60% (30/12)

Naturalisme 30% (15/6)

Plongée 10% (5/2)

Premiers soins 40% (20/8)

Psychologie 30% (15/6)

Sauter 60% (30/12)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes une amie ou une connaissance de Jason Kernicky, un agent de change qui vous a parfois conseillé des investissements. La crise économique l'a frappé de plein fouet, et il doit vendre son yacht de luxe. N'étant pas du genre à se laisser abattre, il vous a invitée (avec quelques riches individus) à le rejoindre sur le bateau pour un dernier voyage avant d'en remettre les clefs au nouveau propriétaire, en Angleterre.

• **Description :** athlétique, mince et musclée.

• **Traits :** grande gueule, très confiante dans vos propres capacités.



• **Idéologie et croyances :** l'assurance absolue ; vous avez dépassé vos limites pour obtenir le succès.

• **Biens précieux :** un pendentif de Saint-Christophe en argent suspendu à une chaîne autour du cou.

VOS AMIS :

• **Jason Kernicky :** vous êtes amoureuse de lui mais il vous prend simplement pour une fille qui cherche du bon temps. Malgré vos tentatives de lui demander conseil pour trouver de nouveaux sponsors, il vous snobe.

• **Isaac Klein :** un architecte. Vous aimeriez rencontrer ses associés, qui feraient d'excellents sponsors. Reste à le convaincre que vous êtes digne qu'on mise sur vous.

• **Siren :** une compositrice et interprète dont l'album est numéro un. Une vraie fêtarde qui ne prend pas soin de sa santé. Il faut qu'elle devienne votre amie : c'est le seul moyen pour qu'elle vous présente ses contacts dans l'industrie du divertissement, et vous avez besoin de nouveaux sponsors !

• **Eric Huston :** un magnat des réseaux sociaux. Drôle d'oiseau, et ce n'est certainement pas lui qui met de l'animation, ici. Il devrait décompresser un peu, bon sang ! Il est plein aux as : si vous arrivez à faire ami-ami, qui sait ce que vous pourrez en tirer ?

• **Ellen Gray :** une actrice, vedette de la nouvelle série télé à succès. Cette femme est dingue, une vraie bête ! Les paparazzi vendraient leur âme pour des photos d'elle sur ce bateau.

ERIC HUSTON

Âge : 31 ans

Occupation : Magnat des réseaux sociaux

FQR 50	CON 70	TAI 50	DEX 50	INT 85
APP 40	POU 50	ÉDU 65	SAN 50	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 10	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 50% (25/10)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 45% (22/9)

Crédit 80% (40/16)

Discretion 30% (15/6)

Droit 10% (5/2)

Écouter 45% (22/9)

Électricité 40% (20/8)

Électronique 20% (10/4)

Grimper 25% (12/5)

Informatique 80% (40/16)

Intimidation 45% (22/9)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 85% (42/17)

Langues (Japonais) 20% (10/4)

Langues (Norvégien) 15% (7/3)

Mécanique 20% (10/4)

Nager 30% (15/6)

Persuasion 30% (15/6)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 20% (10/4)

Sauter 20% (10/4)

Sciences (Ingénierie) 30% (15/6)

Sciences (Mathématiques) 70% (35/14)

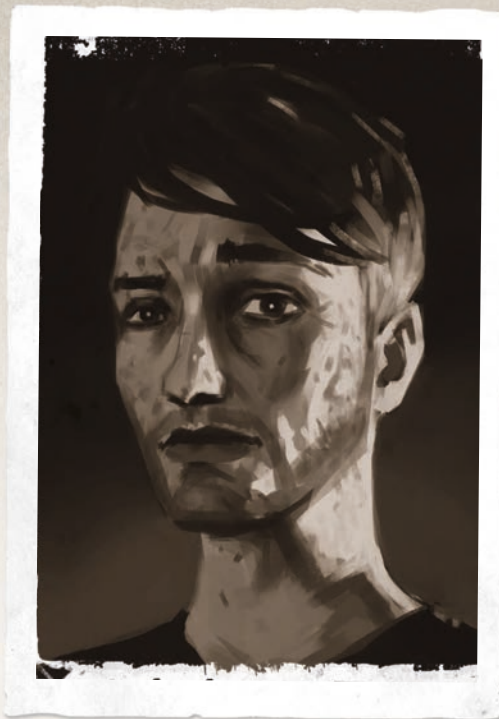
Trouver Objet Caché 35% (17/7)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes un ami ou une connaissance de Jason Kernicky, un agent de change qui vous a parfois conseillé des investissements. La crise économique l'a frappé de plein fouet, et il doit vendre son yacht de luxe. N'étant pas du genre à se laisser abattre, il vous a invité (avec quelques riches individus) à le rejoindre sur le bateau pour un dernier voyage avant d'en remettre les clefs au nouveau propriétaire, en Angleterre.

- **Description :** peau grêlée, dégingandé, teint pâle.
- **Traits :** dominateur qui veut tout contrôler, vous riez à vos propres blagues.



- **Idéologie et croyances :** perdre le contrôle, c'est risquer de tout perdre.

VOS AMIS :

- **Jason Kernicky :** il a fait quelques (mauvais) investissements pour vous il y a une paye, mais ça ne fait pas de vous de vieux amis, loin s'en faut. Vous ne savez pas vraiment pourquoi vous avez accepté cette invitation. Peut-être que vous aviez besoin de vous changer les idées quelques jours et que ce voyage représentait l'occasion idéale. Il n'arrête pas de vous harceler pour obtenir de l'argent (comme beaucoup d'autres), mais pas question de lui donner une chance de gaspiller vos finances une deuxième fois.
- **Isaac Klein :** un architecte. Plutôt sympathique, mais il gâche vos « vacances » en vous demandant de le laisser concevoir vos nouveaux bureaux.
- **Siren :** une compositrice et interprète dont l'album est numéro un. Une vraie fêtarde qui ne prend pas soin de sa santé. Elle n'arrête pas de vous offrir de l'alcool alors que vous lui répétez que vous n'y avez plus touché depuis plus de cinq ans.
- **Janice White :** une athlète qui est passée à côté de la médaille d'or aux derniers Jeux olympiques. Elle vous harcèle pour que vous la présentiez à vos associés : elle cherche de nouveaux sponsors.
- **Ellen Gray :** une actrice, vedette de la nouvelle série télé à succès. Elle met de l'animation et, un jour, elle tombera de haut. Les « célébrités », vous connaissez bien : elles ne pensent qu'à s'amuser jusqu'au moment où elles font une overdose ou vont s'échouer dans le caniveau.

ELLEN GRAY

Âge : 28 ans

Occupation : Célébrité du petit écran

FQR 40	CON 50	TAI 50	DEX 70	INT 60
APP 80	POU 60	ÉDU 50	SAN 60	PV 10
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 12	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3

Automatique calibre 32 40% (20/8), dégâts 1D8

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Comédie) 60% (30/12)

Baratin 40% (20/8)

Bibliothèque 20% (10/4)

Charme 60% (30/12)

Combat à distance (Armes de poing) 40% (20/8)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 65% (32/13)

Discrétion 40% (20/8)

Écouter 35% (17/7)

Grimper 40% (20/8)

Histoire 20% (10/4)

Imposture 40% (20/8)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 50% (25/10)

Nager 30% (15/6)

Occultisme 20% (10/4)

Persuasion 25% (12/5)

Pickpocket 30% (15/6)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 50% (25/10)

Sauter 20% (10/4)

Trouver Objet Caché 40% (20/8)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes une amie ou une connaissance de Jason Kernicky, un agent de change qui vous a parfois conseillé des investissements. La crise économique l'a frappé de plein fouet, et il doit vendre son yacht de luxe. N'étant pas du genre à se laisser abattre, il vous a invitée (avec quelques riches individus) à le rejoindre sur le bateau pour un dernier voyage avant d'en remettre les clefs au nouveau propriétaire, en Angleterre.



• **Description :** une beauté naturelle, une dentition parfaite, un teint éclatant, des cheveux blonds coupés court.

• **Traits :** curieuse, trop sûre de vous, blagueuse.

• **Idéologie et croyances :** sous une apparence bien sous tous rapports se cache une personnalité débauchée.

• **Biens précieux :** la bague en argent de votre mère, un héritage familial.

VOS AMIS :

• **Jason Kernicky :** vous êtes amoureuse de lui mais il vous prend simplement pour une fille qui cherche du bon temps. Malgré vos tentatives d'approche, il vous snobe.

• **Isaac Klein :** un architecte. Si Kernicky n'est vraiment pas intéressé... il y a pire que Klein. Peut-être que vous devriez lui consacrer un peu de temps ?

• **Siren :** une compositrice et interprète dont l'album est numéro un. Une vraie fêtarde dont vous appréciez la compagnie. C'est à croire que vous faites un concours, pour savoir laquelle de vous deux ira le plus loin.

• **Janice White :** une athlète qui est passée à côté de la médaille d'or aux derniers Jeux olympiques. Elle vous harcèle pour que vous la présentiez à vos associés : elle cherche de nouveaux sponsors.

• **Eric Huston :** un magnat des réseaux sociaux. Drôle d'oiseau, et ce n'est certainement pas lui qui met de l'animation, ici. Il devrait décompresser un peu, bon sang ! Cela dit, il est plein aux as.

L'Appel de
CTHULHUTM
PANACÉE

Investigateurs prétirés



WADE BOTELER

Âge : 54 ans

Occupation : Consultant en sécurité

FOR 80	CON 65	TAI 55	DEX 70	INT 85
APP 75	POU 70	ÉDU 80	SAN 70	PV 12
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 7	PM : 14	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+Imp

Automatique calibre 38 60% (30/12), dégâts 1D10

Fusil calibre 30-06 50% (25/10), dégâts 2D6+4

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Baratin 40% (20/8)

Bibliothèque 45% (22/9)

Crédit 25% (12/5)

Crochetage 40% (20/8)

Discretion 40% (20/8)

Écouter 40% (20/8)

Grimper 60% (30/12)

Informatique 50% (25/10)

Intimidation 45% (22/9)

Lancer 40% (20/8)

Mécanique 35% (17/7)

Nager 50% (25/10)

Premiers soins 45% (22/9)

Psychologie 45% (22/9)

Sauter 50% (25/10)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

Bonus : la joueuse répartit 40 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous avez servi trente ans dans l'armée comme sous-officier. Après votre retraite, vous êtes peu à peu passé au métier de détective privé, sous le titre de « consultant en sécurité » car vous n'avez jamais trouvé le temps d'obtenir une licence. Votre mère a fait un arrêt cardiaque il y a quelques années et vit désormais dans une maison de retraite où vous lui rendez régulièrement visite.

Il y a trois semaines, une société pharmaceutique du nom de ZyMedBio vous a engagé pour un total de 23 000 \$ afin de surveiller une « dangereuse employée mécontente » du nom de Marina Kolga. En la tenant à l'œil, vous avez bien vite constaté qu'elle menait en réalité une vie tout à fait tranquille. Pirater son ordinateur (pas du tout protégé) vous a seulement appris qu'elle aimait les comédies romantiques, ne regardait pas de sites pornos et cherchait activement un travail. Quand vous avez envoyé ces conclusions à ZyMedBio quelques jours plus tôt, la firme vous a demandé de la conduire dans ses locaux « de nuit, pour la questionner ». C'est quoi, ce délire ? Ça ne ressemble pas à ce que fait un consultant en sécurité.



On vous a dit que vous ne toucheriez le reste du salaire que si vous ameniez cette femme chez ZyMedBio, or jusqu'ici, vous n'avez reçu que 2 750 \$ en tout et pour tout. Vous vous méfiez des intentions de la société. Recourir à des actes de violence illégaux... voilà bien une ligne que vous n'êtes pas encore prêt à franchir. Votre enquête vous a appris que Kolga participerait à une fête organisée par son cousin, Chuck Ogle. Votre plan consiste à vous y incruste pour l'observer et décider si vous allez bel et bien la persuader de vous accompagner chez ZyMedBio. Si vous parvenez à convaincre Kolga de vous suivre, vous pourrez exiger le solde de votre paiement une fois sur place, tout en garantissant la sécurité de cette femme en restant avec elle pendant l'interrogatoire.

Personnages importants :

- **Marina Kolga (PJ) :** une jeune avocate que ZyMedBio vous a demandé de surveiller. Elle vous rappelle un peu votre fille (qui est aujourd'hui adulte et a déménagé loin d'ici).
- **Gus Phillips (PJ) :** un policier de bureau que vous avez aperçu quelques fois en vous rendant au commissariat. Il est venu à la fête avec une femme. Vous ne le connaissez que très vaguement, mais au moins vous savez son nom. Pas sûr que lui soit au courant du vôtre...
- **Chuck Ogle (PNJ) :** le type qui a organisé la fête.
- **Jim Conaty (PNJ) :** votre contact chez ZyMedBio. C'est un maigrichon d'une bonne cinquantaine d'années, le genre de gars qui essaie de vous broyer virilement les phalanges lors de votre première poignée de main, comme pour donner la mesure de sa testostérone. Quel tocard.
- **Blanche Yurka (PNJ) :** l'assistante personnelle de Conaty. La plupart des courriels et des coups de fil de la société venaient d'elle. Vous ne l'avez jamais rencontrée en personne.

MARY FULLER

Âge : 44 ans

Occupation : Infirmière

FOR 55	CON 75	TAI 50	DEX 75	INT 80
APP 55	POU 60	ÉDU 75	SAN 60	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 8	PM : 12	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 25% (12/5)

Charme 45% (22/9)

Crédit 22% (11/4)

Discretion 30% (15/6)

Écouter 40% (20/8)

Grimper 25% (12/5)

Informatique 70% (35/14)

Lancer 30% (15/6)

Médecine 35% (17/7)

Premiers soins 80% (40/16)

Psychanalyse 30% (15/6)

Psychologie 40% (20/8)

Sauter 30% (15/6)

Sciences (Biologie) 50% (25/10)

Sciences (Pharmacologie) 40% (20/8)

Trouver Objet Caché 30% (15/6)

Bonus : la joueuse répartit 40 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous travaillez dur comme infirmière dans un hôpital du centre-ville. Vous avez été mariée deux fois, et le second divorce remonte à environ trois ans. Votre meilleure amie, Sissy Richards, est elle aussi séparée.

Vous avez un cousin du nom de Chuck Ogle qui souffre d'un grave diabète de type 2. Sa vue diminue et, huit mois plus tôt, il a dû se faire amputer des deux jambes sous le genou. Il y a quelques semaines, il a tout bonnement disparu. Votre tante vous a rapporté qu'il « suivait un traitement » auprès d'une compagnie pharmaceutique du nom de ZyMedBio.

La semaine dernière, Chuck vous a téléphoné à l'improviste pour vous inviter à une petite fête. Il ne vous a pas expliqué grand-chose, et vous craignez que cette soirée représente sa façon de faire ses adieux à ses amis et à sa famille avant de mourir.



Vous avez malgré tout décidé de vous y rendre. Gus Phillips, officier de police et frère de votre meilleure amie, s'intéresse à l'événement pour une raison qui vous échappe (à moins qu'il ne soit motivé par votre présence...), et il vous y accompagnera donc.

Personnages importants :

- **Sissy Richards (PNJ) :** votre meilleure amie. Elle a divorcé après quinze ans de mariage et reçu une belle prestation compensatoire qui l'a mise à l'abri du besoin. Elle s'occupe dans la petite boutique de fleuriste qu'elle a achetée.
- **Gus Phillips (PJ) :** un flic, le frère de Sissy Richards. Quand il a entendu dire que vous participiez à la fête, il a demandé à vous accompagner.
- **Dr Belinda Norwich (PJ) :** un des médecins de votre hôpital, qui participe elle aussi à la fête. Vous ne travaillez pas souvent avec elle (vous officiez aux urgences tandis qu'elle s'occupe des maladies chroniques).
- **Chuck Ogle (PNJ) :** votre cousin, gravement malade. Il est sous traitement chez ZyMedBio. Il organise une fête et vous espérez qu'il n'envisage pas d'y annoncer sa mort imminente.

ELLIOTT CLAWSON

Âge : 32 ans

Occupation : Journaliste

FOR 60	CON 75	TAI 80	DEX 55	INT 65
APP 70	PQU 70	ÉDU 85	SAN 70	PV 15
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 7	PM : 14	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3+Imp

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Photographie) 60% (30/12)

Baratin 65% (32/13)

Bibliothèque 55% (27/11)

Crédit 26% (13/5)

Crochetage 20% (10/4)

Discrétion 35% (17/7)

Écouter 30% (15/6)

Électronique 45% (22/9)

Informatique 60% (30/12)

Lancer 35% (17/7)

Persuasion 65% (32/13)

Psychologie 50% (25/10)

Sauter 40% (20/8)

Trouver Objet Caché 40% (20/8)

Bonus : la joueuse répartit 40 points dans les compétences de son choix.

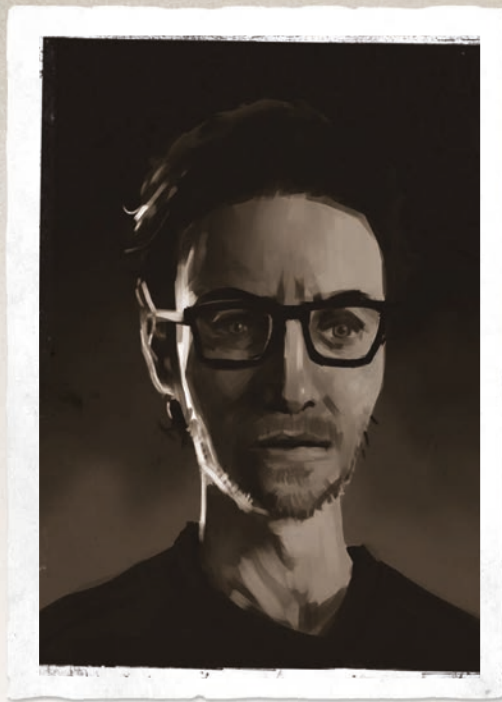
PROFIL

Reporter dans un quotidien, vous enquêtez sur ZyMedBio, une firme médicale assez mystérieuse qui a ouvert ses portes depuis trois ans. En vous renseignant pour savoir s'il y avait la moindre histoire à en tirer, vous avez découvert :

- que la société n'a pas de contrat gouvernemental et qu'elle est privée ;
- qu'elle ne vend aucun produit et n'a aucune source de revenus, alors qu'elle possède un bâtiment entier en ville où elle accueille plus de 100 employés ;
- qu'elle recherche en permanence des sujets pour ses recherches et ses tests.

Tout cela vous a mis la puce à l'oreille et vous vous y êtes intéressé de près, cherchant d'autres informations sur cette entreprise insolite. Mais vous vous êtes arrêté net.

Votre rédacteur en chef, Anthony Callison, est séropositif depuis des années et a récemment manifesté les symptômes du SIDA. S'appuyant sur



vos recherches sur ZyMedBio, Callison a décidé de contacter la firme et de se porter volontaire pour un traitement expérimental. Une fois sur place, il avait prévu de fouiner un peu. Il a disparu pendant trois semaines. À son retour, il a annoncé qu'il était en totale rémission et que selon les derniers tests, il ne restait plus aucune trace d'anticorps du VIH dans son sang. Comment est-ce possible ? Il vous a également affirmé sans la moindre ambiguïté que ZyMedBio ne cachait aucun secret et vous a ordonné de cesser votre enquête. Qu'est-ce que cela veut dire ?

Perplexe, inquiet et désormais très suspicieux, vous avez reçu la semaine dernière une invitation à une fête organisée par Chuck Ogle, un patient de ZyMedBio que vous aviez interviewé au téléphone. Souffrant gravement de diabète, Chuck avait dû se faire amputer des deux jambes plusieurs mois auparavant. Vous savez qu'il a suivi un traitement chez ZyMedBio : vous rendre à cette soirée représente une bonne occasion de lui tirer les vers du nez au sujet de la firme, sans pour autant enfreindre l'ordre donné par Callison d'arrêter vos recherches.

Personnages importants :

- **Gus Phillips (PJ) :** vous êtes un peu surpris de le voir à la fête. Phillips est un flic. Pas un ami, mais une connaissance que vous avez croisée dans le cadre de votre travail. ZyMedBio en cache peut-être davantage que vous ne l'imaginiez, si la police s'y intéresse.
- **Chuck Ogle (PNJ) :** très malade quand vous l'avez interrogé au téléphone, juste avant son traitement chez ZyMedBio.
- **Anthony Callison (PNJ) :** votre rédacteur en chef. Auparavant condamné par le SIDA, il est désormais en rémission. Il a été soigné chez ZyMedBio et refuse dorénavant de vous laisser poursuivre votre enquête sur la firme pharmaceutique.

BELINDA NORWICH

Âge : 42 ans

Occupation : Médecin

FQR 45	CON 40	TAI 55	DEX 70	INT 70
APP 75	POU 70	ÉDU 90	SAN 70	PV 9
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 7	PM : 14	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 35% (17/7)

Charme 40% (20/8)

Crédit 36% (18/7)

Discretion 30% (15/6)

Droit 25% (12/5)

Écouter 35% (17/7)

Lancer 30% (15/6)

Médecine 75% (37/15)

Persuasion 40% (20/8)

Premiers soins 65% (32/13)

Psychologie 40% (20/8)

Sciences (Biologie) 45% (22/9)

Sciences (Chimie) 55% (27/11)

Sciences (Pharmacologie) 50% (25/10)

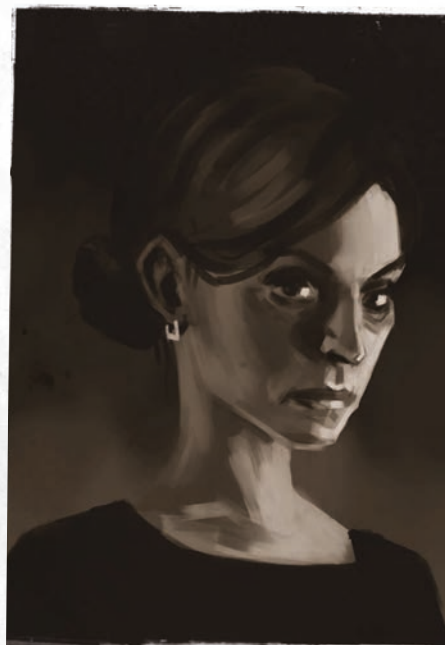
Trouver Objet Caché 45% (22/9)

Bonus : la joueuse répartit 40 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes médecin et travaillez dans un grand hôpital. Bien qu'idéaliste, vous vous flattez d'avoir une vision réaliste du monde. Vous êtes impliquée dans la recherche sur la drépanocytose : vous voulez améliorer des vies et prodiguer des soins médicaux.

Récemment, l'un de vos patients vous a expliqué qu'il se rendait chez ZyMedBio pour y recevoir un traitement gratuit. La drépanocytose étant une pathologie permanente pour laquelle on ne dispose pas de protocole de soins particulier, vous avez été intriguée. Après la thérapie, votre patient est revenu en affirmant qu'il était « guéri ». Vous lui avez demandé de revenir pour un examen mais il ne s'est jamais présenté. Votre secrétaire l'a appelé plusieurs fois, et apparemment, il allait très bien. Il ne suivait même plus de traitement médicamenteux ou autre, ce qui vous a semblé stupéfiant et, à vrai dire, impossible.



Après avoir tenté, en vain, d'évoquer le sujet directement avec ZyMedBio, vous êtes perplexe : vous voulez en savoir plus sur ce procédé. Une infirmière de votre hôpital, Mary Fuller, a évoqué son cousin, Chuck Ogle, qui aurait subi des soins similaires chez ZyMedBio. Ogle organiserait une petite fête, à laquelle vous avez décidé de participer dans l'espoir de vous renseigner sur la firme et son médicament miracle.

Personnages importants :

- **Mary Fuller (PJ) :** infirmière travaillant dans le même hôpital que vous. Qui plus est, c'est la cousine de ce Chuck Ogle qui organise la fête.
- **Chuck Ogle (PNJ) :** on vous a rapporté qu'il était dans un état critique et s'était tourné vers ZyMedBio pour un traitement. Il a prévu une petite soirée, à laquelle vous vous êtes incrustée. Vous voulez lui soutirer des informations relatives au médicament de ZyMedBio.

MARINA KOLGA

Âge : 29 ans

Occupation : Avocate

FOR 45	CON 90	TAI 60	DEX 55	INT 65
APP 65	POU 65	ÉDU 65	SAN 65	PV 15
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 7	PM : 13	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Baratin 50% (25/10)

Bibliothèque 40% (20/8)

Crédit 28% (14/5)

Discretion 40% (20/8)

Droit 85% (42/17)

Écouter 35% (17/7)

Histoire 35% (17/7)

Lancer 45% (22/9)

Nager 55% (27/11)

Persuasion 60% (30/12)

Psychologie 40% (20/8)

Sciences (Biologie) 40% (20/8)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

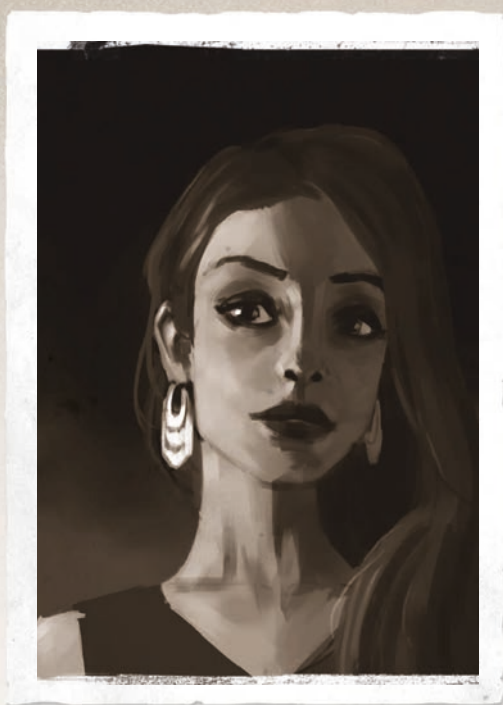
Bonus : la joueuse répartit 40 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Votre grand-mère est atteinte de démence et vous pensez que votre mère en manifeste les signes précurseurs. Vous faites des cauchemars où vous perdez la mémoire et craignez de développer vous aussi cette maladie.

Il y a six mois, au sortir de l'école de droit, vous étiez sans emploi. Une société de recherche médicale baptisée ZyMedBio a surgi de nulle part pour vous offrir un job bien rémunéré, accompagné d'avantages standards. Vous n'avez pas pu refuser. Vous pensiez jouer le rôle d'agent de liaison de la compagnie avec un cabinet d'avocats extérieur, mais à votre stupéfaction, vous avez appris qu'on s'attendait à ce que vous gériez toutes les opérations légales de ZyMedBio. En réalité, vous vous êtes retrouvée à trier des papiers dans un petit bureau isolé : un boulot de droit tout à fait ordinaire, et si peu motivant que vous songiez à démissionner malgré le salaire. Vous avez rarement eu l'occasion de rencontrer le reste du personnel ou de parler à vos collègues, et vous ne vous êtes pas fait d'amis sur place.

Un mois plus tôt, la société vous a envoyé un mémo stipulant que vous deviez faire partie des « volontaires » pour un programme de test. Quand vous avez demandé au vice-président, M. Conaty, comment on pouvait exiger votre participation *bénévole*, il vous a répondu que votre liberté de choix en la matière consistait à sélectionner le programme de test parmi ceux de la firme. N'en croyant pas vos oreilles, vous avez refusé ce « volontariat ».



Le lendemain, votre carte codée ne fonctionnait plus et vos affaires personnelles vous attendaient dans un carton à la porte de votre bureau. Un agent de sécurité est venu à votre rencontre, vous a remis un chèque représentant trois mois de salaire et vous a demandé de partir. C'était terminé.

Le type qui vit au bout de la rue, Charles Ogle, faisait partie des cobayes de ZyMedBio : vous le savez, parce que c'est vous qui avez géré les formulaires de son dossier. Ce soir, vous avez vu de la lumière chez lui et entendu de la musique provenant de sa maison, devant laquelle beaucoup de voitures s'étaient garées. Il a dû organiser une petite fête. C'est l'occasion de vous y inviter. Vous avez une excuse : vous êtes sa voisine et vous travailliez chez ZyMedBio, où il a reçu son traitement. C'est peut-être votre chance de découvrir ce qui se passe : Ogle pourrait sans doute vous renseigner un peu ?

Personnages importants :

- **Jim Conaty (PNJ) :** votre ancien patron chez ZyMedBio, et le vice-président chargé de toutes les affaires non scientifiques de la société. C'est un de ces agaçants types âgés qui ne pensent qu'à rester en forme et à courir leurs trois kilomètres par jour. Il n'arrête pas de se vanter du cyclisme qu'il pratique pendant ses vacances. Si vous aviez eu l'occasion de fouiner un peu dans son bureau et dans l'aile de la recherche du complexe, vous auriez pu découvrir sur quoi portaient exactement les programmes de test.
- **Blanche Yurka (PNJ) :** l'assistante personnelle de votre patron. La plupart du temps, c'est à elle que vous aviez affaire. C'est une femme d'âge mûr aux gestes vifs, comme un oiseau.
- **Chuck Ogle (PNJ) :** il vit au bout de la rue et a subi un traitement expérimental chez ZyMedBio. Vous avez l'intention de vous incruster à sa fête pour découvrir ce qui se passe chez la firme pharmaceutique.

GUS PHILLIPS

Âge : 42 ans

Occupation : Policier

FQR 70	CON 60	TAI 65	DEX 55	INT 70
APP 45	POU 70	ÉDU 70	SAN 70	PV 12
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 7	PM : 14	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3+Imp
Automatique calibre 38 50% (25/10), dégâts 1D10
Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Baratin 40% (20/8)
Conduite 50% (25/10)
Crédit 32% (16/6)
Discrétion 40% (20/8)
Droit 40% (20/8)
Écouter 45% (22/9)
Intimidation 45% (22/9)
Lancer 40% (20/8)
Mécanique 40% (20/8)
Nager 30% (15/6)
Orientation 40% (20/8)
Persuasion 40% (20/8)
Premiers soins 30% (15/6)
Psychologie 40% (20/8)
Trouver Objet Caché 30% (15/6)

Bonus : la joueuse répartit 40 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Vous êtes flic depuis vingt ans. Vous ne portez pas forcément votre officier supérieur, le chef Dawson, dans votre cœur, mais il vient d'annoncer sa retraite anticipée à cause d'un cancer en phase terminale, et vous ne souhaiteriez ça à personne. Il a pris un congé pour raisons médicales et on l'a remplacé par un intérimaire.

Récemment, vous enquêtiez sur une agression survenue sur le parking de ZyMedBio, une société de recherche médicale. Un homme du nom d'Andrew Lucio avait été mutilé : il présentait des morsures de chien ou de coyote, mais également des entailles profondes comme celles infligées par un couteau. Le type délirait, et on vous a dit à l'hôpital que personne n'arrivait à lui parler. Vous vous êtes rendu chez ZyMedBio pour vous entretenir avec le chef de la sécurité, Wesley Rice, qui vous a confirmé qu'un vigile avait trouvé Lucio aux environs de 22h30 et appelé une ambulance. Le vigile n'avait pas assisté à l'incident, qui s'était déroulé dans l'angle mort des caméras de surveillance. Vous avez alors mis l'enquête en attente le temps que Lucio se remette et puisse vous expliquer ce qui s'est passé.

La semaine dernière, le chef Dawson a repris le travail contre toute attente, affirmant qu'il était guéri et qu'il ne partirait finalement pas à la retraite. Vous n'aviez jamais entendu parler d'un malade du cancer du pancréas au stade IV en rémission ! Vous lui avez parlé, et il vous a expliqué qu'il



avait suivi un traitement chez ZyMedBio, mais sans entrer dans les détails. Il a ensuite transféré votre partenaire à la brigade antigang et vous a relégué derrière un bureau, avant de fermer l'enquête sur la société. Il se passe quelque chose de louche.

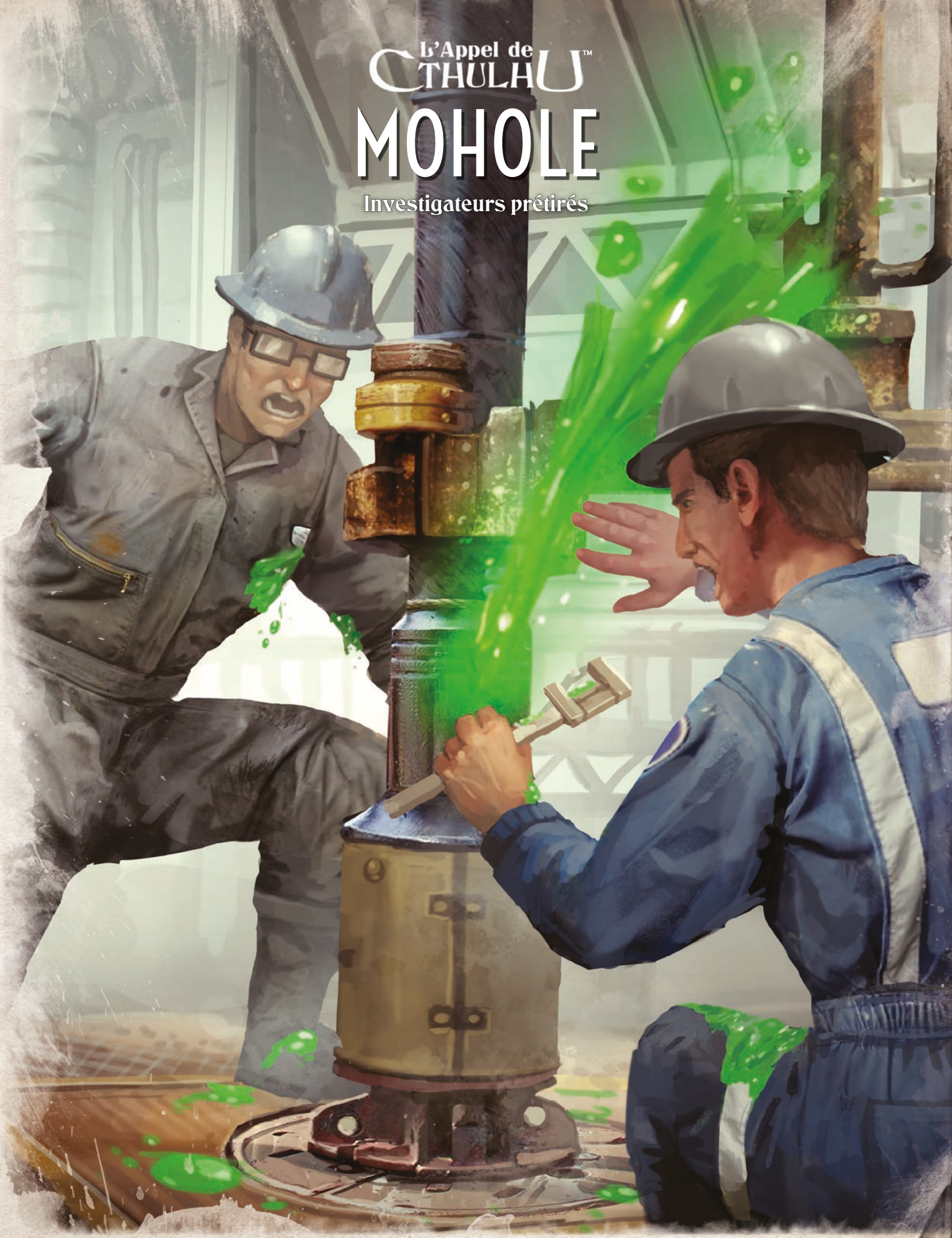
Lors d'une visite chez votre sœur, sa meilleure amie, Mary Fuller, a parlé de se rendre à la petite fête organisée par son cousin Chuck, qui avait suivi un programme de traitement chez ZyMedBio. Pensant que vous teniez l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la firme (sans alerter le chef Dawson), vous avez demandé si vous pouviez accompagner Mary. Elle a répondu oui, et vous irez donc avec elle.

Personnages importants :

- **Mary Fuller (PJ) :** l'amie de votre sœur. Cette infirmière est également la cousine de Chuck Ogle. Vous ignorez si elle vous considère comme un petit ami potentiel, mais elle a accepté de se laisser escorter à la fête de Chuck.
- **Elliott Clawson (PJ) :** vous avez déjà croisé ce journaliste par le passé. Il fait bien son job et n'est pas dangereusement opposé aux flics.
- **Wade Boteler (PJ) :** un détective privé sans permis. Vous le connaissez parce qu'il s'est présenté plusieurs fois au commissariat pour échapper aux problèmes que lui vaut son absence de licence. Qu'est-ce qu'il fiche là ?
- **Sissy Richards (PNJ) :** votre sœur. Divorcée, elle possède sa propre boutique de fleuriste.
- **Chuck Ogle (PNJ) :** le cousin de Mary Fuller. Gravement malade, il a suivi un traitement chez ZyMedBio. À présent, il organise une fête. Vous voulez lui soutirer des informations au sujet de la firme.
- **Chef Dawson (PNJ) :** votre patron. Souffrant d'un cancer du pancréas en phase terminale, il s'est rendu chez ZyMedBio pour y suivre un traitement. Il affirme être guéri. Il se comporte de façon suspicieuse et vous n'osez pas intervenir officiellement.

L'Appel de
CTHULHUTM
MOHOLE

Investigateurs prêtirés



JESSICA ANDERSON

Âge : 48 ans

Occupation : Scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe

FOR 55	CON 45	TAI 65	DEX 60	INT 80
APP 60	POU 75	ÉDU 90	SAN 75	PV 11
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	PM : 15	CHANCE : 45

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 70% (35/14)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 44% (22/8)

Discretion 20% (10/4)

Écouter 20% (10/4)

Grimper 20% (10/4)

Intimidation 65% (32/13)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 90% (45/18)

Langues (Latin) 30% (15/6)

Mécanique 10% (5/2)

Nager 20% (10/4)

Naturalisme 70% (35/14)

Persuasion 40% (20/8)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 20% (10/4)

Sauter 20% (10/4)

Sciences (Chimie) 70% (35/14)

Sciences (Géologie) 80% (40/16)

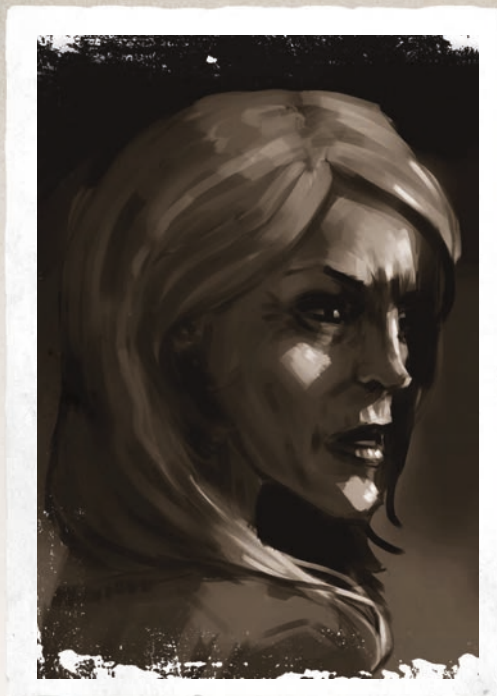
Sciences (Mathématiques) 60% (30/12)

Trouver Objet Caché 65% (32/13)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Le projet Nergal est un forage expérimental conçu pour percer la croûte terrestre, et établi sur une ancienne plateforme pétrolière en mer du Nord. Il consiste en outre à extraire et à raffiner une nouvelle source d'énergie, un gaz baptisé Rolot d'après celui qui l'a découvert, le Dr Simon Roylott, qui se trouve être le chef du projet. Ce dernier a pris une envergure phénoménale : il dispose désormais de finances considérables et de l'appui



de Gerald Winestep, secrétaire d'État aux Affaires, à l'Énergie et à la Stratégie industrielle. Le Dr Roylott a installé un réacteur nucléaire pour alimenter sa foreuse afin de creuser à une profondeur jamais atteinte jusqu'ici. Le directeur exécutif du projet est Piers Goldman, fonctionnaire chargé de la logistique et de la gestion non scientifique.

Vous êtes envoyée à la plateforme de Devil's Hole avec une équipe d'experts pour réaliser un audit du projet et déterminer s'il vaut l'argent qu'on a dépensé pour le mettre en œuvre, s'il est sûr et susceptible d'atteindre son objectif. Votre rapport débouchera soit sur sa fermeture, soit sur un feu vert pour une extension des investissements engagés. On doit vous donner accès sans discuter à toutes les sections de la plateforme.

- **Description :** mince, cheveux grisonnants, traits anguleux et attitude sévère.
- **Traits :** curieuse, vous aimez donner des ordres.
- **Idéologie et croyances :** la science est la clef d'un avenir sans limites, mais il faut la préserver de toute interférence politique.

Les auditeurs externes :

- **Vous,** scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe
- **Phillip Swann,** scientifique (physique nucléaire)
- **Terry Douglas,** océanographe
- **Trisha Hickey,** consultante en gestion du personnel
- **Victor Mann,** ingénieur en systèmes et raffinement
- **Clarice Williams,** députée

PHILLIP SWANN

Âge : 52 ans

Occupation : Scientifique (physique nucléaire)

FQR 50	CON 70	TAI 65	DEX 65	INT 75
APP 55	POU 60	ÉDU 85	SAN 60	PV 13
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 6	PM : 12	CHANCE : 50

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 32% (16/6)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 40% (20/8)

Charme 45% (22/9)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 40% (20/8)

Discretion 40% (20/8)

Écouter 25% (12/5)

Électricité 30% (15/6)

Grimper 30% (15/6)

Informatique 45% (22/9)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 85% (42/17)

Langues (Latin) 20% (10/4)

Mécanique 30% (15/6)

Nager 20% (10/4)

Naturalisme 30% (15/6)

Persuasion 40% (20/8)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 15% (7/3)

Sauter 20% (10/4)

Sciences (Ingénierie) 50% (25/10)

Sciences (Mathématiques) 60% (30/12)

Sciences (Physique) 70% (35/14)

Trouver Objet Caché 60% (30/12)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Le projet Nergal est un forage expérimental conçu pour percer la croûte terrestre, et établi sur une ancienne plateforme pétrolière en mer du Nord. Il consiste en outre à extraire et à raffiner une nouvelle source d'énergie, un gaz baptisé Rolot d'après celui qui l'a découvert, le Dr Simon Roylott, qui se trouve être le chef du projet. Ce dernier a pris une envergure phénoménale : il dispose



désormais de finances considérables et de l'appui de Gerald Winestep, secrétaire d'État aux Affaires, à l'Énergie et à la Stratégie industrielle. Le Dr Roylott a installé un réacteur nucléaire pour alimenter sa foreuse afin de creuser à une profondeur jamais atteinte jusqu'ici. Le directeur exécutif du projet est Piers Goldman, fonctionnaire chargé de la logistique et de la gestion non scientifique.

Vous êtes envoyé à la plateforme de Devil's Hole avec une équipe d'experts pour réaliser un audit du projet et déterminer s'il vaut l'argent qu'on a dépensé pour le mettre en œuvre, s'il est sûr et susceptible d'atteindre son objectif. Votre rapport débouchera soit sur sa fermeture, soit sur un feu vert pour une extension des investissements engagés. On doit vous donner accès sans discuter à toutes les sections de la plateforme.

- **Description :** physique mince et musclé, cheveux grisonnants, lunettes.
- **Traits :** aventureux, sociable.
- **Idéologie et croyances :** la science a la réponse à tous les problèmes de l'humanité.

Les auditeurs externes :

- **Vous,** scientifique (physique nucléaire)
- **Jessica Anderson,** scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe
- **Terry Douglas,** océanographe
- **Trisha Hickey,** consultante en gestion du personnel
- **Victor Mann,** ingénieur en systèmes et raffinement
- **Clarice Williams,** députée

TERRY DOUGLAS

Âge : 45 ans

Occupation : Océanographe

FOR 65	CON 60	TAI 70	DEX 60	INT 70
APP 50	PQU 60	ÉDU 80	SAN 60	PV 13
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 6	PM : 12	CHANCE : 55

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3+Imp

Esquive 32% (16/6)

COMPÉTENCES

Baratin 35% (17/7)

Bibliothèque 30% (15/6)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 35% (17/7)

Discrétion 40% (20/8)

Écouter 25% (12/5)

Grimper 40% (20/8)

Informatique 15% (7/3)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 80% (40/16)

Nager 50% (25/10)

Naturalisme 70% (35/14)

Plongée 40% (20/8)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 15% (7/3)

Sauter 20% (10/4)

Sciences (Biologie) 70% (35/14)

Sciences (Botanique) 60% (30/12)

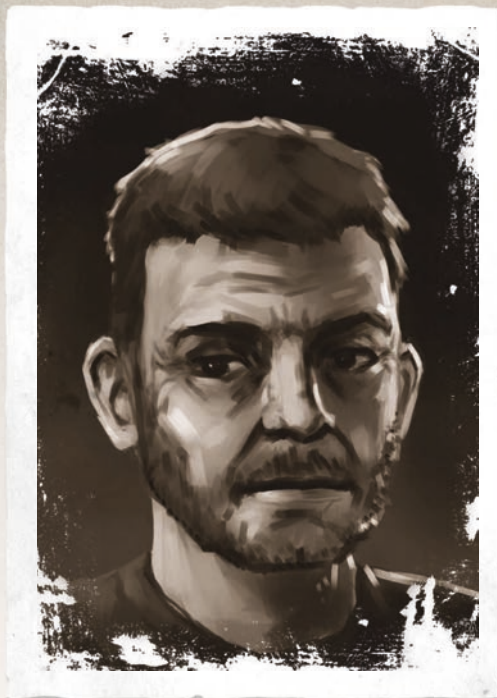
Sciences (Chimie) 60% (30/12)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Le projet Nergal est un forage expérimental conçu pour percer la croûte terrestre, et établi sur une ancienne plateforme pétrolière en mer du Nord. Il consiste en outre à extraire et à raffiner une nouvelle source d'énergie, un gaz baptisé Rolot d'après celui qui l'a découvert, le Dr Simon Roylott, qui se trouve être le chef du projet. Ce dernier a pris une envergure phénoménale : il dispose désormais de finances considérables et de l'appui de Gerald Winestep, secrétaire d'État aux Affaires, à l'Énergie et à la Stratégie industrielle.



Le Dr Roylott a installé un réacteur nucléaire pour alimenter sa foreuse afin de creuser à une profondeur jamais atteinte jusqu'ici. Le directeur exécutif du projet est Piers Goldman, fonctionnaire chargé de la logistique et de la gestion non scientifique.

Vous êtes envoyé à la plateforme de Devil's Hole avec une équipe d'experts pour réaliser un audit du projet et déterminer s'il vaut l'argent qu'on a dépensé pour le mettre en œuvre, s'il est sûr et susceptible d'atteindre son objectif. Votre rapport débouchera soit sur sa fermeture, soit sur un feu vert pour une extension des investissements engagés. On doit vous donner accès sans discuter à toutes les sections de la plateforme.

- **Description :** courtaud, large poitrine, cheveux coupés court, visage rond.
- **Traits :** tête brûlée, enjoué.
- **Idéologie et croyances :** l'humanité ne fait que causer des ennuis à la planète.

Les auditeurs externes :

- **Vous,** océanographe
- **Jessica Anderson,** scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe
- **Phillip Swann,** scientifique (physique nucléaire)
- **Trisha Hickey,** consultante en gestion du personnel
- **Victor Mann,** ingénieur en systèmes et raffinement
- **Clarice Williams,** députée

TRISHA HICKEY

Âge : 42 ans

Occupation : Consultante en gestion du personnel

FQR 65	CON 70	TAI 55	DEX 60	INT 80
APP 65	POU 50	ÉDU 70	SAN 50	PV 12
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 7	PM : 10	CHANCE : 60

COMBAT

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Baratin 40% (20/8)

Bibliothèque 40% (20/8)

Charme 50% (25/10)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Comptabilité 25% (12/5)

Crédit 45% (22/9)

Discrétion 50% (25/10)

Droit 35% (17/7)

Écouter 50% (25/10)

Grimper 30% (15/6)

Intimidation 50% (25/10)

Lancer 30% (15/6)

Langues (Anglais) 70% (35/14)

Langues (Néerlandais) 20% (10/4)

Nager 30% (15/6)

Premiers soins 50% (25/10)

Psychologie 60% (30/12)

Sauter 30% (15/6)

Trouver Objet Caché 60% (30/12)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Le projet Nergal est un forage expérimental conçu pour percer la croûte terrestre, et établi sur une ancienne plateforme pétrolière en mer du Nord. Il consiste en outre à extraire et à raffiner une nouvelle source d'énergie, un gaz baptisé Rolot d'après celui qui l'a découvert, le Dr Simon Roylott, qui se trouve être le chef du projet. Ce dernier a pris une envergure phénoménale : il dispose désormais de finances considérables et de l'appui de Gerald Winestep, secrétaire d'État aux Affaires, à l'Énergie et à la Stratégie industrielle.



Le Dr Roylott a installé un réacteur nucléaire pour alimenter sa foreuse afin de creuser à une profondeur jamais atteinte jusqu'ici. Le directeur exécutif du projet est Piers Goldman, fonctionnaire chargé de la logistique et de la gestion non scientifique.

Vous êtes envoyée à la plateforme de Devil's Hole avec une équipe d'experts pour réaliser un audit du projet et déterminer s'il vaut l'argent qu'on a dépensé pour le mettre en œuvre, s'il est sûr et susceptible d'atteindre son objectif. Votre rapport débouchera soit sur sa fermeture, soit sur un feu vert pour une extension des investissements engagés. On doit vous donner accès sans discuter à toutes les sections de la plateforme.

- **Description :** taille moyenne, tailleur élégant, cheveux bruns coupés au carré.
- **Traits :** autoritaire, esprit étreiqué.
- **Idéologie et croyances :** tout le monde a des secrets qu'on peut employer pour obtenir ce qu'on veut.

Les auditeurs externes :

- **Vous,** consultante en gestion du personnel
- **Jessica Anderson,** scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe
- **Phillip Swann,** scientifique (physique nucléaire)
- **Terry Douglas,** océanographe
- **Victor Mann,** ingénieur en systèmes et raffinement
- **Clarice Williams,** députée

VICTOR MANN

Âge : 49 ans

Occupation : Ingénieur en systèmes et raffinement

FOR 80	CON 70	TAI 65	DEX 50	INT 70
APP 55	POU 55	ÉDU 85	SAN 55	PV 13
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 6	PM : 11	CHANCE : 55

COMBAT

Corps à corps 55% (27/11), dégâts 1D3+Imp

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 40% (20/8)

Charme 15% (7/3)

Combat à distance (Armes de poing) 45% (22/9)

Combat à distance (Fusils) 45% (22/9)

Conduite d'engin lourd 40% (20/8)

Crédit 40% (20/8)

Discrétion 20% (10/4)

Droit 30% (15/6)

Écouter 20% (10/4)

Électricité 65% (32/13)

Électronique 40% (20/8)

Grimper 20% (10/4)

Intimidation 15% (7/3)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 85% (42/17)

Mécanique 75% (37/15)

Nager 30% (15/6)

Persuasion 25% (12/5)

Premiers soins 30% (15/6)

Psychologie 10% (5/2)

Sauter 20% (10/4)

Sciences (Ingénierie) 70% (35/14)

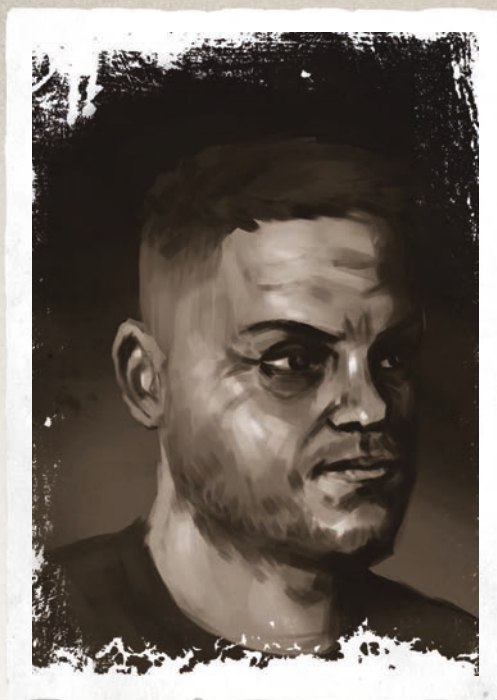
Sciences (Mathématiques) 55% (27/11)

Trouver Objet Caché 25% (12/5)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Le projet Nergal est un forage expérimental conçu pour percer la croûte terrestre, et établi sur une ancienne plateforme pétrolière en mer du Nord. Il consiste en outre à extraire et à raffiner une nouvelle source d'énergie, un gaz baptisé Rolot d'après celui qui l'a découvert, le Dr Simon Roylott, qui se trouve être le chef du projet. Ce dernier a pris une envergure phénoménale : il dispose



désormais de finances considérables et de l'appui de Gerald Winestep, secrétaire d'État aux Affaires, à l'Énergie et à la Stratégie industrielle. Le Dr Roylott a installé un réacteur nucléaire pour alimenter sa foreuse afin de creuser à une profondeur jamais atteinte jusqu'ici. Le directeur exécutif du projet est Piers Goldman, fonctionnaire chargé de la logistique et de la gestion non scientifique.

Vous êtes envoyé à la plateforme de Devil's Hole avec une équipe d'experts pour réaliser un audit du projet et déterminer s'il vaut l'argent qu'on a dépensé pour le mettre en œuvre, s'il est sûr et susceptible d'atteindre son objectif. Votre rapport débouchera soit sur sa fermeture, soit sur un feu vert pour une extension des investissements engagés. On doit vous donner accès sans discuter à toutes les sections de la plateforme.

- **Description :** petit, léger surpoids, larges épaules, cheveux en brosse.
- **Traits :** facile à vivre, comique du groupe.
- **Idéologie et croyances :** vous détestez les injustices et les tyrans.

Les auditeurs externes :

- **Vous,** ingénieur en systèmes et raffinement
- **Jessica Anderson,** scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe
- **Phillip Swann,** scientifique (physique nucléaire)
- **Terry Douglas,** océanographe
- **Trisha Hickey,** consultante en gestion du personnel
- **Clarice Williams,** députée

CLARICE WILLIAMS

Âge : 36 ans

Occupation : Députée

FQR 80	CON 65	TAI 45	DEX 80	INT 65
APP 70	POU 50	ÉDU 60	SAN 50	PV 11
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 8	PM : 10	CHANCE : 60

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3+Imp

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Baratin 50% (25/10)

Bibliothèque 40% (20/8)

Charme 55% (27/11)

Combat à distance (Armes de poing) 20% (10/4)

Combat à distance (Fusils) 25% (12/5)

Crédit 40% (20/8)

Discretion 40% (20/8)

Droit 15% (7/3)

Écouter 40% (20/8)

Grimper 40% (20/8)

Histoire 25% (12/5)

Intimidation 40% (20/8)

Lancer 20% (10/4)

Langues (Anglais) 60% (30/12)

Nager 30% (15/6)

Persuasion 30% (15/6)

Pickpocket 40% (20/8)

Premiers soins 40% (20/8)

Psychologie 45% (22/9)

Sauter 40% (20/8)

Trouver Objet Caché 40% (20/8)

Bonus : la joueuse répartit 30 points dans les compétences de son choix.

PROFIL

Le projet Nergal est un forage expérimental conçu pour percer la croûte terrestre, et établi sur une ancienne plateforme pétrolière en mer du Nord. Il consiste en outre à extraire et à raffiner une nouvelle source d'énergie, un gaz baptisé Rolot d'après celui qui l'a découvert, le Dr Simon Roylott, qui se trouve être le chef du projet. Ce dernier a pris une envergure phénoménale : il dispose désormais de finances considérables et de l'appui de Gerald Winestep, secrétaire d'État aux Affaires, à l'Énergie et à la Stratégie industrielle. Le Dr Roylott a installé un réacteur nucléaire pour



alimenter sa foreuse afin de creuser à une profondeur jamais atteinte jusqu'ici. Le directeur exécutif du projet est Piers Goldman, fonctionnaire chargé de la logistique et de la gestion non scientifique.

Vous êtes envoyée à la plateforme de Devil's Hole avec une équipe d'experts pour réaliser un audit du projet et déterminer s'il vaut l'argent qu'on a dépensé pour le mettre en œuvre, s'il est sûr et susceptible d'atteindre son objectif. Votre rapport débouchera soit sur sa fermeture, soit sur un feu vert pour une extension des investissements engagés. On doit vous donner accès sans discuter à toutes les sections de la plateforme.

- **Description :** petite mais athlétique, long nez, longs cheveux blonds.
- **Traits :** rusée, vous prétendez tout comprendre même quand ce n'est pas le cas.
- **Idéologie et croyances :** vous cherchez à tout prix à améliorer votre position et votre statut.

Les auditeurs externes :

- **Vous, parlementaire**
- **Jessica Anderson, scientifique (géochimie) et cheffe d'équipe**
- **Phillip Swann, scientifique (physique nucléaire)**
- **Terry Douglas, océanographe**
- **Trisha Hickey, consultante en gestion du personnel**
- **Victor Mann, ingénieur en systèmes et raffinement**

L'Appel de
CTHULHUTM

LA VOIX AU TÉLÉPHONE

Investigateurs prétrérés



L'Appel de
CTHULHU™

LES ABOMINATIONS DE PETERSEN

CINQ RÉCITS ÉPIQUES D'HORREUR MODERNE

Une collection de cinq scénarios modernes et cauchemardesques pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu.

Rassemblée depuis les quatre coins de l'éternité, cette effroyable anthologie réunit pour la toute première fois des scénarios inédits de Sandy Petersen, créateur du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Chaque aventure est conçue pour se terminer en une ou deux séances de jeu. À l'intérieur, vous découvrirez les récits de mystère et d'horreur suivants :

- **L'hôtel de l'Enfer** : un héritage dissimule un abominable secret qui pourrait bien provoquer la fin du monde.
- **L'épave** : une remarquable découverte survient au terme d'un ultime voyage... mais l'horreur l'accompagne.
- **Panacée** : le remède miracle à de nombreuses maladies cache une terrible vérité.
- **Mohole** : une excavation expérimentale trop poussée attire l'attention d'une horreur indicible de jadis.
- **La voix au téléphone** : l'histoire de deux frères dans le monde violent des gangs.

Vous trouverez également des conseils pour profiter au mieux de tous les scénarios, ainsi que des suggestions pour les développer et les prolonger. Chacun s'accompagne aussi de son lot d'investigateurs prêtés. Préparez-vous à entrer dans la tête du créateur de *L'Appel de Cthulhu*. Bon cauchemar !

Ouvrage destiné à *L'Appel de Cthulhu 7^e Édition*. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.



EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

LES ABOMINATIONS DE [...]
SKU : ESCTH14FR - 2022-1
ISBN : 8435407634510
PRIX : 39,99 €

