

LE FLAMBEAU DES PROFONDEURS

UNE CAMPAGNE POUR PULP CTHULHU™

GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN

Cartes pour le Gardien2

Indices 14

Cartes pour les joueurs23

Héros prétirés.....36

Héros Lomariens42

EDGE
S T U D I O







Rez-de-chaussée

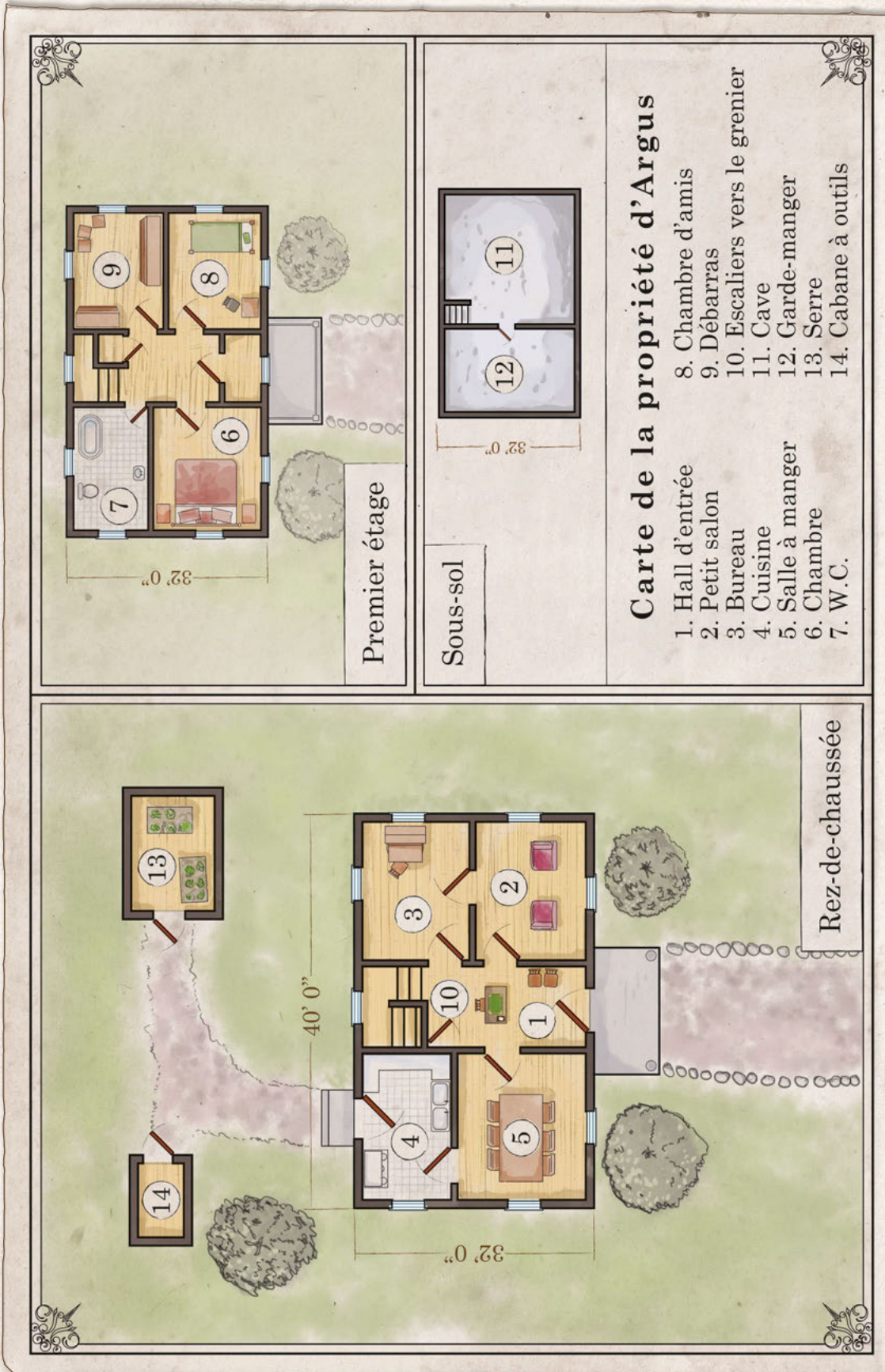
Premier étage

Plan de la propriété de Fontanelle

- 1. Perron
- 2. Véranda
- 3. Séjour
- 4. Salle de lecture
- 5. W.C.
- 6. Cuisine

- 7. Salle à manger
- 8. Chambre parentale
- 9. Bibliothèque
- 10. W.C.
- 11. Chambre d'amis
- 12. Chambre d'amis

Carte de la propriété de Fontanelle



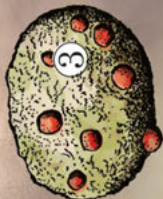
Carte de la propriété d'Argus

Course autour des anneaux

◇ Schéma de la poursuite ◇



Point de départ
de chats
de Saturne

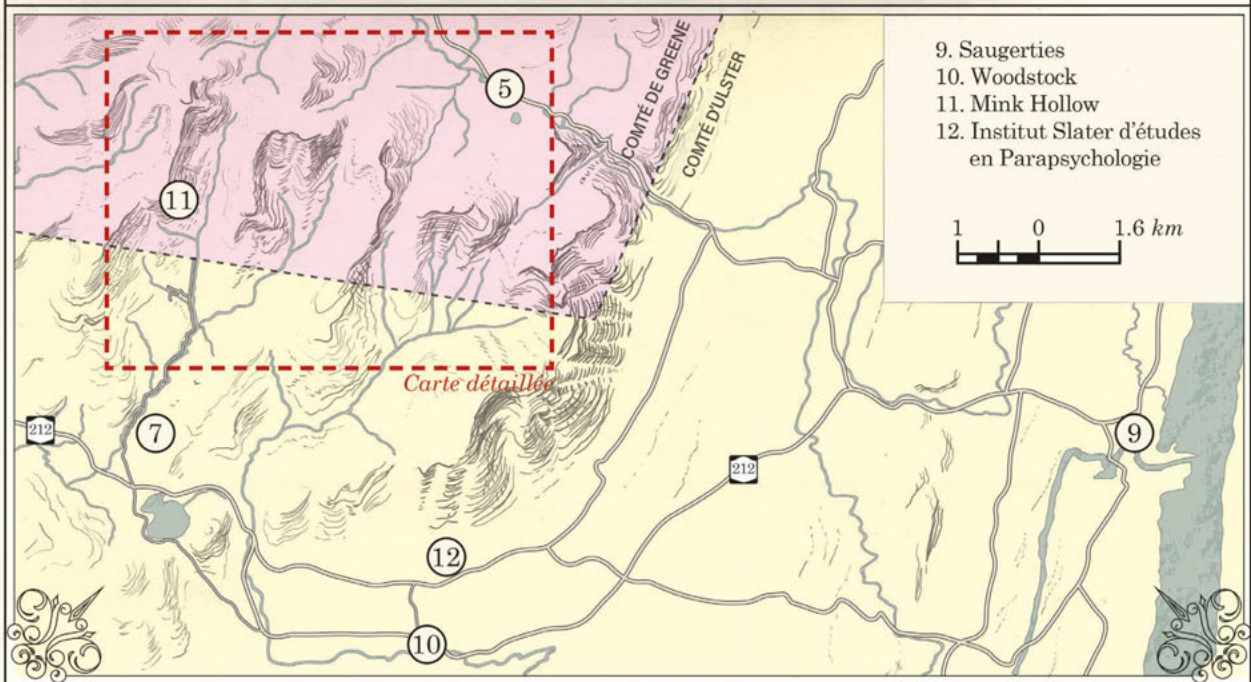
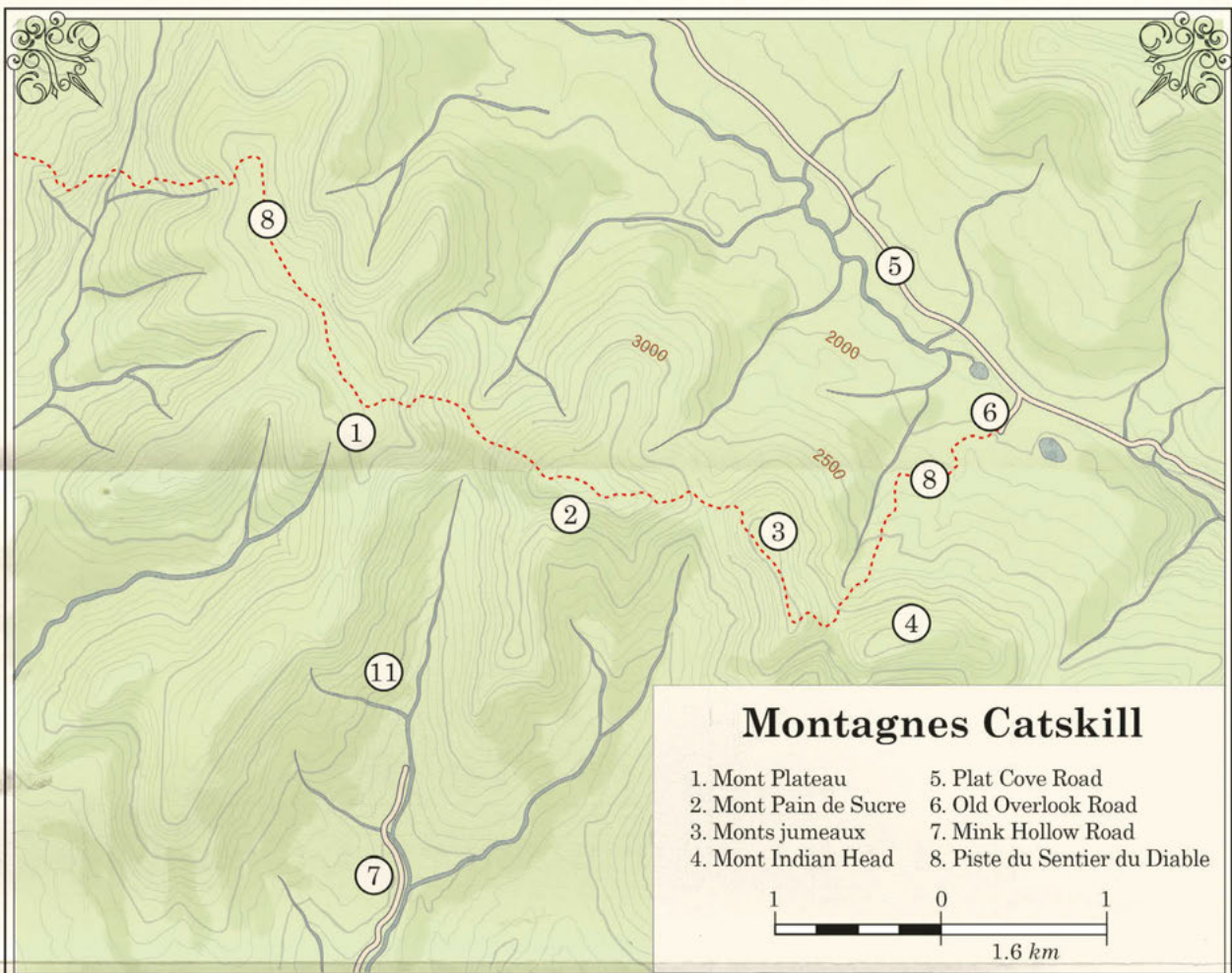


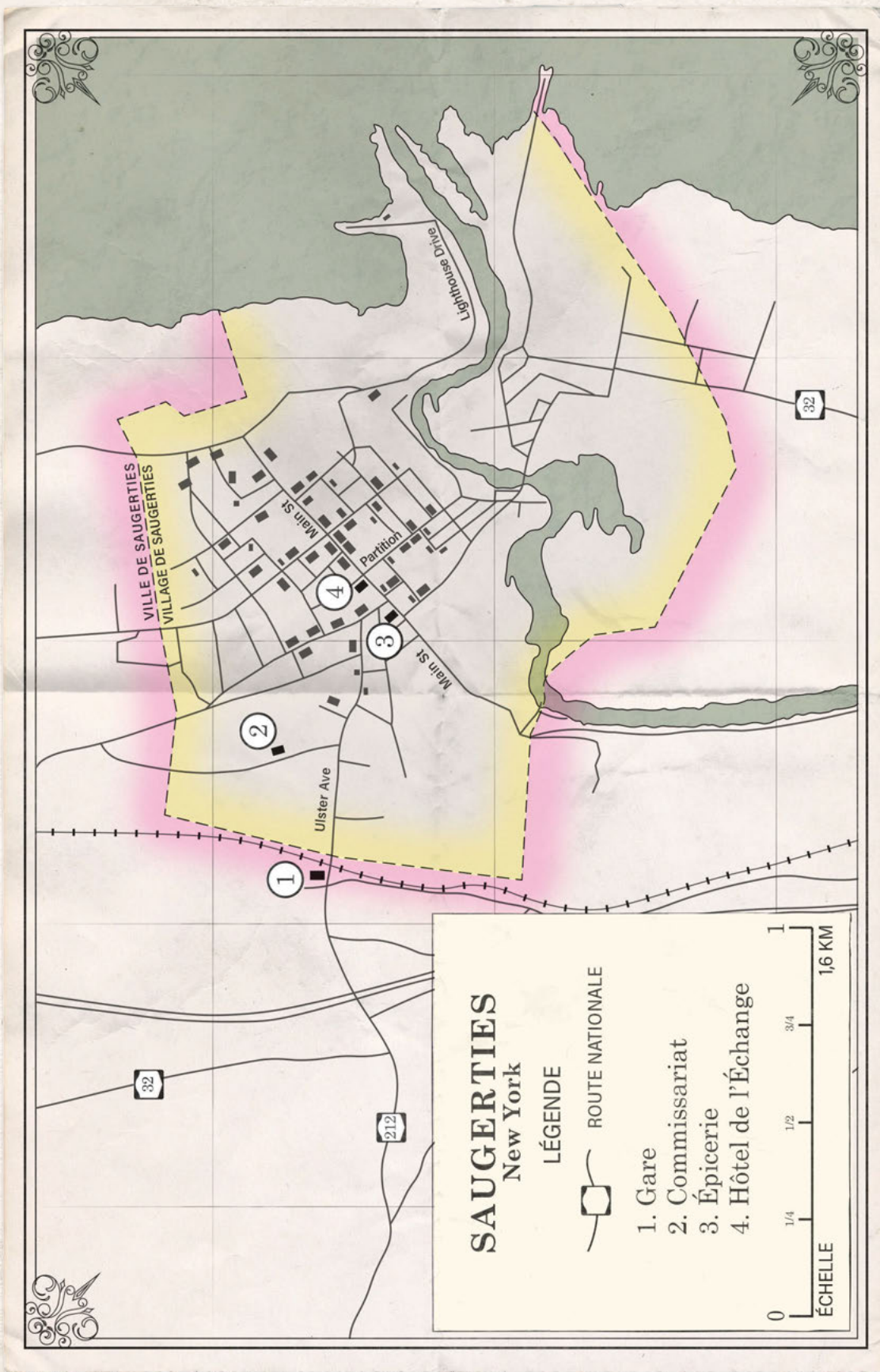
Point de
départ
des héros



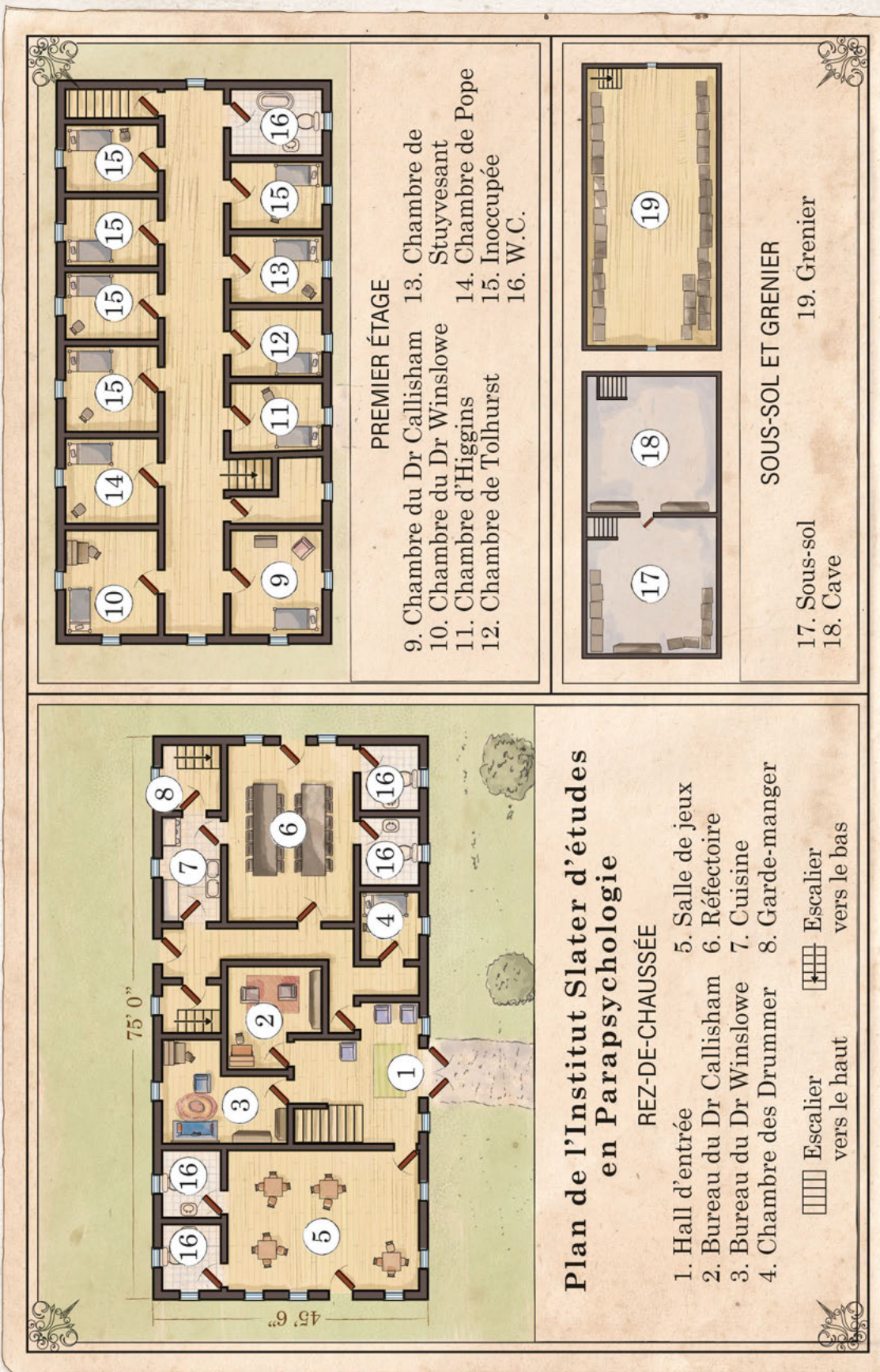
Porte
menant
au
bureau

Les nombres représentent les actions de déplacement nécessaires pour traverser chaque lieu rocheux. Vous pouvez faire sans si le Gardien souhaite intégrer un obstacle ou un danger à un lieu précis. Le schéma peut être joué tel quel, mais il est possible d'y ajouter d'autres lieux afin de rallonger la séquence de poursuite.





Carte de Saugerties, New York



Plan de l'Institut Slater d'études en Parapsychologie

REZ-DE-CHAUSSÉE

- 1. Hall d'entrée
- 2. Bureau du Dr Callisham
- 3. Bureau du Dr Winslowe
- 4. Chambre des Drummer
- 5. Salle de jeux
- 6. Réfectoire
- 7. Cuisine
- 8. Garde-manger

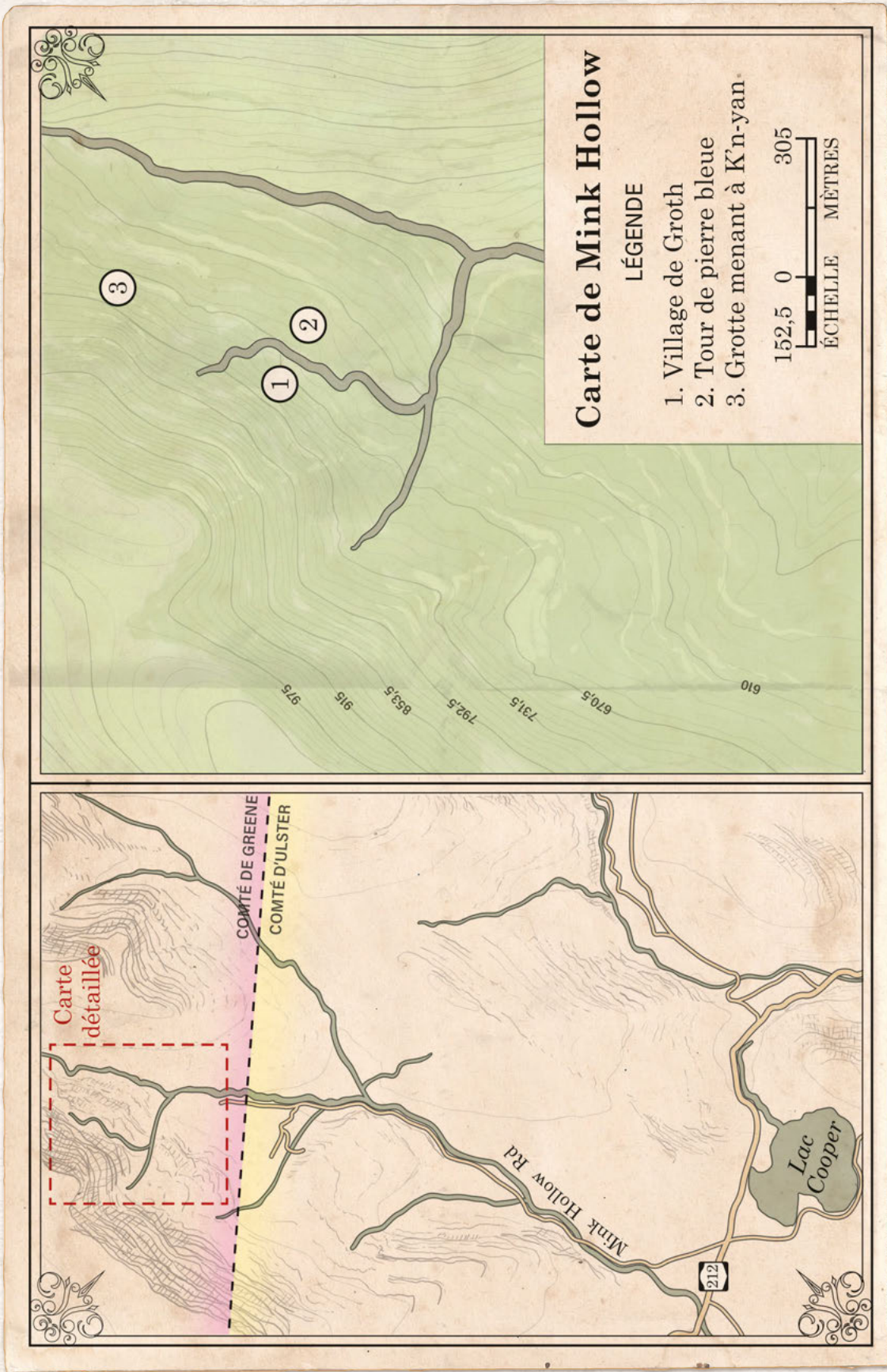
Escalier vers le haut
Escalier vers le bas

PREMIER ÉTAGE

- 9. Chambre du Dr Callisham
- 10. Chambre du Dr Winslowe
- 11. Chambre d'Higgins
- 12. Chambre de Tolhurst
- 13. Chambre de Stuyvesant
- 14. Chambre de Pope
- 15. Inoccupée
- 16. W.C.

SOUS-SOL ET GRENIER

- 17. Sous-sol
- 18. Cave
- 19. Grenier






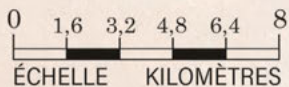
Carte de Mink Hollow



NORD-EST DE K'N-YAN

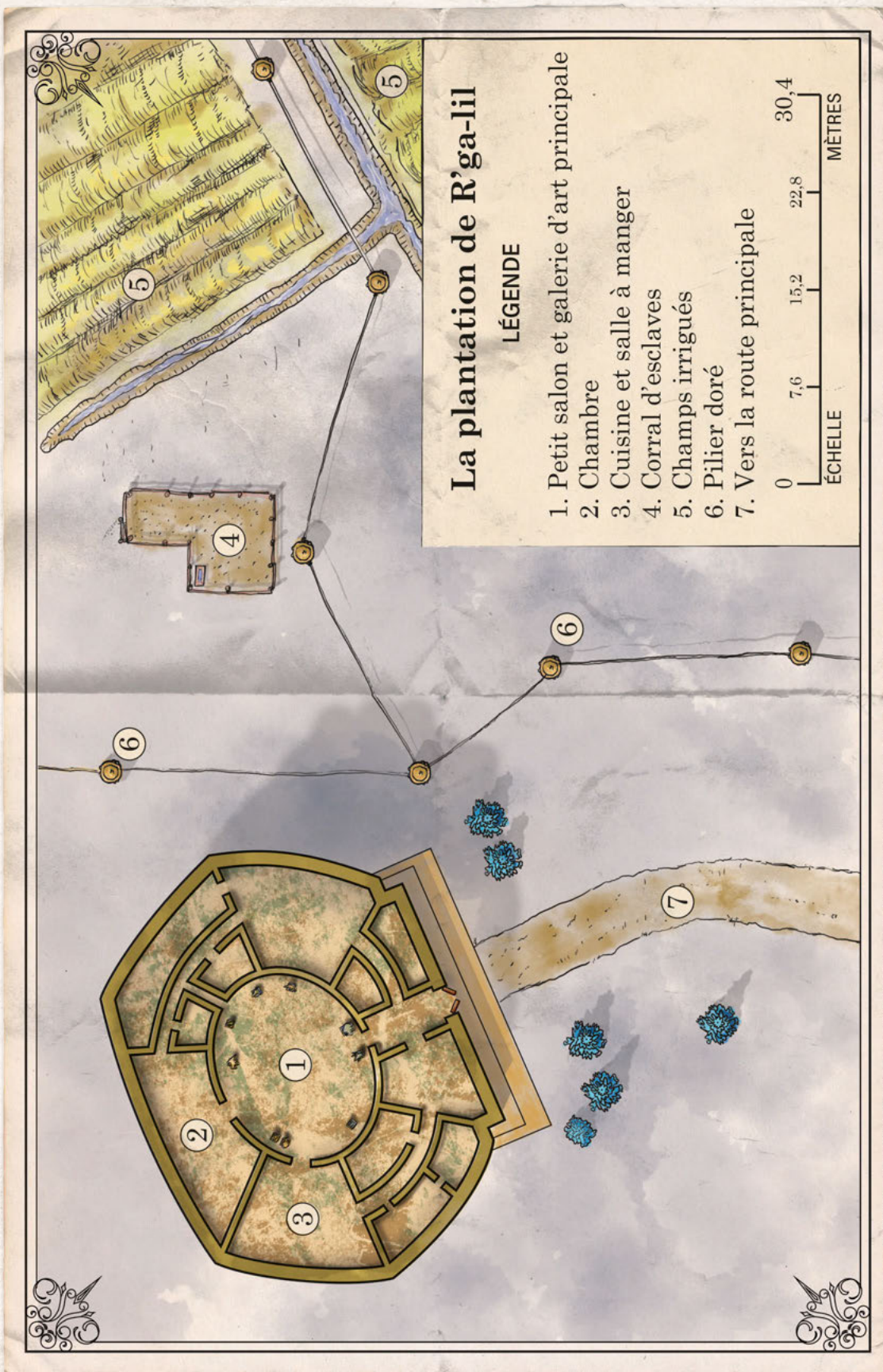
LÉGENDE

-  Temple
-  Plantation
-  Ville abandonnée



LIEUX-CLÉS

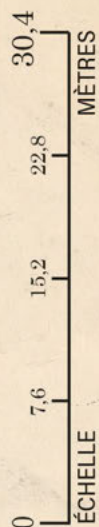
1. Entrée de K'n-yan
2. Pont en basalte
3. Plantation de R'ga-lil
4. Cité de V'thruu
5. Arène
6. Camp de la tribu T'lhya
7. Lieu du massacre
8. Temple en ruines de Nug et Yeb
9. Vers le temple au-delà de la Mer
10. Vers Gru-lug & Zyth-eb



La plantation de R'ga-lil

LÉGENDE

1. Petit salon et galerie d'art principale
2. Chambre
3. Cuisine et salle à manger
4. Corral d'esclaves
5. Champs irrigués
6. Pilier doré
7. Vers la route principale



La cité de V'thruu
I. Le palais II. L'arène

Plan du palais de la cité

LÉGENDE

Rez-de-chaussée
1. Hall d'entrée
2. Accès aux tunnels souterrains
3. Bureaux

Premier étage
4. Grandé salle
5. Armurerie
6. Archives
7. Galerie d'art

Deuxième étage
8. Chambres

Troisième étage
9. Amphithéâtre

Amphithéâtre
Trône
Brasero
Batterie électrique

Échelle 0 10 20 mètres

Carte de la cité de V'thruu (encarts : amphithéâtre et palais de la cité)



3 août 1933,

J'ai bien failli chasser ce visiteur austère et commettre la pire erreur de ma vie. Dieu merci, il a laissé échapper quelques propos empreints de sagesse cachée avant que je ne le mette à la porte. En plongeant mon regard dans ses yeux gris, j'y ai perçu un certain génie. Il me cherchait depuis qu'il m'avait entendu parler de ma dernière œuvre dans cette librairie mitense, car il a besoin de mes services. Cet homme vit hors du temps, c'est une vieille âme issue de l'âge d'or du Lomar ! L'apparence et la culture du monde moderne lui sont étrangères, car il n'a repris conscience que récemment dans l'aile des miséreux de Bellevue. Une grande partie de sa sagesse surnaturelle est elle aussi obscurcie. Selon lui, cela serait dû au puissant acte de volonté nécessaire pour traverser les siècles et prendre possession du corps de Ferdinand Argus. Eh bien, j'ai décidé de l'aider à parcourir cette ère et à retrouver sa puissance.

21 septembre 1934,

Depuis que je suis rentré de mon voyage en Europe, qui m'a permis de récupérer certains des matériaux nécessaires pour restaurer une partie de la sagesse disparue de mon maître, j'ai été très pris par mes recherches et d'autres problèmes plus communs rencontrés lors de la mise en œuvre de notre plan. Je me trouve actuellement dans une chambre d'hôtel au Capitole, après mon entrevue avec Lee Sarason. Ceux qui pensent qu'il n'est rien de plus que le secrétaire de ce bouffon de sénateur Windrip le sous-estiment dangereusement. J'espérais éveiller son intérêt en fournissant des fonds destinés à achever nos plans, mais j'ai bien peur d'avoir échoué. Il m'a tout de même appris des choses intéressantes : le prédicateur radiophonique, l'évêque Prang, est en train de fonder un groupe appelé la Ligue des Hommes Oubliés. Sarason a également affirmé que Windrip s'apprêtait à se présenter aux élections présidentielles. Je comprends tout à fait le côté

bon-enfant et accessible de son Heure Zéro et après tout, ses promesses illusoires ont rencontré un succès absurde, j'imagine donc qu'il a ses chances.

15 février 1935,

J'ai bien peur de ne jamais réussir à faire de la Ligue des Hommes Oubliés une organisation convenable que nous pourrions utiliser comme avant-garde de notre conquête. Les benêts tels que Seabrooke s'enlisent dans la religion orthodoxe et le scientisme nonchalant. Cependant, j'ai identifié quelques membres de la section de Brooklyn qui conviendront assez bien à nos besoins, même s'ils doivent pour le moment demeurer dans l'ignorance. C'est là ma malédiction : en Amérique, les sociétés paranormales manquent de discipline et les groupes nationalistes sont trop conventionnels. Hélas, même les nazis rejettent les occultistes qui ont tant fait pour les aider à s'implanter, eux et leur idéologie. Ils sont allés jusqu'à bannir la Société Thulé ! À l'évidence, nous devons tracer notre propre chemin.

INDICES

Index : Vies Antérieures 3a

25 mars 1934,

Monseigneur Thetnoris,

C'est avec une immense fierté que je vous envoie aujourd'hui cet extrait latin de texte pnakotique. Son propriétaire, un certain Leonel Montoya Jiménez vivant à Alcántara, en Espagne, a eu du mal à s'en séparer, mais je suis persuadé que ce document nous permettra d'accéder aux secrets des cristaux de Naphkon. Bientôt, vous pourrez créer une nouvelle pierre divinatoire afin de trouver d'autres de vos semblables, des réceptacles issus de lignées assez pures pour accueillir vos compatriotes. J'espère découvrir davantage d'extraits de cette ancienne sagesse avant mon retour d'Europe.

Votre fidèle serviteur,

Leopold Fontanelle

11 mai 1934,

Monseigneur,

Je suis navré, je n'ai pas eu la chance de trouver davantage d'extraits de textes pnakotiques. Tant de connaissances ont été perdues au cours de l'histoire... Le Manuscrit pnakotique en votre possession, qui date du 15e siècle, est très incomplet, mais il reste notre meilleure source, bien qu'il soit loin d'être à la hauteur de celui que vous consultez en rêve. Je reste ébahi par ma visite de cette ombre persistante du Lomar, lorsque j'ai eu l'honneur de vous voir utiliser le légendaire Cœur des Rêves pour sauver les graines de ce coquelicot disparu depuis longtemps dans le Monde de l'Éveil et récupérer un chat sacré de Cykranosh, la planète aux nombreux anneaux, afin de protéger vos trésors.

Votre humble conseiller,

Leopold Fontanelle

16 avril 1935,

Maître,

J'ai réussi ! J'ai découvert une entrée vers le monde Intérieur non loin d'ici ! J'avais vu juste : de nombreux chemins mènent probablement aux profondeurs sous nos pieds. Les mythes des Peaux-Rouges, si vagues et primitifs soient-ils, laissaient entendre que leur race vivait autrefois sous la surface.

Pourquoi organiser une expédition vers l'impénétrable pôle Nord ou la chaîne incroyable de l'Himalaya ? Certes, les civilisations cachées de l'Hyperborée et de l'Agartha constitueraient une belle récompense mais en dépit de toutes leurs dépenses, les nazis sont-ils plus près de les trouver ? Même les sanctuaires des lémuriens et d'autres réfugiés issus de contrées perdues, que l'on soupçonne d'être cachés sous le parc national de Grand Teton ou sous le mont Shasta, sont des concepts beaucoup trop flous : impossible de savoir quand nous parviendrons enfin à les atteindre. Après tout, si la cité interdite de Yian-Ho se trouve vraiment entre les deux pôles, n'importe quel chemin qui s'enfonce dans les profondeurs nous y mènera.

J'ai déjà commencé à faire le nécessaire pour notre voyage du 3 mai au cours duquel vous, vos compatriotes transplantés, quelques assistants de la ligue et moi-même nous rendrons à Saugerties.

Je trépigne d'impatience,

Leopold Fontanelle

Iä ! Shub-Niggurath !

Indice : Vies antérieures 2

Réserver le voyage à Sauger pour Arge

Indice : Vies Antérieures 4

Norbert Blythe	Neglos
Adelaide Hartley	Dakelis
Marguerite de Lacy	Inzikla
Hugo Northridge	Lendalo
Brendan Sterling	Kethnos
Ivy Tinsdale	Zeralta



Institut Slater
d'Études en Parapsychologie
Woodstock, New York

7 mai 1935.

Cher/Chère —,

J'ai bien l'impression que nous sommes maudits. Là, nichés dans le calme des collines, les problèmes devraient n'être qu'un concept très éloigné pour nous. Pourtant, il y a deux semaines, l'un de nos résidents, Graham Lolkhurst, a disparu. Comme tu le sais, nous ne gardons pas les gens prisonniers et aucun de nos sujets n'est forcé de vivre sur place pendant toute la durée de nos tests. Bien sûr, certains parmi les plus prometteurs ne sont pas, disons-le clairement, des personnes très équilibrées. Peut-être devrais-je donc m'attendre à ce que l'un d'eux nous quitte parfois sans crier gare. Des événements similaires s'étaient déjà produits en octobre dernier : le sujet, Natalia Thumble, s'est levée et est partie en pleine nuit. En ville, personne ne l'a vue passer. Il en va de même pour Evan Bain qui s'est évaporé en juin. Bien sûr, tu dois te souvenir de la petite Anna Yardley qui avait disparu en septembre 1933. Ce n'était pas la première fois que cela se produisait, mais c'est le premier cas qui nous a tous interloqués.

Et la situation a empiré... Maintenant, je vois aussi les fantômes. Tu te rappelles sûrement certains sujets qui affirmaient avoir aperçu des Indiens arpenter les couloirs la nuit et les observer pendant leur sommeil. Tout cela avait beau être très étrange, nous n'avions jamais réussi à prouver quoi que ce soit. Mais comme je te l'ai écrit plus haut, à présent, je les vois aussi. Peut-être est-ce dû au stress et à la fatigue. Ma dernière bonne nuit de sommeil remonte au moment où Graham a disparu. En fait, j'ai même un peu trop dormi ce jour-là, ce qui ne m'arrive jamais d'habitude.

Je suis navrée de t'embêter avec tout ça, mais je suis totalement perdue. Peut-être que nous sommes hantés et que cela fait fuir nos sujets. J'aimerais que le directeur Nesbitt soit là. Sa passion me manque, même si c'est ce qui l'a poussé à se rendre dans les montagnes Catskill sans jamais revenir. Toutes ces responsabilités m'incombent désormais. Je n'osais pas te le demander, mais j'ai vraiment besoin de tes talents pour élucider cette affaire. Je comprendrais parfaitement si tu n'en avais ni le temps, ni l'envie.

Cordialement,

Yvonne Callisham



Institut Slater
d'Études en Parapsychologie
Woodstock, New York

NOM : Tolhurst, Graham

DATE : 20 avril 1935

SUJET : Tout a commencé avec un rêve semblable à ceux que je fais depuis plusieurs mois. Vraiment très intense. Comme je vous l'ai déjà dit, je n'avais jamais fait de rêve pareil avant mon arrivée ici, il y a un an. J'imagine que c'est dû aux recherches et à la progression de mon don en ce qui concerne les techniques de rêves lucides. J'ai toujours été un grand rêveur. Vous savez à quel point cela terrifiait mes parents.

DOCTEUR : Oui, absolument. Graham, je suis désolé de vous dire cela, mais vous m'avez l'air un peu, disons... hésitant, aujourd'hui.

SUJET : Ah, oui, j'imagine qu'il est temps que j'arrête de divaguer et que j'entre dans le vif du sujet. Comme je vous le disais, il s'agissait du rêve à propos de la ville souterraine. J'ai l'impression de m'améliorer pour ce qui est de me souvenir des détails, mais cela reste très flou au réveil, et ce malgré l'impression intense que j'en garde. Enfin bref, tout est bleu dans cette ville, même les gens. C'est si particulier... j'ai à la fois l'impression d'entrer sans permission et aussi d'appartenir à ces lieux. Je suis toujours incapable de me souvenir des propos échangés dans ces rêves. Peut-être que nous ne parlons pas, mais j'ai l'impression que si. Je me rappelle seulement de personnes qui se fixent intensément du regard.

DOCTEUR : Graham, est-ce que ça va ?

SUJET : ... Oui, oui, ça va. Ça m'a juste fait penser à ce qui s'est passé ensuite. Vous voyez, je me suis réveillé dans l'obscurité, j'ai cligné des yeux et j'ai senti cette... présence. Je me suis tourné vers la porte et j'ai vu une femme. Enfin, j'ai surtout vu ses yeux. Ils étaient grands, plus grands que la normale. Et elle me fixait aussi intensément que les gens le font dans mes rêves. Ensuite, elle a simplement disparu. Pouf, partie. C'était sûrement une apparition. Nous n'en avons pas beaucoup parlé car cela n'a pas grand-chose à voir avec vos recherches sur les rêves. Mais ce n'est pas le premier fantôme que je vois, ici ou ailleurs.

DOCTEUR : J'ai questionné Mr Tolhurst à plusieurs reprises afin de savoir si ses rêves pourraient s'inspirer de la réalité. Ils ressemblent étrangement aux choses auxquelles Mme Ashe faisait allusion, mais elle a disparu trois ans avant l'arrivée de ce dernier. Peut-être que ces histoires ont été répétées par les sujets longtemps après son départ. Il affirme également qu'il n'a jamais rien lu à propos de ce que l'on nomme « terre creuse, » qu'il s'agisse de pseudo-science malavisée traitant de la théorie des « ouvertures de Symmes » ou bien de fictions comme celles de Verne. Je suis tenté de suggérer que de telles visions sont liées à des capacités psychiques, mais il s'agit probablement d'un mélange d'archétypes et de récits subconscients qui influencent les rêves.

NOM : Esmeralda Marie Ashe

DDN : 09/12/1905

LIEU DE NAISSANCE : Kingston, NY

Le sujet possède un don extraordinaire. Elle obtient de bonnes notes à tous les tests de PES que nous lui faisons passer. Comme de nombreux sujets doués que nous étudions, sa vie familiale et sociale a été perturbée par ses capacités. Toutefois, il est très difficile de travailler avec elle. Il est clair qu'elle a l'habitude d'obtenir ce qu'elle veut, ce qui est grandement facilité par sa personnalité magnétique. J'oserais dire qu'elle ferait une magnétiseuse hors-pair si elle se tournait vers ce domaine. D'après ce qu'elle raconte à propos de son éducation, il est clair que ses prémonitions et ses autres talents ont terrorisé sa communauté, et même sa famille. Cela a certainement amplifié ses mauvaises habitudes.

En plus des difficultés qu'elle cause lors des entretiens particuliers, elle insiste pour répandre ses bêtises spiritualistes teintées de théologie auprès des autres sujets. Si nous n'exigeons pas de ces derniers qu'ils adhèrent aux mêmes principes de logique et de scientisme que les nôtres, je pense qu'il est nécessaire de lui demander de cesser son prosélytisme quant à ces « maîtres cachés » vivant dans un paradis grotesque au centre de la terre.

Informations octroyées par N'x-Yhaa-Wll

Dans les profondeurs de la terre, l'équilibre de Nug et Yeb a été brisé. À l'avenir, leurs flammes noires dévoreront le monde et paveront la voie. Mais le jour de la purification n'est pas encore arrivé. Laissons les Grands Anciens dormir en paix. La destruction semée en ce moment n'a aucun sens. Le temple le plus proche de Nug et Yeb, rempli de citadins décadents dont les fornications ne sont rien d'autre qu'une parodie de culte, est tombé. C'est le premier spasme de douleur de Nug et Yeb.

Des monstres à moitié formés sont nés et ont déferlé sur les plaines. Les guerriers de la tribu les chassent depuis. Celui qui a dérangé les Jumeaux Blasphèmes n'est pas originaire de K'n-yan, mais son esprit a été épargné par les démons de l'espace. Il a quitté sa propre temporalité.

Hier, nos guerriers ont affronté un groupe d'hommes parcourant les plaines. Seul l'un d'entre nous en a réchappé, et un seul d'entre eux est mort. Notre frère est revenu et a eu le temps de nous raconter son histoire avant de mourir. Les étrangers venaient de la surface, mais ils étaient monstrueux et dotés d'étranges pouvoirs.

Une vision pénètre les esprits des héros, celle d'un homme ressemblant à Leopold Fontanelle, mais ses yeux sont noirs et exorbités et sa peau ondule comme de l'eau.

Plus tard, la tribu est venue chercher ses guerriers morts en vue du festin rituel, mais elle a laissé le corps de l'étranger décédé là où il était.

Les temples de Nug et Yeb contiennent les Suppliques noires. Le plus proche se situe à l'ouest de la plantation détenue par celle que l'on nomme R'ga-lil, mais les Suppliques y sont peut-être incomplètes. Il y a un autre temple, éloigné, au-delà de la Forêt détremée et de la Mer des Eaux calmes, où elles seront sans doute intactes. Ceux qui les récitent renaîtront devant les jumeaux. Si vous cherchez le temple au-delà de la Mer, prenez garde aux dangers de la Forêt détremée. Nous, les T'lhyas, n'y entrons que rarement lors de rites de passage ou pour récolter des drogues sacrées. Seuls les vils B'rii-guhuns y vivent, mais ils sont à présent retournés auprès de la Mère-de-Tous. En dire plus briserait le tabou.

2 mai 1935,

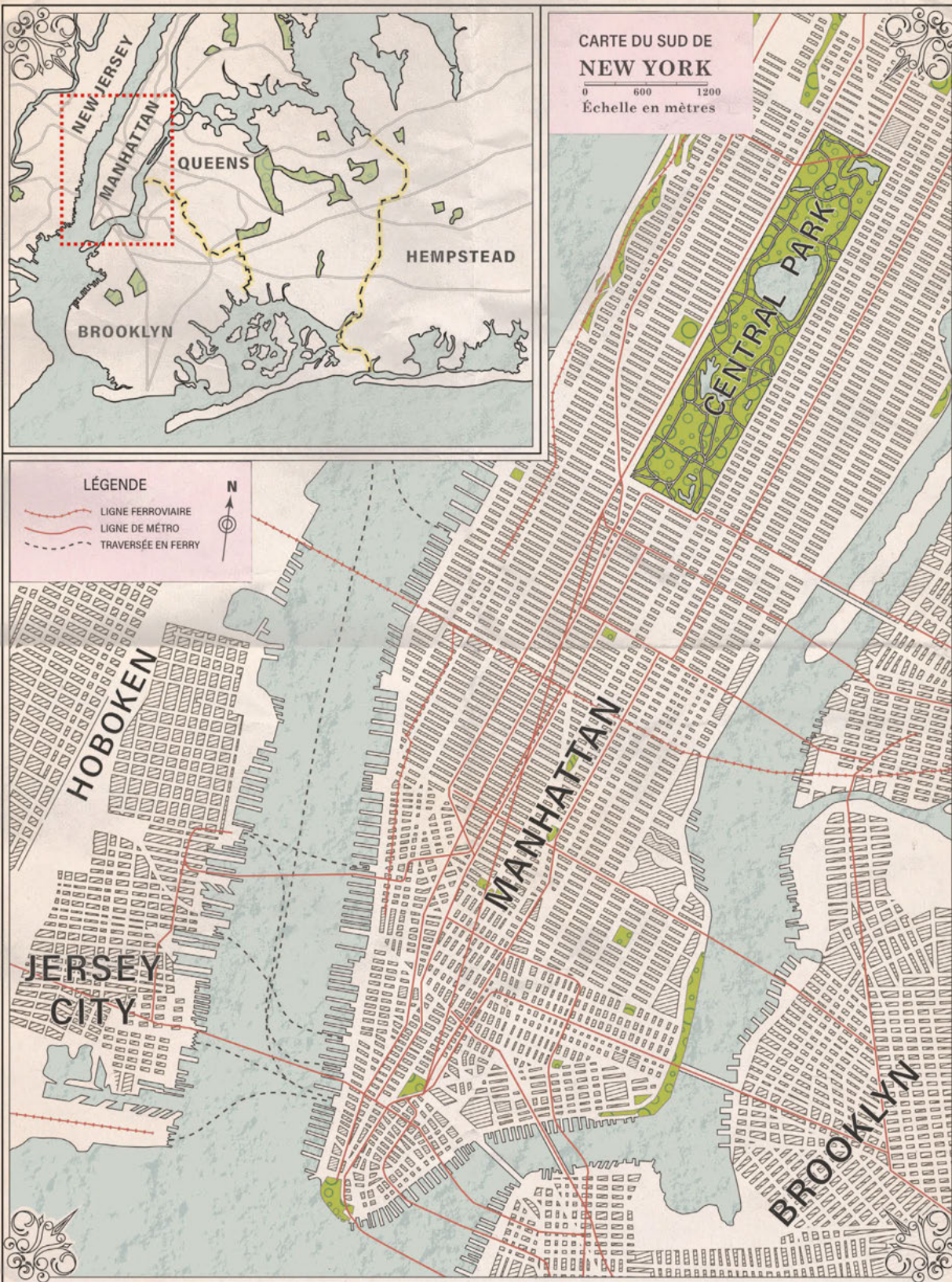
Je n'arrive pas à dormir, tant je suis fou de joie à la perspective de notre voyage imminent vers le légendaire K'n-yan. Thethnoris a rassemblé ses fidèles confrères. J'aurais presque pitié des pauvres idiots dont les esprits ont été envoyés vers le Lomar condamné. Ils périront avec cette civilisation pendant que leurs corps dérobés leur survivront et bâtiront un nouveau Lomar, écrasant la faible démocratie du monde sous leur talon. Même les puissants dirigeants fascistes devront s'incliner devant leurs véritables maîtres.

10 mai 1935,

Le temple de Nug et Yeb. J'entends encore la clameur des passions obscènes qui se déroulent au-dessus de nos têtes, mais rien ne peut détourner mon attention des révélations des Suppliques noires gravées sur les murs des catacombes. Grâce à ces anciens secrets, nous réussirons ce qu'aucun humain n'a accompli d'aussi loin que l'on s'en souvienne : nous franchirons les milles ponts de la ville interdite de Yian-Ho, au centre de la terre.

[Dernière entrée]

J'ignore quel jour nous sommes. Il n'y a pas de temps ici. Le Soleil noir ne se couche ni ne se repose jamais. Thethnoris a tiré un certain pouvoir des Jumeaux Blasphèmes, mais quelque chose cloche. Malgré toute sa puissance et sa sagesse, il ne parvient pas à canaliser ces énergies, bien que lui et les autres Lomariens soient protégés du pire. À présent, il est trop tard pour stopper le rituel. Cela causerait notre perte. Thethnoris m'a confié une importante mission. Je vais mener une expédition vers K'n-yan afin de consulter à nouveau les Suppliques noires. J'aimerais en écrire davantage, mais ma peau m'en empêche.





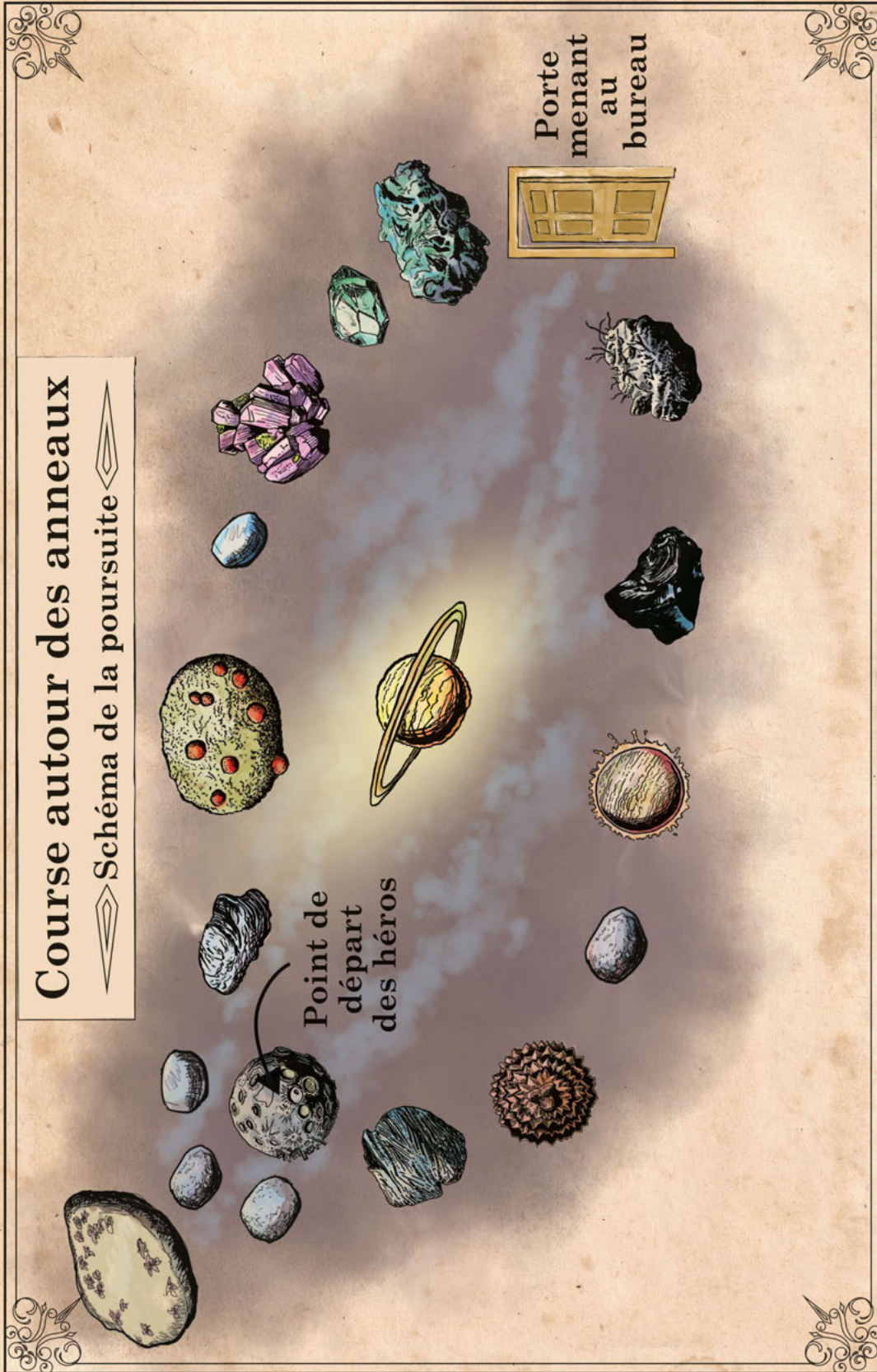
Carte de la propriété de Fontanelle



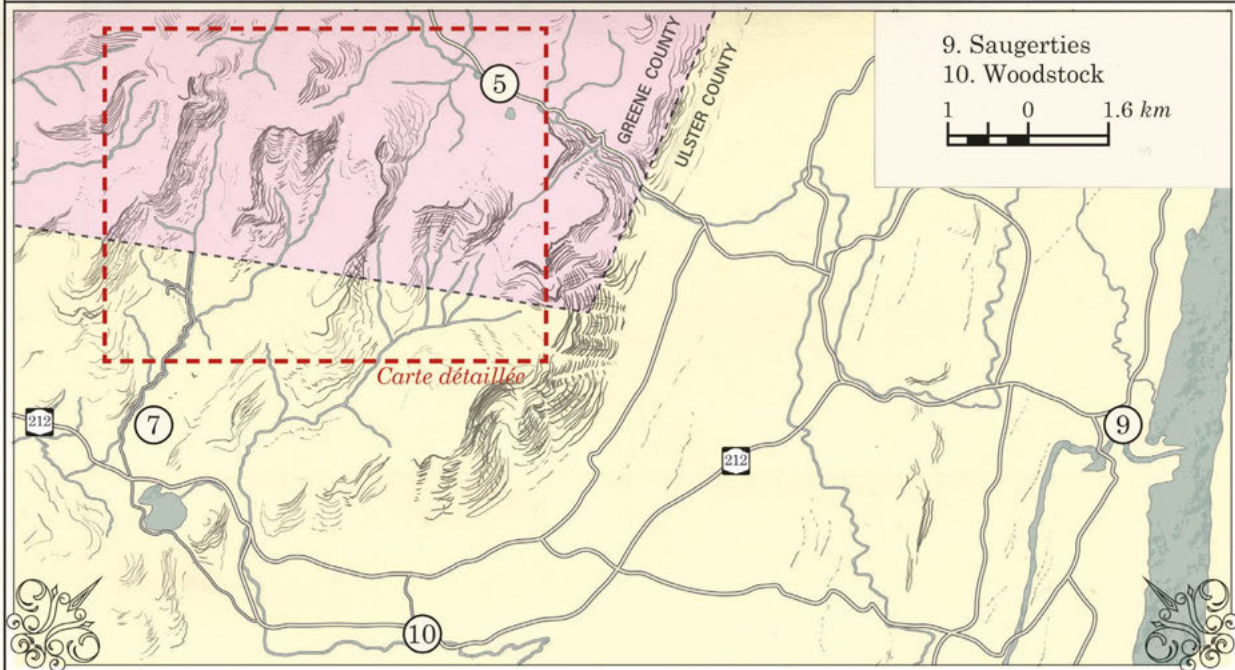
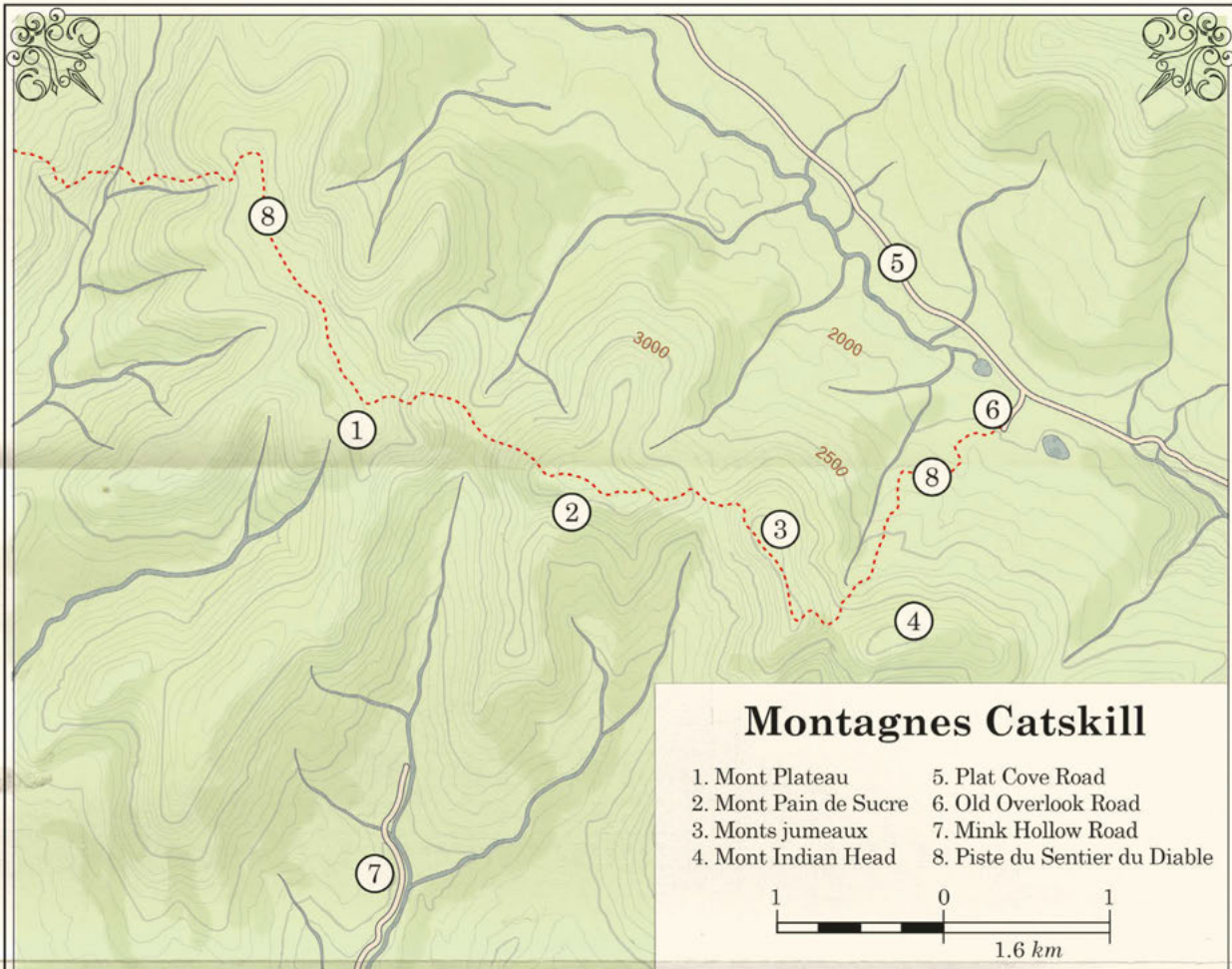
Carte de la propriété d'Argus

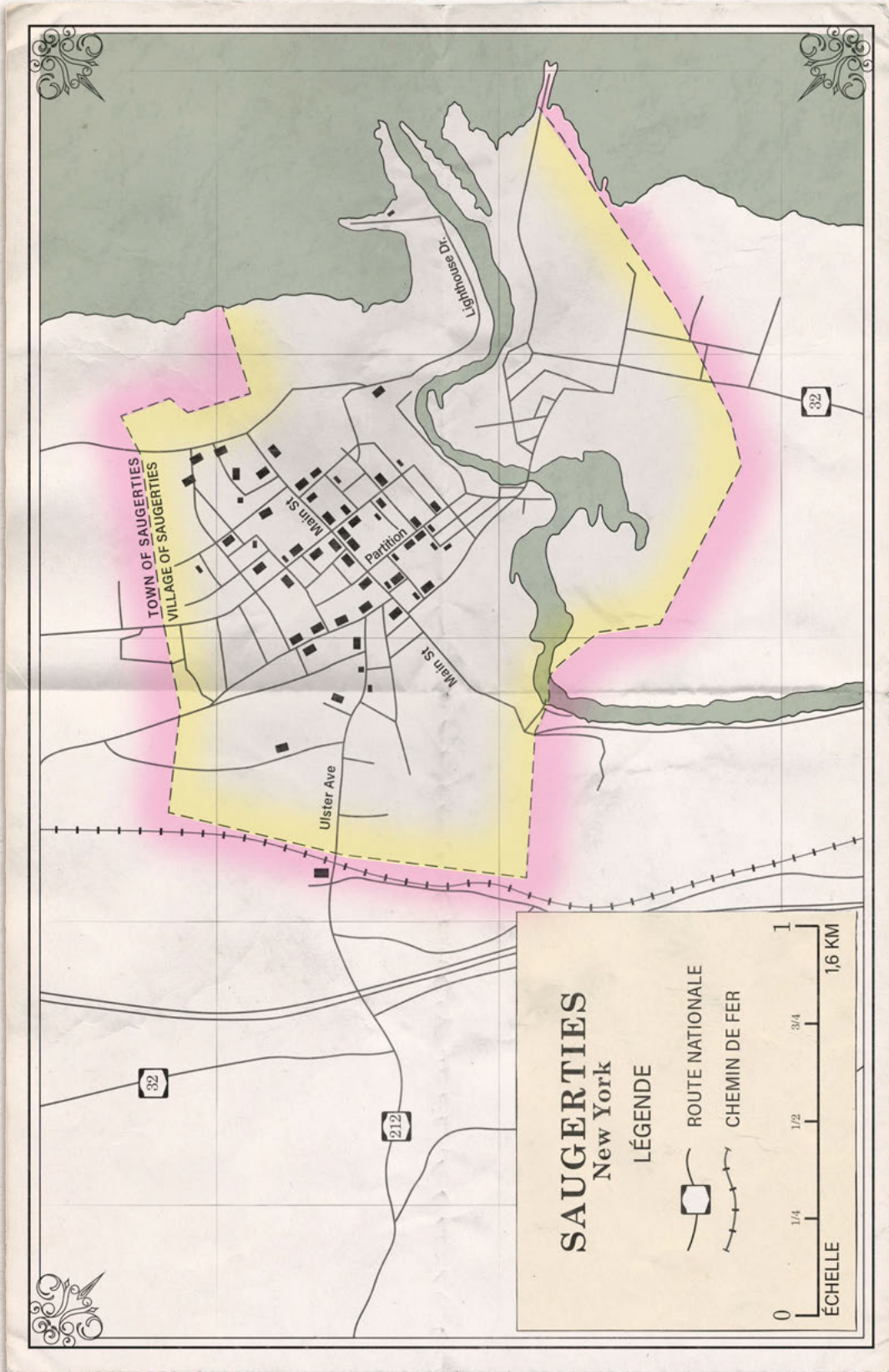
Course autour des anneaux

◇ Schéma de la poursuite ◇



Course autour des anneaux, schéma de la poursuite





Carte de Saugerties, New York

75' 0"

45' 6"

**Plan de l'Institut Slater d'études
en Parapsychologie**

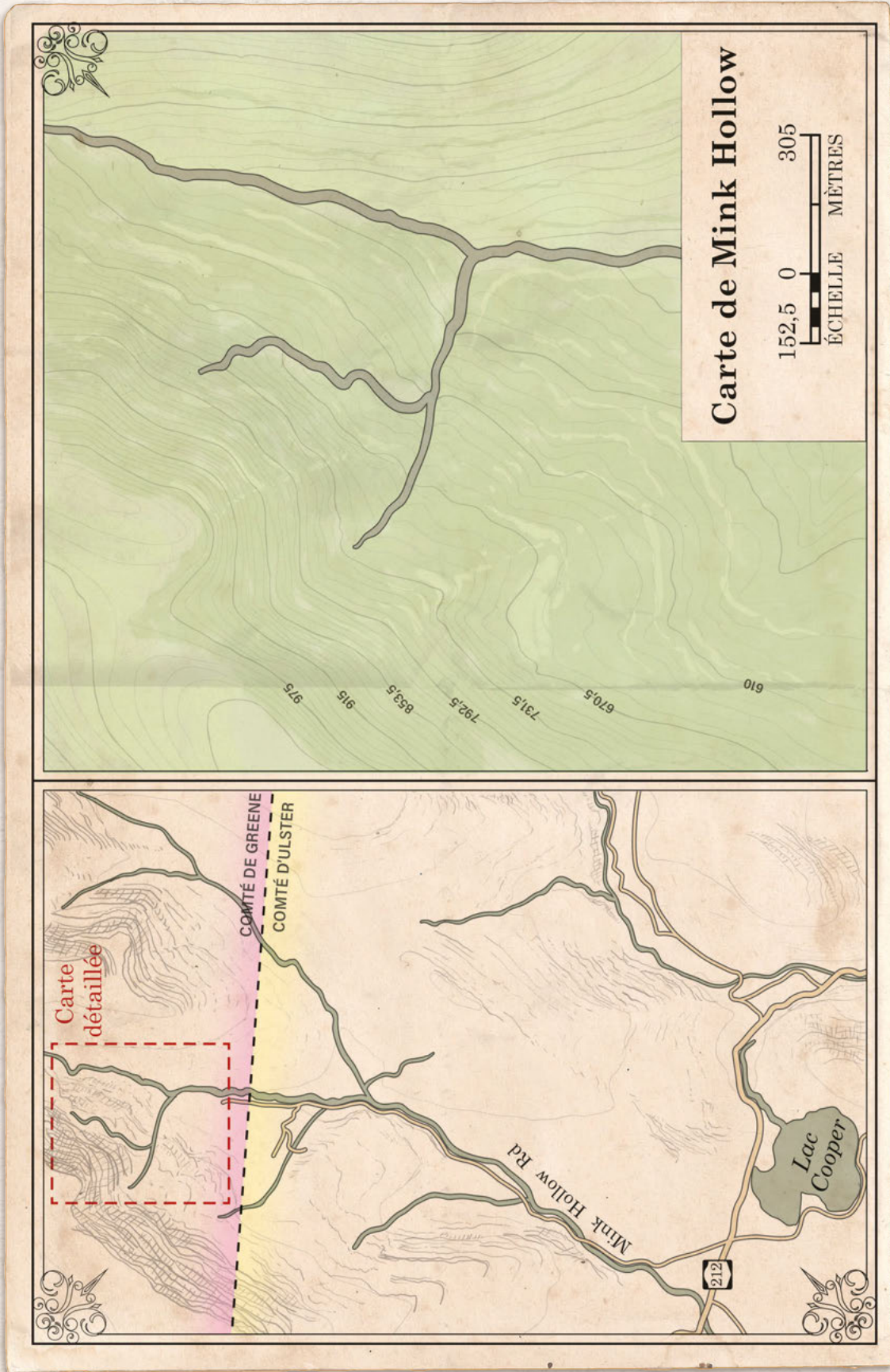
REZ-DE-CHAUSSÉE

Escalier vers le haut
 Escalier vers le bas

PREMIER ÉTAGE

SOUS-SOL ET GRENIER

Carte de l'Institut Slater d'études en Parapsychologie



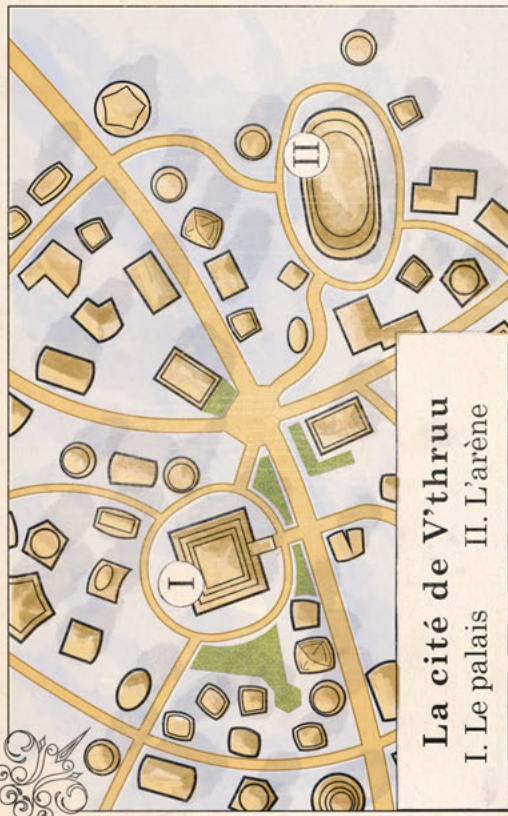
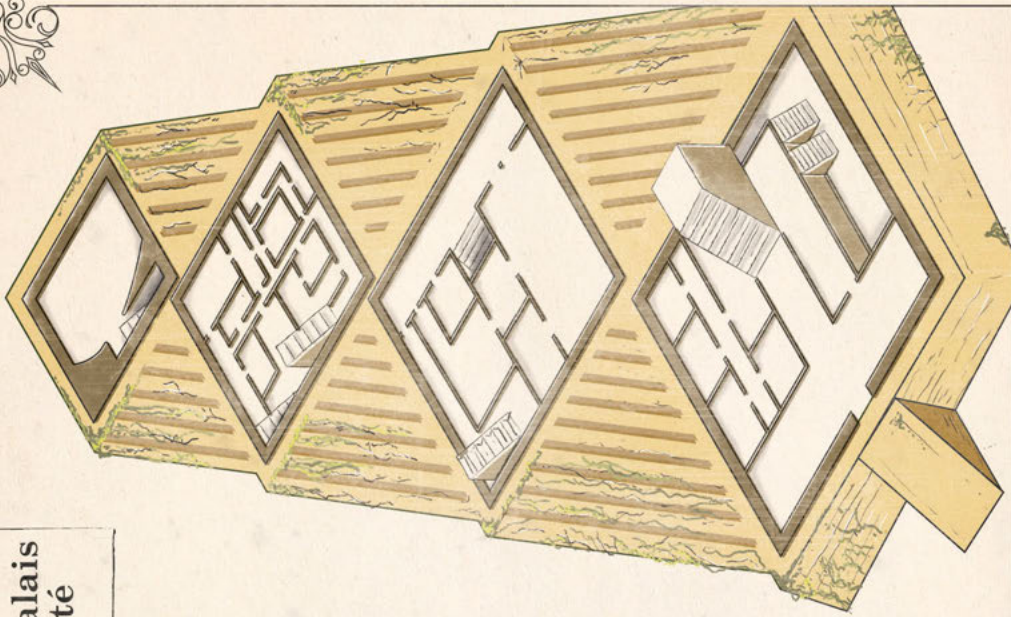
Carte de Mink Hollow



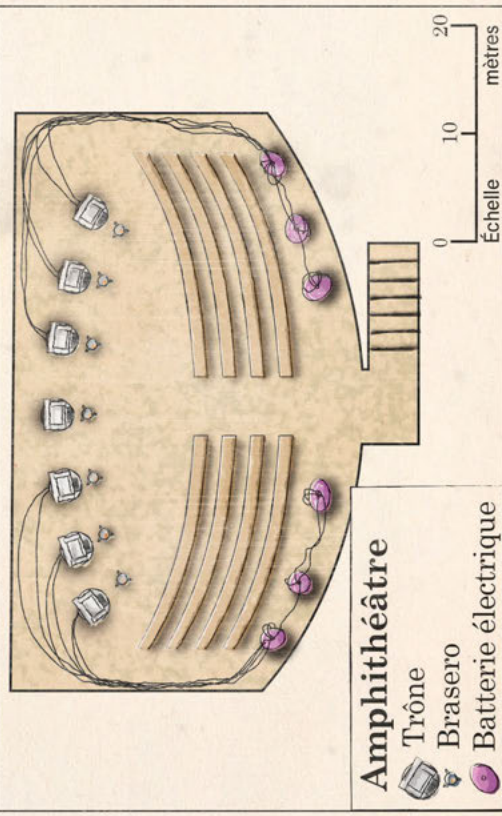


Carte de la plantation de R'ga-lil

Plan du palais
de la cité



La cité de V'thruu
I. Le palais
II. L'arène



Amphithéâtre
Trône
Brasero
Batterie électrique

Carte de la cité de V'thruu (encarts : amphithéâtre et palais de la cité)



*Plan du Monde perdu
(échelle non respectée)*

- 1. K'n-Yan 3. N'kai 5. Nug et Yeb
- 2. Yoth 4. Yian-Ho

NOM : BORIS KONEV

ÂGE : 55 ans

OCCUPATION : chef de secte

ARCHÉTYPE : Mystique

FOR 45	CON 60	TAI 70	DEX 50	INT 60
APP 65	POU 80	ÉDU 60	SAN 80	PV 26
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 7	PM : 16	Chance : 80

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 45% (22/9)	1D3
Canne 45% (22/9)	1D6
Non-automatique calibre 30-06 50% (25/10)	2D6+4
Esquive 25% (12/5)	-

COMPÉTENCES

Charme 70% (35/14)

Crédit 40% (20/8)

Hypnose 43% (21/8)

Langues (Anglais) 50% (25/10)

Langues (Russe) 60% (30/12)

Médiumnité 60% (30/12)

Occultisme 60% (30/12)

Psychologie 50% (25/10)

Sciences (Astronomie) 45% (22/9)

Pickpocket 40% (20/8)

Trouver Objet Caché 35% (17/7)

Discretion 40% (20/8)

La joueuse dispose de 40 points de compétence qu'elle peut répartir comme bon lui semble, hormis en Mythe de Cthulhu.

TALENTS PULP :

Pouvoir psychique : Médiumnité.

Volonté de fer : dé bonus aux tests de POU.



Remarque : si votre groupe n'utilise pas les règles optionnelles concernant les pouvoirs psychiques, remplacez le talent Pouvoir psychique : Médiumnité par le talent Connaissance du Mythe, augmentez le Charme à 80% (40/16), l'Hypnose à 70% (35/14), l'Occultisme à 70% (35/14) et Pickpocket à 53% (26/10).

PROFIL

Konev a fui la Russie pendant la révolution. Il compte parmi ses ancêtres des cosaques sibériens, qui se mariaient avec des bouriates indigènes. Son intérêt personnel et le fait que l'exotisme intrigue ses potentiels clients et ses partisans le poussent à accentuer les traces de son héritage mongol. Il pratiquait autrefois des séances de spiritisme mais récemment, il a établi un groupe d'adeptes passionnés par ses connaissances, qui l'écoutent en échange de donations. Il s'inspire des traditions occultes russes, du christianisme orthodoxe oriental et des croyances ésotériques mongoles, tibétaines et chinoises. Il est fasciné par le Baron Roman von Ungern-Sternberg, le chef de la cavalerie des armées blanches en Russie. Cet homme versé dans le mysticisme s'est auto-proclamé héritier des khans et a rallié dix mille mongols lors d'une tentative ratée pour libérer son pays au début des années 1920. Le fait que ce lieutenant ait pu entrer en contact avec la civilisation souterraine d'Agartha est particulièrement intéressant.

Description : grand et mince, doté de cheveux blancs, d'une moustache longue et fine et d'un bouc.

Idéologie et croyances : la vérité ne se trouve ni dans une seule culture, ni dans un seul credo.

Personnes importantes : Baron Ungern-Sternberg.

Biens précieux : Selenga, son lévrier bouriate-mongol.

Traits : joyeux.

NOM : JEAN BERNARD
 ÂGE : 25 ans
 OCCUPATION : mécanicienne/aviatrice
 ARCHÉTYPE : Mécano

FOR 45 CON 60 TAI 70 DEX 75 INT 90
 APP 45 POU 55 ÉDU 80 SAN 55 PV 26
 Imp. : 0 Carrure : 0 MVT : 8 PM : 11 Chance : 65

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 60% (30/12)	1D3
Machette 60% (30/12)	1D8
Mauser calibre 96 40% (20/8)	1D10+1
Esquive 37% (18/7)	-

COMPÉTENCES

Comptabilité 40% (20/8)
 Crédit 30% (15/6)
 Électricité 70% (35/14)
 Langues (Anglais) 80% (40/16)
 Écouter 50% (25/10)
 Mécanique 70% (35/14)
 Orientation 60% (30/12)
 Occultisme 25% (12/5)
 Conduite d'engin lourd 41% (20/8)
 Pilotage (Avions) 80% (40/116)
 Sciences (Mathématiques) 60% (30/12)
 Sciences (Physique) 60% (30/12)
 Trouver Objet Caché 40% (20/8)
 Discrétion 35% (17/7)

La joueuse dispose de 40 points de compétence qu'elle peut répartir comme bon lui semble, hormis en Mythe de Cthulhu.



TALENTS PULP :

Habile : réduisez la difficulté d'un cran ou bénéficiez d'un dé bonus (à la discrétion du Gardien) lors des tests de Conduite d'engin lourd, d'Électricité et de Mécanique.

Débrouillard : vous avez toujours ce qu'il faut sous la main. Vous pouvez dépenser 10 points de Chance (plutôt que d'effectuer un test de Chance) pour trouver un objet utile à l'endroit où vous êtes : une lampe-torche, de la corde, une arme, etc.

Remarque : si votre groupe utilise les règles optionnelles concernant les machines infernales, le talent Débrouillard peut être remplacé par Machine infernale.

PROFIL

Jean a été entourée de machines toute sa vie et son intelligence lui a permis de voir au-delà de l'aspect pratique de la mécanique : elle s'est penchée sur les fondements théoriques de ce qui permet aux appareils de fonctionner. Grâce à son bagage scientifique, elle cherche à faire progresser la technologie. Comme de nombreux pilotes, elle possède ses propres rituels et superstitions liés au vol. Depuis qu'elle sert de pilote, de mécanicienne et d'assistante générale à l'explorateur Morgan Dunhurst, elle s'intéresse encore davantage aux légendes et aux phénomènes inexplicables et a acquis un certain savoir à ce sujet.

Description : dégingandée et mince, dotée de cheveux bouclés et d'un gros nez.

Idéologie et croyances : travailler dur n'a jamais tué personne.

Personnes importantes : son père, Jerry Bernard, qui a été le premier à lui montrer comment réparer quelque chose.

Lieux significatifs : son hangar-atelier.

Traits : superstitieuse.



NOM : LAURA RUTH SHEVERSKY
ÂGE : 31 ans
OCCUPATION : journaliste d'investigation
ARCHÉTYPE : Dur à cuire

FOR 70 CON 85 TAI 55 DEX 60 INT 75
APP 65 POU 70 ÉDU 70 SAN 70 PV 28
Imp. : +1D4 Carrure : 1 MVT : 9 PM : 14 Chance : 65

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 75% (37/15)	1D3+1D4
Cran d'arrêt 75% (37/15)	1D4+1D4
Esquive 30% (15/6)	-

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Photographie) 50% (25/10)
Clairvoyance 60% (30/12)
Crédit 15% (7/3)
Baratin 70% (35/14)
Histoire 60% (30/12)
Langues (Anglais) 70% (35/14)
Droit 37% (18/7)
Bibliothèque 40% (20/8)
Crochetage 50% (25/10)
Psychologie 60% (30/12)
Lecture sur les lèvres 50% (25/10)
Trouver Objet Caché 45% (22/9)
Discrétion 50% (25/10)

La joueuse dispose de 40 points de compétence qu'elle peut répartir comme bon lui semble, hormis en Mythe de Cthulhu.



TALENTS PULP :

Pouvoir psychique : Clairvoyance.

Attaque rapide : vous pouvez dépenser 10 points de Chance pour disposer d'une attaque de corps à corps supplémentaire lors d'un même round de combat.

Remarque : si votre groupe n'utilise pas les règles optionnelles concernant les pouvoirs psychiques, remplacez le talent Pouvoir psychique : Clairvoyance par le talent Mémoire visuelle, augmentez Écouter à 35% (17/7), Crocheter à 60% (30/12), Trouver Objet Caché à 60% (30/12) et Discrétion à 70% (35/14).

PROFIL

En grandissant, Laura a appris à se fier à son intuition. Elle a toujours été douée pour se mêler de ce qui ne la regardait pas, et elle adore ça. Son instinct et son sixième sens sont devenus si aiguisés que peu à peu, elle a fini par se convaincre qu'ils étaient de nature extrasensorielle. Ses talents et ses envies l'ont poussée à devenir journaliste d'investigation. Elle sait prendre soin d'elle et n'hésitera pas à le prouver. Les rencontres sordides qu'elle a pu faire dans des allées sombres ou des bureaux chics l'ont endurcie. Mais elle apprécie toujours le fait de dévoiler un secret honteux au monde entier, d'autant plus si cela lui permet de faire le bien.

Description : petite, dotée de cheveux ondulés ; s'habille de manière à ne pas attirer l'attention.

Idéologie et croyances : les secrets sont faits pour être dévoilés.

Personnes importantes : le mentor et l'éditeur de Laura, Dick Burroughs.

Biens précieux : son vieux briquet en argent.

Traits : déterminée.



NOM : MACARIO «MAC» ORTIZ

ÂGE : 28 ans

OCCUPATION : soldat

ARCHÉTYPE : Incorruptible

FQR 65	CON 90	TAI 70	DEX 80	INT 65
APP 75	POU 70	ÉDU 60	SAN 70	PV 32
Imp. : +1D4	Carrure : 1	MVT : 8	PM : 14	Chance : 70

COMBAT

	DÉGÂTS
Corps à corps 50% (25/10)	1D3+1D4
Automatique calibre 45 60% (30/12)	1D10+2
Non-automatique calibre 30-06 40% (20/8)	1D10+2
Automatique 66% (33/13)	1D10+2
Esquive 50% (25/10)	-

COMPÉTENCES

Grimper 32% (16/6)

Crédit 15% (7/3)

Conduite 60% (30/12)

Baratin 40% (20/8)

Premiers soins 70% (35/14)

Intimidation 60% (30/12)

Langues (Anglais) 60% (30/12)

Langues (Espagnol) 50% (25/10)

Médecine 41% (20/8)

Psychanalyse* 60% (30/12)

Discrétion 60% (30/12)

Survie (Jungle) 40% (20/8)

La joueuse dispose de 40 points de compétence qu'elle peut répartir comme bon lui semble, hormis en Mythe de Cthulhu.

*Mac n'est pas un parapsychologue entraîné, mais son empathie et sa capacité à reconforter autrui lui permettent d'utiliser la version dite « de bazar » de cette compétence (cf. Pulp Cthulhu, page 38).



TALENTS PULP :

Leste : ne perd pas son action suivante lorsqu'il se met à couvert lors d'un combat à distance.

Furtif : réduisez la difficulté d'un cran ou bénéficiez d'un dé bonus lors des tests de Discrétion ; peut effectuer deux attaques-surprise.

PROFIL

Les grands-parents de Mac ont déménagé de Porto Rico à New York au cours du 19e siècle. Dans sa jeunesse, il a rejoint le Corps des Marines des États-Unis et a été envoyé au Nicaragua à la fin du conflit appelé la Guerre des Bananes. Il y a servi en tant que médecin et a développé des liens très forts avec son escadron. Il est convaincu qu'un ange gardien leur a sauvé la vie lors d'une embuscade. Bien qu'il ne fasse plus partie de la marine, il croit toujours en la nécessité de faire ce qui est juste et d'aider les personnes dans le besoin. Il est fasciné par les phénomènes mystérieux et aime émettre des théories quant à leur origine.

Description : fort et trapu, avec les cheveux en brosse et les yeux qui brillent.

Idéologie et croyances : même si des forces supérieures nous observent, nous devrions nous entraider.

Personnes importantes : le caporal Ryland « Porcinet » Hurlehigh.

Biens précieux : sa collection de coupures de journaux à propos des phénomènes fortéens.

Traits : résolu.



NOM : MIRIAM BLACKMORE

ÂGE : 26 ans

OCCUPATION : scientifique

ARCHÉTYPE : Intello

FOR 70	CON 50	TAI 45	DEX 55	INT 85
APP 55	POU 65	ÉDU 95	SAN 65	PV 19
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 9	PM : 13	Chance : 65

COMBAT

DÉGÂTS

Corps à corps 25% (12/5)	1D3
Fusil de chasse calibre 12 (2C) 50% (25/10)	4D6/2D6/1D6
Esquive 27% (13/5)	-

COMPÉTENCES

Anthropologie 40% (20/8)

Crédit 30% (15/6)

Premiers soins 50% (25/10)

Histoire 40% (20/8)

Langues (Anglais) 95% (47/19)

Langues (Latin) 60% (30/12)

Bibliothèque 50% (25/10)

Médecine 50% (25/10)

Naturalisme 36% (18/7)

Persuasion 60% (30/12)

Sciences (Biologie) 75% (37/15)

Sciences (Botanique) 62% (31/12)

Sciences (Chimie) 73% (36/14)

Sciences (Parapsychologie) 76% (38/15)

Trouver Objet Caché 50% (25/10)

La joueuse dispose de 40 points de compétence qu'elle peut répartir comme bon lui semble, hormis en Mythe de Cthulhu.



TALENTS PULP :

Regard perçant : dé bonus aux tests de Trouver Objet Caché.

Lecture accélérée : réduisez de moitié le temps requis pour la lecture initiale et l'étude complète des tomes du Mythe, ainsi que des autres ouvrages

PROFIL

Miriam a grandi dans une ferme près des Pinelands dans le New Jersey. Son amour pour les activités en extérieur et son esprit aiguisé et curieux l'ont poussée à se tourner vers des études de sciences naturelles. Depuis l'enfance, elle aime les histoires de fantôme et les contes populaires, elle a donc décidé de mettre son esprit scientifique au service de recherches concernant les phénomènes surnaturels. Miriam pense que des observations et expériences rigoureuses permettront de découvrir la vérité qui se cache derrière les preuves de perception extrasensorielle et d'apparitions. Il y a quelques années, alors qu'elle terminait ses études, elle a travaillé à l'Institut Slater d'études en Parapsychologie, au nord de l'état de New York. Bien que cela ne lui ait pas permis d'obtenir ses crédits, ce fut une expérience enrichissante. Un jour peut-être, l'étude de la parapsychologie sera considérée comme une véritable science.

Description : fine, avec les cheveux marrons ; porte des vêtements pratiques.

Idéologie et croyances : tout peut être expliqué.

Lieux significatifs : les Pinelands du New Jersey.

Biens précieux : le microscope que ses parents lui ont offert grâce à leurs économies lorsqu'elle était au lycée.

Traits : loyale.



NOM : MORGAN DUNHURST

ÂGE : 37 ans

OCCUPATION : explorateur

ARCHÉTYPE : Risque-tout

FOR 85	CON 75	TAI 50	DEX 90	INT 75
APP 60	POU 55	ÉDU 80	SAN 55	PV 25
Imp. : +1D4	Carrure : 1	MVT : 9	PM : 11	Chance : 70

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 50% (25/10)	1D3+1D4
Machette 50% (25/10)	1D8+1D4
Revolver calibre 45 50% (25/10)	1D10+2
Fusil de chasse calibre 12 (semi-automatique) 60% (30/12)	4D6/2D6/1D6
Esquive 45% (22/9)	-

COMPÉTENCES

Archéologie 41% (20/8)

Charme 50% (25/10)

Grimper 50% (25/10)

Crédit 60% (30/12)

Histoire 25% (12/5)

Langues (Anglais) 80% (40/16)

Langues (Espagnol) 50% (25/10)

Naturalisme 60% (30/12)

Orientation 40% (20/8)

Discretion 65% (32/13)

Survie (Montagne) 41% (20/8)

Nager 40% (20/8)

Pister 65% (32/13)

La joueuse dispose de 40 points de compétence qu'elle peut répartir comme bon lui semble, hormis en Mythe de Cthulhu.



TALENTS PULP :

Chanceux : récupérez 1D10 points de Chance supplémentaires lors de la récupération de la Chance en fin de partie.

Tir rapide : vous ignorez le dé malus lorsque vous tirez plusieurs fois avec une arme de poing.

PROFIL

Morgan n'était pas satisfait de sa vie paisible qui lui paraissait bien trop... eh bien, paisible. Il aimait les environnements exotiques et le frisson de la traque. Pendant une partie de chasse en Amérique du Sud, il s'est épris des runes qui s'y trouvaient et des traces d'empires déçus. À présent, il compte bien faire lui-même de grandes découvertes et percer les secrets des anciens. Il dévore les rapports qui font allusion à des civilisations disparues, surtout ceux méprisés par des universitaires obtus manquant d'imagination. Peut-être que lui et sa pilote et confidente, Jean Bernard, seront les premiers à découvrir l'Atlantide, l'El Dorado ou le Shambhala !

Description : robuste, avec une barbe de trois jours et une moustache en guidon.

Idéologie et croyances : ce que nous savons de l'histoire n'est rien que la surface d'un étang profond et mystérieux.

Personnes importantes : Jonathan Winthorpe, un explorateur rival.

Lieux significatifs : le Machu Picchu.

Traits : courageux.





HÉROS LOMARIENS



Utilisez ces personnages pré-tirés comme indiqué dans le **Chapitre 6**.

ARAKIEL, 27 ANS, MILITAIRE TRÈS ATHLÉTIQUE

Arakiel fait partie de la milice d'Olathe et manie une élégante arme d'hast. Un cristal de Naphkon est incrusté dans la poignée de celle-ci, et Arakiel peut y concentrer son pouvoir mental brut.

FQR 95	CON 80	TAI 70	DEX 70	INT 70
APP 55	POU 60	ÉDU 65	SAN*	PV 30
Imp. : +1D6	Carrure : 2	MVT : 8	PM : 12	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3+1D6

Hache d'armes* 90% (45/18), dégâts 1D12+1D6

Esquive 35% (17/7)

***Spécial** : peut dépenser 1D4 points de magie pour gagner 2 dégâts supplémentaires par attaque avec la hache d'armes.

COMPÉTENCES

Grimper 45% (22/9), Mythe de Cthulhu 5% (2/1), Premiers soins 40% (20/8), Intimidation 50% (25/10), Sauter 50% (25/10), Écouter 30% (15/6), Naturalisme 30% (15/6), Orientation 30% (15/6), Psychologie 30% (15/6), Trouver Objet Caché 35% (17/7), Discrétion 30% (15/6), Nager 30% (15/6), Lancer 30% (15/6), Pister 25% (12/5)

TALENTS PULP :

Haltérophile : dé bonus aux tests de FOR destinés à soulever des objets ou des personnes.

Poids lourd : peut dépenser 10 points de Chance pour ajouter 1D12 de dégâts supplémentaires avec sa hache d'armes.

Protection : 4 points (armure de cuir cloutée).

SERAL, 30 ANS, FORMIDABLE GIL DE LYNX

Dans la Vallée de Banof envahie par la brume, Seral chasse ses proies au cœur des montagnes et forêts environnantes. Seral repousse souvent les voraces, des êtres cannibales et couverts de fourrure.

FQR 70	CON 95	TAI 70	DEX 75	INT 75
APP 60	POU 65	ÉDU 70	SAN*	PV 32
Imp. : +1D4	Carrure : 1	MVT : 8	PM : 12	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+1D4 ou couteau 1D6+1D4

Lance (corps à corps) 90% (45/18), dégâts 1D18+1+1D4

Lance (de jet) 70% (35/14), dégâts 1D8+1D2, portée 14 m

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Grimper 60% (30/12), Mythe de Cthulhu 10% (5/2), Premiers soins 50% (25/10), Sauter 60% (30/12), Écouter 50% (25/10), Naturalisme 60% (30/12), Orientation 50% (25/10), Psychologie 20% (10/4), Trouver Objet Caché 60% (30/12), Discrétion 60% (30/12), Nager 30% (15/6), Lancer 70% (35/14), Pister 60% (30/12)

TALENTS PULP :

Pied léger : peut dépenser 10 points de Chance pour éviter de se retrouver en sous-nombre pendant une rencontre.

Furtif : réduisez la difficulté d'un cran ou bénéficiez d'un dé bonus lors des tests de Discrétion. Vous pouvez effectuer deux attaques-surprise.

Protection : 3 points (fourrures).



THOLTKAN, 25 ANS, PUGILISTE TRÈS IMPOSANT

Barbare immense à la peau brillante et écarlate et aux cheveux noir de jais, Tholtkan est originaire du continent lémurien dans l'Océan Pacifique. Son apparence impressionnante et son talent lui ont valu bien des acclamations dans le stade d'Olothoe.

FOR 85	CON 80	TAI 95	DEX 75	INT 55
APP 40	POU 55	ÉDU 50	SAN*	PV 35
Imp. : +1D6	Carrure : 2	MVT : 7	PM : 11	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps* 100% (50/20), dégâts 1D3+1D6

Esquive 50% (25/10)

***Spécial** : peut dépenser 1 point de magie pour trouver un point faible et ignorer la protection de son adversaire lors d'une attaque.

COMPÉTENCES

Grimper 40% (20/8), Mythe de Cthulhu 5% (2/1), Baratin 30% (15/6), Intimidation 60% (30/12), Sauter 40% (20/8), Langues (Lomarien) 40% (20/8), Langues (Naacal) 50% (25/10), Écouter 30% (15/6), Naturalisme 20% (10/4), Orientation 20% (10/4), Équitation 40% (20/8), Trouver Objet Caché 30% (15/6), Discrétion 25% (12/5), Nager 30% (15/6), Lancer 50% (25/10)

TALENTS PULP :

Coriace : peut dépenser 10 points de Chance pour éviter jusqu'à 5 dégâts durant un même round de combat.

Bagarreur émérite : le personnage est considéré comme ayant une carrure de 3 lorsqu'il se lance dans une manœuvre de combat.

Protection : 2 points (harnais de cuir et de métal).



NETHKIL, 28 ANS, CARQUOIS AGILE

Nethkil a émigré depuis Daikos et manie un cristal de trait, une arme semblable à un pistolet taillé dans un cristal de Naphkon. Pour l'utiliser, il faut y concentrer de l'énergie psychique, qui se change en explosions de force cinétique capables d'empaler quelqu'un. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Nethkil.

FOR 50	CON 60	TAI 50	DEX 95	INT 70
APP 65	POU 80	ÉDU 65	SAN*	PV 22
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 16	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Cristal de trait* 95% (47/19), dégâts 1D10+2, portée 20 m, attaques 1 (3)

Esquive 85% (42/17)

***Spécial** : peut dépenser 1D6 points de magie pour lancer des tirs paralysants avec son cristal de trait : la victime est alors gelée pendant un round et subit un dé malus à toutes ses actions lors du round suivant.

COMPÉTENCES

Charme 40% (20/8), Grimper 50% (25/10), Mythe de Cthulhu 5% (2/1), Premiers soins 40% (20/8), Sauter 70% (35/14), Écouter 40% (20/8), Crochetage 30% (15/6), Naturalisme 20% (10/4), Orientation 20% (10/4), Psychanalyse 20% (10/4), Pickpocket 40% (20/8), Trouver Objet Caché 35% (17/7), Discrétion 75% (37/15), Nager 40% (20/8), Lancer 60% (30/12)

TALENTS PULP :

Tir rapide : vous ignorez le dé malus lorsque vous tirez plusieurs fois avec une arme de poing.

Endurant : dé bonus aux tests de CON (y compris pour déterminer la valeur de MVT lors des poursuites).

Protection : 3 points (armure de cuir).



PARATHKER, 32 ANS, NOBLE MAGNIFIQUE

Noble originaire de la cité de Daikos tombée il y a peu, Parathker vit depuis plusieurs années dans la capitale d'Olothoe. Sa beauté naturelle peut être renforcée par son cristal de Naphkon et charmer les personnes qui l'entourent. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Parathker.

FOR 55	CON 65	TAI 50	DEX 70	INT 70
APP 95	POU 80	ÉDU 80	SAN*	PV 23
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 9	PM : 16	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3

Sabre 95% (45/18), dégâts 1D8

Esquive 50% (25/10)

*Spécial : peut dépenser 1D6 points de magie pour effectuer un test opposé d'APP contre le POU de l'ennemi face à un humain ou un vormi capable de voir Parathker ; la cible est étourdie pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce qu'elle soit blessée.

COMPÉTENCES

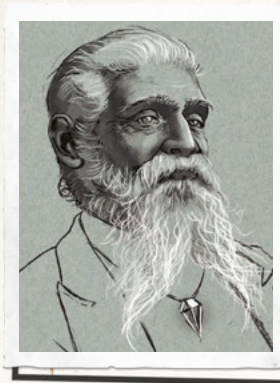
Charme 80% (40/16), Mythe de Cthulhu 10% (5/2), Droit 55% (27/11), Écouter 30% (15/6), Persuasion 75% (37/15), Psychanalyse 50% (25/10), Psychologie 50% (25/10), Trouver Objet Caché 50% (25/10)

TALENTS PULP :

Attaque rapide : peut dépenser 10 points de Chance pour disposer d'une attaque de corps à corps supplémentaire lors d'un même round de combat.

Résilient : peut dépenser des points de Chance pour réduire une perte de Santé Mentale, à raison de 1 pour 1.

Protection : 7 points (armure de cuir à 4 points et bouclier à 3 points).



NERALITH, 90 ANS, PUIITS DE SCIENCE

Neralith étudie la vie, la mort et ce qui les sépare dans les bibliothèques d'Olothoe. Ses grandes connaissances en ce qui concerne le Mythe de Cthulhu lui permettent de créer des tas d'effets magiques. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Neralith.

FOR 45	CON 50	TAI 45	DEX 60	INT 80
APP 55	POU 75	ÉDU 99	SAN*	PV 19
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 15	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Le Baiser du Serpent : fouet télescopique infligeant divers poisons qui affectent les humains, les vormis et les animaux si l'arme perce leur chair. Tous les poisons infligent 2D10 dégâts, en plus de leurs autres « avantages. » Un test extrême de CON réussit par la victime réduit de moitié les dégâts et les effets additionnels. L'arme ne peut pas être utilisée pour riposter.

Effets du poison (choisissez-en un par attaque)

Cœur enragé : pendant 2D4 rounds, la cible se chaîne sur des cibles proches au hasard. À la fin, elle doit réussir un test de CON ou meurt d'une crise cardiaque (sauf si elle avait auparavant réussi le test extrême de CON).

Glace dévorante : inflige 4D8 dégâts à la FOR et la DEX.

Brouillard engourdissant : inflige 4D8 dégâts à l'INT et au POU.

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3

Baiser du Serpent 75% (37/15), dégâts 1D6+poison, portée 10 m

Esquive 40% (20/8)

COMPÉTENCES

Charme 40% (20/8), Mythe de Cthulhu 50% (25/10), Premiers soins 60% (30/12), Langues (Vormi) 35% (17/7), Écouter 30% (15/6), Médecine 50% (25/10), Naturalisme 40% (20/8), Orientation 30% (15/6), Occultisme 80% (40/16), Persuasion 50% (25/10), Psychanalyse 30% (15/6), Psychologie 35% (17/7), Sciences (Biologie) 80% (40/16), Sciences (Chimie) 90% (45/18), Trouver Objet Caché 50% (25/10)

TALENTS PULP :

Résilient : peut dépenser des points de Chance pour réduire une perte de Santé Mentale, à raison de 1 pour 1.

Gadget : Baiser du Serpent.

Protection : 2 points (robe de cuir).



TERALOS, 48 ANS, MAGE SAGACE

Teralos vit à Olathoe. En plus des sortilèges habituels, Teralos peut utiliser spontanément Mythe de Cthulhu pour improviser des effets magiques et a déjà lancé Immunisation (voir ci-après).

FOR 45	CON 60	TAI 70	DEX 65	INT 95
APP 55	POU 85	ÉDU 80	SAN*	PV 26
Imp. : 0	Carrure : 0	MVT : 7	PM : 17	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

Immunisation (sortilège) : choisissez un nombre de points de magie à dépenser. Chaque point de magie dépensé vous donne 1D6 points d'armure contre les attaques non magiques. Cette défense s'amenuise au fur et à mesure qu'elle arrête des dégâts. Le sortilège dure 24 heures.

Attaque par round : 1

- Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3
- Bâton 70% (35/14), dégâts 1D8
- Esquive 50% (25/10)

COMPÉTENCES

- Mythe de Cthulhu 40% (20/8), Baratin 50% (25/10), Premiers soins 50% (25/10), Écouter 40% (20/8), Crochetage 25% (12/5), Médecine 20% (10/4), Naturalisme 40% (20/8), Occultisme 80% (40/16), Persuasion 30% (15/6), Pickpocket 40% (20/8), Trouver Objet Caché 45% (22/9), Discrétion 40% (20/8)

SORTILÈGES :

Créer la brume de R'lyeh, Immunisation, Tourmenter

TALENTS PULP :

- Volonté de fer : dé bonus aux tests de POU.
- Regard perçant : dé bonus aux tests de Trouver Objet Caché.
- Protection : 2 points (robe de cuir).



HERASH, 32 ANS, TÉLÉPATHE À LA VOLONTÉ DE FER

Herash a fui pendant la chute de Daikos. Avide de voyages astraux et en ayant appris beaucoup sur le Mythe de Cthulhu, son savoir lui permet de créer de façon spontanée des tas d'effets magiques. Les thérapies dites « de bazar » fonctionnent sur Herash.

FOR 65	CON 75	TAI 70	DEX 70	INT 55
APP 70	POU 95	ÉDU 70	SAN*	PV 29
Imp. : +1D4	Carrure : 1	MVT : 8	PM : 19	Chance : *

*Basé sur les valeurs actuelles de votre héros moderne.

COMBAT

- Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3+1D4
- Sabre 75% (37/15), dégâts 1D8+1D4
- Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

- Charme 40% (20/8), Grimper 40% (20/8), Mythe de Cthulhu 40% (20/8), Premiers soins 40% (20/8), Intimidation 50% (25/10), Sauter 35% (17/7), Écouter 50% (25/10), Persuasion 60% (30/12), Psychanalyse 30% (15/6), Trouver Objet Caché 50% (25/10), Discrétion 50% (25/10), Lancer 30% (15/6)

TALENTS PULP :

- Vigilant : vous ne pouvez pas être attaqué par surprise lors d'un combat.
- Attaque psychique : test opposé de POU contre sa cible, dégâts 1D10 points de magie. Une victime réduite à 0 points de magie tombe inconsciente.
- Protection : 3 points (armure de cuir).