

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)

Discrétion 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.

