

L ' a f f a i r e
DELUZE

Jouer l'Affaire Deluze
avec L'Appel de Cthulhu

L'Affaire Deluze est une campagne de jeu de rôle écrite par Thierry Crouzet,
publiée par les XII Singes, illustrée par Christophe Swal,
et dont la maquette, reprise dans ce document, est une création de Maxime Plasse.

Ce document propose les fiches des protagonistes dans le système *L'Appel de Cthulhu V7*.

Les références entre parenthèses dans les titres renvoient à *L'Affaire Deluze*.

Les autres références sont associées à la V7 de *L'Appel de Cthulhu*
publiée en français par Edge Studio.



MENTIONS LÉGALES



Direction de la gamme *L'Appel de Cthulhu*

Mike Mason

Franchisés

Michael O'Brien, James Lowder et Mike Mason

Responsables de la gamme française

Elodie Nelow et Jean-Pascal Molus

L'Appel de Cthulhu © 1981–2021 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont ® Chaosium Inc. *L'Appel de Cthulhu* est TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Édition française par Edge Studio. Distribution par Novalis, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives.

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.



www.chaosium.com

EDGE
S T U D I O

edge-studio.net

Archibald Deluze (page 40)



Caractéristiques

FOR	125
CON	250
TAI	95
DEX	125
INT	120
POU	210
ÉDU	110

Points de vie : 35

Impact : +2D6

Carrure : 3

Mouvement : 8

Points de magie : 42

Combat

- ☛ Corps à corps (poing) 95%, dégâts 1D3+D26
- ☛ Corps à corps (pied) 95M, dégâts 1D4+2D6
- ☛ Esquive 95%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Anthropologie 60%, Baratin 55%, Conduite 80%, Conduite d'engin lourd 60%, Crédit 65%, Discrétion 60%, Écouter 60%, Imposture 90%, Intimidation 55%, Lancer 75%, Langue maternelle 110%, Langues (toutes) 50%, Médecine 50%, Mythe de Cthulhu 50%, Nager 75%, Occultisme 55%, Pilotage (Avions) 50%, Pister 60%, Premiers soins 80%, Sauter 75%, Sciences (Chimie) 60%, Survie 50%, Trouver Objet Caché 75%.

Protection

- ☛ 3 points pour représenter sa maîtrise des arts martiaux en matière de défense.
- ☛ Immunisation uniquement quand la source est un poison (cf. *Manuel du Gardien*, p. 263).

Sortilèges

- ☛ Une fois par jour, Archibald Deluze peut avoir recours à Concocter le Breuvage de l'Espace (cf. *Manuel du Gardien*, p. 256).
- ☛ Une fois par jour, il peut procéder au Chant de Toth (cf. *Manuel du Gardien*, p. 255 s.).
- ☛ Une fois par jour, il peut Créer un Zombie (cf. *Manuel du Gardien*, p. 260).
- ☛ Une fois par mois, il peut Invoquer/Contrôler (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264 s.) un Polype volant (cf. *Manuel du Gardien*, p. 316).
- ☛ Une fois par mois, il peut Invoquer un Vagabond dimensionnel (cf. *Manuel du Gardien*, p. 326).
- ☛ Et les portails n'ont aucun secret pour lui (cf. *Manuel du Gardien*, p. 268 s.).

Perte de Sante Mentale : 0

Les PJ

Samantha Billington, chasseuse

Caractéristiques

FOR	65
CON	50
TAI	55
DEX	70
INT	40
POU	45
ÉDU	90

Points de vie : 11

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 9

Points de magie : 9

Combat

⚔ Combat à distance (cal. 30.36) 75%,
1 tir/round, portée 110 m, capacité 5,
dégâts 2D6+4 (E)

⚔ Corps à corps (poing) 25%, dégâts 1D3

⚔ Esquive 50%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Discretion 50%, Équitation 50%, Lancer 30%, Langue maternelle 90%, Langues (Allemand 50%, Arabe 45%, Français 30%, Portugais 20%), Occultisme 15%, Pister 50%, Premiers soins 50%, Sauter 40%, Survie (Forêt) 40%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Profil

Votre mère vient de mourir et vous avez décidé d'habiter la demeure ancestrale des Billington, abandonnée depuis deux générations par vos ancêtres. Elle se trouve au nord de la Vieille Forêt d'Arkham dans la Forêt Billington (lire *Le Rôdeur devant le seuil*). Un certain nombre de recommandations, stipulées par votre arrière-grand-père, Alijah Billington, exigent que vous ne touchiez à aucune des pierres de la vieille tour située sur l'île. Quelques jours avant le début de l'histoire, dès votre arrivée à Arkham, votre curiosité vous pousse à explorer la tour. Son architecture bizarre et son grand âge vous surprennent. À l'intérieur, un bloc de granit, marqué d'un Signe des Anciens, obstrue un escalier bordé d'une fresque étrange. En lisant *Le Peuple du Monolithe*, vous avez appris que le Signe des Anciens interdit le passage aux démons venus d'un autre univers. Une certaine superstition familiale vous pousse à ne pas le toucher.

Florence Cook, médecin

Caractéristiques

FOR	40
CON	40
TAI	35
DEX	65
INT	70
POU	60
ÉDU	75

Points de vie : 8

Impact : -1

Carrure : -1

Mouvement : 9

Points de magie : 12

Combat

⊕ Corps à corps (poing) 30%, dégâts 1D3-1

⊕ Esquive 43%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Anthropologie 40%, Charme 45%, Langue maternelle 75%, Langues (Grec ancien 20%, Latin 50%), Médecine 80%, Occultisme, Premiers soins 50%, Psychanalyse, Psychologie 80%, Sciences (Biologie) 50%, Sciences (Pharmacologie) 70%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Profil

Votre père, professeur de psychologie, a subi une amnésie de dix ans. Durant cette période où il ignorait tout de son passé, il étudia des livres ésotériques tels que le *De Vermis Mysteris* dont une version latine se trouve encore dans la bibliothèque familiale. Le mois dernier, votre père a retrouvé la mémoire. Pour lui, tout s'était arrêté dix ans plus tôt (lire *Dans l'abîme du temps*). Vous êtes à Arkham pour effectuer des recherches bibliographiques sur la maladie de votre père. Vous logez à l'hôtel Straford.

Carol Wimberly, journaliste

Caractéristiques

FOR	35
CON	40
TAI	35
DEX	40
INT	65
POU	70
ÉDU	80

Points de vie : 7

Impact : -1

Carrure : -1

Mouvement : 8

Points de magie : 14

Combat

⚔ Corps à corps (couteau) 48%, dégâts 1D6-1

⚔ Esquive 50%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Arts et métiers (Comédie) 75%, Baratin 40%, Charme 55%, Langue maternelle 80%, Langues (Espagnol 30%, Français 50%, Portugais 30%), Occultisme 35%, Psychologie 80%, T.O.C 70%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : 0



Profil

Dans votre maison, jadis habitée par Kezia Mason, une sorcière de Salem, un coin particulier semble privé de dimension (lire *La Maison de la sorcière*). Souvent cette géométrie non euclidienne attire votre regard, et vous êtes immanquablement emporté dans un univers brumeux. Dans ce monde peuplé de bulles phosphorescentes (Azathoth), une silhouette noire, Kezia Mason, accompagnée de Brown Jenkin, son démon familial à face humaine, vous persécute. Vous venez à Arkham pour soulager votre tension nerveuse. Vous logez à l'hôtel Straford.

Les noms : Dagon, Nyarlathotep, Azathoth... vous sont familiers. Pendant vos voyages astraux, vous avez entendu vos persécuteurs les hurler.

Rodrick Beckley, archiviste

Caractéristiques

FOR	45
CON	45
TAI	45
DEX	50
INT	55
POU	70
ÉDU	80

Points de vie : 9

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Points de magie : 14

Combat

⊕ Corps à corps (crucifix) 65%, dégâts 1D4

⊕ Esquive 25%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Bibliothèque 80%, Comptabilité 35%,
Langue maternelle 80%, Langues (Chinois 30%,
Français 80%, Grec 30%, Japonais 30%, Latin
65%), Occultisme 75%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Profil

Tout jeune, vous habitiez près d'un cimetière. Un jour d'orage, vous avez vu une forme sortir d'une tombe. Une chose rampante la poursuivait. Depuis, vous n'avez de cesse de rechercher des documents sur ces créatures de la nuit. Récemment, vous avez découvert *Le Culte des goules* du Comte d'Erlette. Vous vous rendez à Arkham pour louer les services d'un traducteur français-anglais. Vous logez à l'hôtel Straford.

En plus de l'anglais, vous parlez chinois, japonais, latin et grec ancien, ainsi qu'un nombre incalculable de dialectes, ce qui vous permet de comprendre des bribes de n'importe quelle langue.

Charles Durham, officier

Caractéristiques

FOR	70
CON	60
TAI	70
DEX	70
INT	35
POU	35
ÉDU	70

Points de vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8

Points de magie : 7

Combat

- ⚔ Combat à distance (cal. 45) 66%,
1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 6,
dégâts 1D10+2 (E)
- ⚔ Corps à corps (couteau de combat) 45%,
dégâts 1D8+1D4 (E)
- ⚔ Esquive 35%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

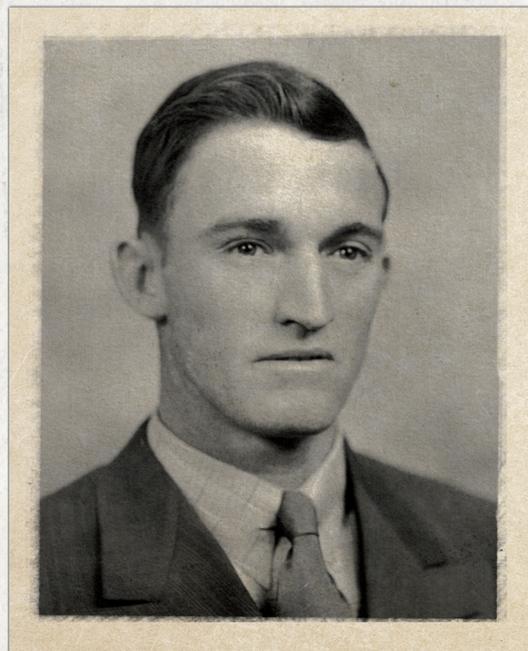
Compétences

Charme 50%, Langue maternelle 70%,
Langues (Français 70%, Grec 50%), Orienta-
tion 50%, Persuasion 50%, Psychologie 60%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Profil

Depuis aussi loin que vous vous souvenez, vous avez voulu devenir aventurier. Vos parents vous ont imposé de suivre des études, mais, à dix-huit ans en 1916, vous vous êtes engagé dans la marine pour rejoindre les forces alliées en Europe, où vous avez appris le français. De 1919 à 1922, vous vous êtes battu au côté des Grecs contre les Turcs. Vous êtes un tireur d'élite et un sacré bagarreur. Lors d'une mission en territoire turc, vous avez affronté des créatures dégénérées, probablement des goules, dont l'immoralité sanglante vous a dégoûté de la violence. Vous êtes venu à Arkham pour vous faire soigner dans l'établissement psychiatrique dirigé par le célèbre docteur Hartley. Depuis une quinzaine de jours, vous avez retrouvé tous vos moyens et vous sentez à nouveau prêt pour de nouvelles aventures. Vous logez toujours dans l'établissement psychiatrique.

Bill Lawson, boxeur (athlète)

Caractéristiques

FOR	60
CON	70
TAI	70
DEX	60
INT	40
POU	50
ÉDU	60

Points de vie : 14

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 7

Points de magie : 10

Combat

- ♣ Corps à corps (poing) 90%, dégâts 1D3+1D4
- ♣ Corps à corps (couteau) 70%, dégâts 1D6 (E)
- ♣ Esquive 90%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Écouter 50%, Intimidation 60%, Lancer 50%,
Langue maternelle 60%, Nager 30%, Sauter 50%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : 0



Profil

Vous n'aviez que quatorze ans quand vos parents sont morts, tous les deux frappés de démence. Depuis vous n'avez pas cessé de fouiller votre généalogie pour tenter de trouver lesquels de vos ancêtres auraient pu être les porteurs d'une tare congénitale. Vous avez découvert appartenir à une lignée de rats de bibliothèque, presque tous morts jeunes dans la folie, ce qui vous a dégoûté des études livresques et théoriques, vous poussant à devenir un champion d'athlétisme et de boxe. Mais on ne change pas de filiation par un acte de volonté. Vous êtes à Arkham pour de nouvelles recherches généalogiques, persuadé cette fois que vos ancêtres ne sont pas nés fous, mais qu'ils ont tour à tour croisé la route d'horreurs qui ont peu à peu altéré leur santé mentale. Vous êtes désormais persuadé qu'une malédiction familiale vous fera bientôt découvrir les côtés les plus sombres de l'existence. Vous logez à l'hôtel Straford.

DELUZE EST ENLEVÉ



Boston



Créatures

Dans le *Manuel du Gardien...*

- Les goules sont détaillées en pages 304 s. ;
- Les zombies sont détaillés en page 361. Ceux armés ont la compétence Corps à corps (Épées) à 30%. Leur arme inflige 1D6 dégâts d'empalement (auxquels s'ajoute évidemment leur impact).



Michaelis Klouvas (page 93)

Caractéristiques

FOR	85
CON	90
TAI	70
DEX	90
INT	80
POU	90
ÉDU	50

Points de vie : 16

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 9

Combat

- ♣ Corps à corps (canne-épée) 60%, dégâts 1D6+1D4 (E)
- ♣ Combat à distance (cal. 22) 80%. 1 (3) tir(s)/round, portée 10 m, capacité 8, dégâts 1D6 (E)

Pouvoirs distinctifs

Cyanure : la bague de Michaelis Klouvas contient du cyanure. Elle doit être ouverte afin que le poison soit ingéré ou enduit (1 round) sur un objet capable de l'inoculer (lame d'un couteau ou de la canne-épée, aiguille, fourchette, etc.). Les règles de ce poison mortel sont en pages 132 s. du *Manuel du Gardien*.

Compétences

Écouter 50%, Intimidation 60%, Lancer 50%, Langue maternelle 60%, Nager 30%, Sauter 50%



Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0.

Clarck Baker (page 96)

Caractéristiques

FOR	110
CON	95
TAI	85
DEX	50
INT	80
POU	95
ÉDU	80

Points de vie : 18

Impact : +1D6

Carrure : 2

Mouvement : 8

Points de magie : 19

Combat

☛ Combat à distance (cal. 32) 75%, 3 tirs/
round, portée 15 m, capacité 8, dégâts 1D8

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Baratin 90%, Charme 60%, Comptabilité 70%, Droit 80%, Histoire 30%, Imposture 40%, Langue maternelle 80%, Persuasion 80%, Psychologie 40%, Survie (Affaires) 40%

Protection : aucune, mais 3 points dès qu'il a eu recours à Immunisation.

Sortilèges

☛ Une fois par jour, Clarck Baker peut avoir recours à Immunisation.

☛ Une fois par semaine, il peut Appeler Shub-Niggurath (cf. *Manuel du Gardien*, p. 253 s.).

☛ Une fois par semaine, il peut Invoquer un Byakhee (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264 s.).

☛ Une fois par mois, il peut Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264 s.).

Perte de Sante Mentale : 0

Les convives

Ils sont tous des membres respectables de la haute société bostonienne. Michaelis Klouvas est assis en 7.

Caractéristiques

Points de vie : 10

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Points de magie : 0

Combat

Certains convives sont armés d'une canne-épée (25%, dégâts 1D6 (E)). Leur nombre est laissé à votre discrétion.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : aucune.

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

New York

Les byakhees

Dans le *Manuel du Gardien*, les byakhees sont détaillés en pages 293 s.



Felicia Grandhill (page 105)

Caractéristiques (humaine/louve)

FOR	80/170
CON	60/140
TAI	80/85
DEX	80/55
INT	80/50
POU	80/80
ÉDU	70

Points de vie : 14/22
 Impact : +1D4/+2D6
 Carrure : 1/3
 Mouvement : 8/12
 Points de magie : 16

Combat

- Attaques par round : 1/2
- ♣ Combat rapproché (poing/griffes) 60%, dégâts 1D3+1D4/1D8+2D6
 - ♣ Combat rapproché (morsure) 50%, dégâts 1D8+2D6
 - ♣ Combat à distance (vieux Luger) 70%. 3 tirs/round, portée 15 m, capacité 8, dégâts 1D8. Impossible à manipuler en forme animale.
 - ♣ Esquive 55%

Pouvoirs distinctifs

Régénération : comme la plupart des thérianthropes, Felicia est dotée de ce pouvoir décrit en page 359 du *Manuel du Gardien* lorsqu'elle assume sa forme animale.

Compétences

Arts et métiers (Chant) 90%, Baratin 50%, Charme 70%, Discrétion 60%, Grimper 70%, Langue maternelle 70%, Mythe de Cthulhu 70%, Occultisme 60%, Persuasion 50%, Premiers soins 70%, Trouver Objet Caché 80%



Note : sous forme de louve, Felicia Grandhill possède en outre Pister 50%.

Protection

0/1 point (fourrure)

Sortilèges

- ♣ Une fois par semaine, Felicia Grandhill peut Appeler Hastur (cf. *Manuel du Gardien*, p. 253 s.).
- ♣ Une fois par semaine, elle peut Invoquer un Byakhee (cf. *Manuel du Gardien*, p. 293 s.).
- ♣ Une fois par jour, elle peut avoir recours à Flétrissement (cf. *Manuel du Gardien*, p. 263).

Perte de Sante Mentale

0/1D8 points à la vue de sa forme animale, 0/1D3 points en assistant à la transformation.

Herbie (page 109)

Caractéristiques

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8

Combat

- ⊕ Combat à distance (fusil 30.36) 50%, 1 tir/round, portée 110 m, capacité 5, dégâts 2D6+4 (E)
- ⊕ Corps à corps (cran d'arrêt) 50%, dégâts 2D4

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Conduite 70%

Protection : 2 points (armure artisanale en peau de byakhee)

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Harold (page 110)

Caractéristiques

Points de vie : 15
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 7

Combat

- ⊕ Corps à corps (poing) 80%, dégâts 1D3+1D6
- ⊕ Combat à distance (cal. 38) 80%, 1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 6, dégâts 1D10 (E)
- ⊕ Combat à distance (arc) 60%, 1 tir/round, portée 30 m, capacité 1, dégâts 1D6+1D6/2 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Sauter 50%, Survie 30 %

Protection : 2 points (armure artisanale en peau de byakhee)

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



L'AMÉRIQUE DU SUD



Le Mexique



Les byakhees

Dans le *Manuel du Gardien*, les byakhees sont détaillés en pages 293 s.

Ipohatec (page 105)

Caractéristiques

FOR	85
CON	75
TAI	75
DEX	75
INT	70
POU	80
ÉDU	60

Points de vie : 15

Impact : +1D4

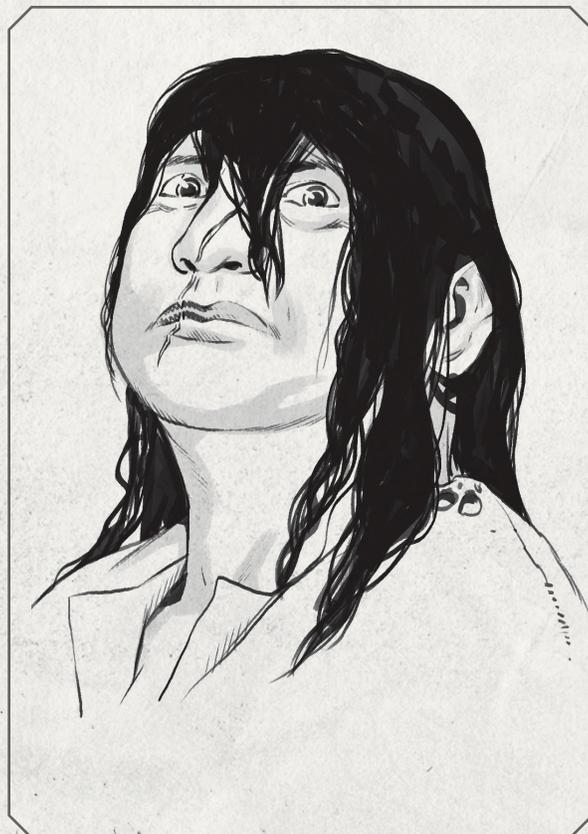
Carrure : 1

Mouvement : 8

Points de magie : 16

Combat

- ♣ Corps à corps (couteau) 70%, dégâts 1D6+1D4 (E)
- ♣ Corps à corps (machette) 55%, dégâts 1D8+1D4 (E)
- ♣ Combat à distance (cal. 45) 50%, 1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 6, dégâts 1D10+2 (E)



Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Discrétion 60%, Écouter 50%, Lancer 50%,
Mythe de Cthulhu 50%, Pister 50%, Sciences
(Botanique) 60%, Trouver Objet Caché 50%

Protection : aucune.

Sortilèges

☐ Une fois par jour, Ipohatec peut avoir recours à Flétrissement (cf. *Manuel du Gardien*, p. 263).

☐ Une fois par semaine, il peut Invoquer un Byakhee (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264).

Perte de Sante Mentale : 0



Les hommes cactus

Caractéristiques

FOR	60
CON	75
TAI	75
DEX	75
INT	55
POU	50
ÉDU	35

Points de vie : 15

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8

Points de magie : 10

Combat

☐ Corps à corps (couteau) 70%, dégâts
1D6+1D4 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Discrétion 40%, Écouter 40%, Lancer 70%,
Pister 40%, Trouver Objet Caché 40%

Protection : aucune.

Sortilèges

☐ Une fois par jour, ils peuvent avoir recours au sortilège Flétrissement (cf. *Manuel du Gardien*, p. 263).

☐ Une fois par semaine, ils peuvent Invoquer un Byakhee (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264 s.).

Perte de Sante Mentale : 0

Beth Lebniz (page 126)

Caractéristiques

FOR	75
CON	80
TAI	70
DEX	85
INT	85
POU	80
ÉDU	80

Points de vie : 15

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 9

Combat

- ⚔ Combat à distance (cal. 38) 50%, 1 (3)
tirs/round, portée 15 m, capacité 6, dégâts
1D10 (E)
- ⚔ Corps à corps (cran d'arrêt) 70%, dégâts
2D4

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Arts et métiers (Chant) 75%, Baratin 60%, Bibliothèque 50%, Charme 90%, Conduite 60%, Crédit 70%, Discrétion 40%, Langue maternelle 80%, Langues (Espagnol) 60%, Psychologie 50%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Salinas Borgias (page 128)

Caractéristiques

FOR	60
CON	60
TAI	70
DEX	85
INT	85
POU	70
ÉDU	60

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8

Combat

♣ Corps à corps 70%, dégâts 1D3+1D4

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Anthropologie 70%, Archéologie 80%, Bibliothèque 60%, Crédit 40%, Langues (Azèque 65%, Français 70%), Sciences (Botanique) 55%, Sciences (Chimie) 75%, Sciences (Pharmacologie) 75%, Sciences (Zoologie) 60%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Les agents américains (page 134)

Caractéristiques

FOR	70
CON	80
TAI	70
DEX	65
INT	35
POU	50
ÉDU	60

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7

Combat

♣ Combat à distance (cal. 32) 60%, 1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 8, dégâts 1D8 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : Discrétion 40%, Écouter 60%, Pister 60%, Trouver Objet Caché 50%.

Protection

1 point (gilet pare-balles)

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Surinam et Brésil

Andy Bartolomet (page 138)

Caractéristiques

FOR	50
CON	55
TAI	60
DEX	55
INT	80
POU	75
ÉDU	60

Points de vie : 11

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Combat : -

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Anthropologie 75%, Archéologie 75%, Mythe de Cthulhu 15%, Pilotage (Avions) 65%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Ringo Jasmin (page 139)

Caractéristiques

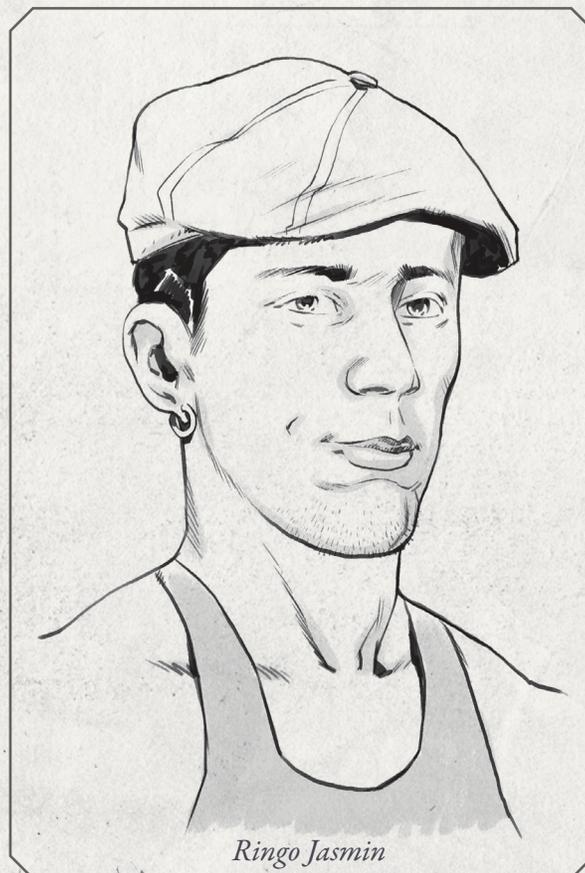
FOR	90
CON	85
TAI	75
DEX	85
INT	65
POU	55
ÉDU	50

Points de vie : 15

Impact : +1D6

Carrure : 2

Mouvement : 8



Combat

- ⊕ Corps à corps 90%, dégâts 1D3+1D6
- ⊕ Corps à corps (poignard) 80%, dégâts 1D8+1D6 (E)
- ⊕ Combat à distance (cal. 45) 85%, 1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 6, dégâts 1D10+2 (E)
- ⊕ Esquive 80%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Discretion 60%, Écouter 60%, Nager 70%, Occultisme 30%, Orientation 60%, Pilotage (Bateaux) 70%, Premiers soins 70%, Survie (Jungle) 80%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Mingui (page 140)

Caractéristiques

FOR	100
CON	95
TAI	65
DEX	80
INT	55
POU	75
ÉDU	80

Points de vie : 6

Impact : +1D6

Carrure : 2

Mouvement : 9

Combat

- ⊕ Corps à corps 90%, dégâts 1D3+1D6
- ⊕ Corps à corps (poignard) 90%, dégâts 1D8+1D6 (E)
- ⊕ Combat à distance (lance) 70%, dégâts 2D6
- ⊕ Esquive 85%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : Discretion 70%, Écouter 70%, Grimper 80%, Langue maternelle 80%, Langues (Anglais) 50%, Magie verte 80%, Mythe de Cthulhu 30%, Nager 70%, Naturalisme 60%, Occultisme 60%, Orientation 50%, Pister 70%, Premiers soins 70%, Sauter 40%, Survie (Jungle) 90%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Madame Java (page 144)

Caractéristiques

FOR	50
CON	55
TAI	65
DEX	80
INT	80
POU	85
ÉDU	85

Points de vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Points de magie : 7



Madame Java

Combat

♣ Corps à corps (poignard) 80%, dégâts 1D6 (E)

♣ Combat à distance (dard) 50%, dégâts 1D3 + curare*

*Les règles du curare sont en pages 132 s. du Manuel du Gardien.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Langue maternelle 85%, Médecine 70%, Mythe de Cthulhu 40%, Occultisme 60%, Persuasion 50%, Premiers soins 70%

Protection : aucune.

Sortilèges :

♣ Une fois par jour, Madame Java peut avoir recours au sortilège Bruit de pas des Anciens (comparable au Poing de Yog-Sothoth, cf. *Manuel du Gardien*, p. 268).

♣ Une fois par jour, elle peut lancer Atrophie d'un membre (cf. *Manuel du Gardien*, p. 254).

♣ Une fois par semaine, elle peut Invoquer un Byakhee (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264 s.).

Perte de Sante Mentale : 0

Marion Anaka (page 144)

Caractéristiques

FOR	60
CON	60
TAI	70
DEX	80
INT	60
POU	60
ÉDU	60

Points de vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8

Points de magie : 12

Combat

♣ Combat à distance (dard) 50%, dégâts
1D3 + curare*

♣ Esquive 40%

*Les règles du curare sont en pages 132 s. du
Manuel du Gardien.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : Charme 80%, Langue ma-
ternelle 60%, Occultisme 40%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Les valets (page 147)

Caractéristiques

Points de vie : 16

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8

Combat

♣ Corps à corps (machette) 60%, dégâts
1D6+1D4 (E)

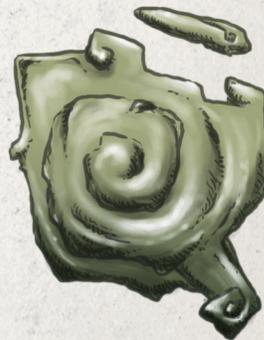
Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : -

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



New York

Wolfram Bergten (page 148)

Caractéristiques

FOR	35
CON	55
TAI	80
DEX	55
INT	80
POU	70
ÉDU	80

Points de vie : 14

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Points de magie : 16

Combat :

- ☩ Combat à distance (cal. 32) 40%, 1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 8, dégâts 1D8 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Baratin 70%, Comptabilité 60%, Droit 80%, Langue maternelle 80%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 80%

Protection : aucune.

Sortilèges :

- ☩ Une fois par jour, Wolfgang Bergten peut avoir recours au sortilège Poigne de Nyogtha (cf. *Manuel du Gardien*, p. 267).
- ☩ Une fois par jour, il peut Enchanter un Œil (261 s.). L'organe subit les affres du temps comme n'importe quel œil, mais tant qu'il est en bon état, Wolfgang peut, en fermant les yeux, voir par n'importe lequel des yeux enchantés.

Perte de Sante Mentale : 0



Sowar Patna (page 154)

Caractéristiques

Points de vie : 15

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Combat

♣ Corps à corps (kandjar) 55%, dégâts
1D4+2 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Lancer 70%, Nager 50 %, Sauter 60%

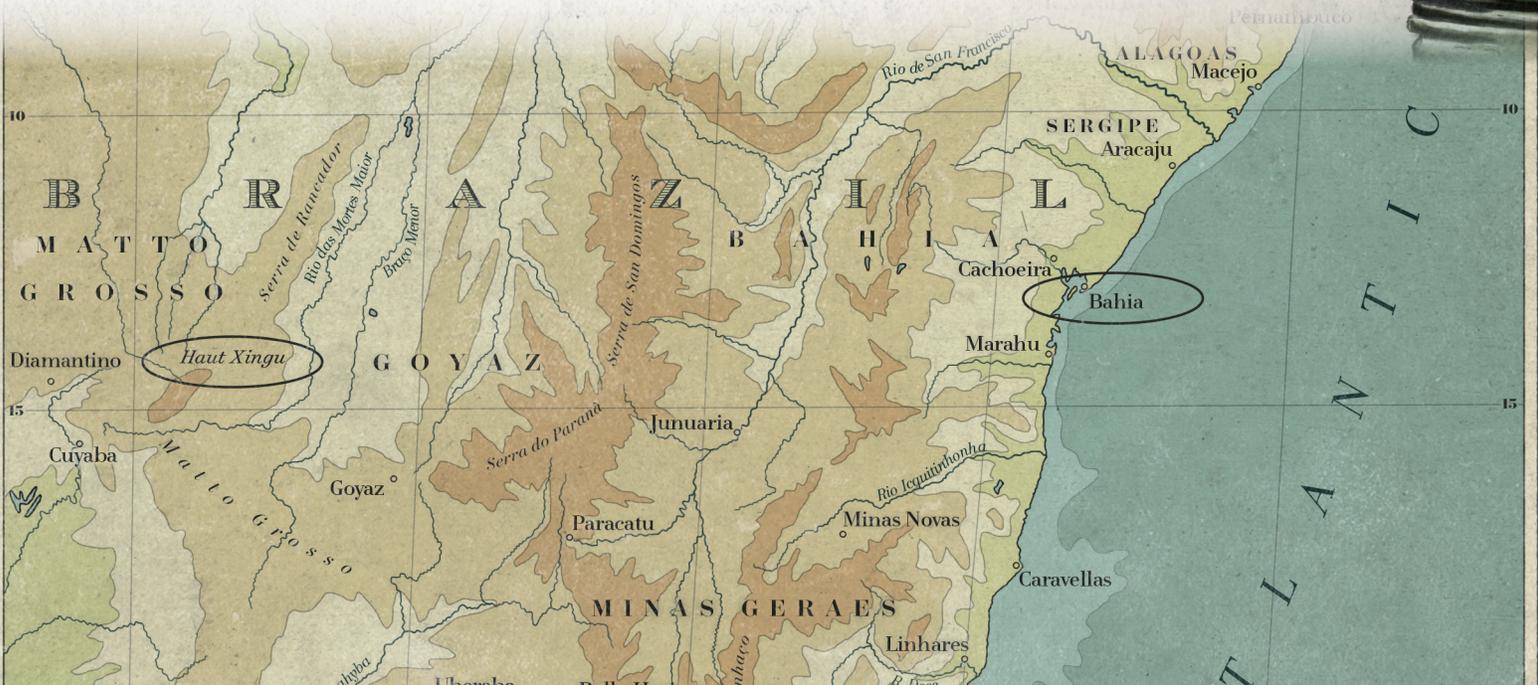
Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Sowar Patna



La jungle

Chat géant (page 165)

Cette créature ne peut être la cible d'aucun sortilège.

Caractéristiques

FOR	150
CON	150
TAI	200
DEX5	0
INT	25
POU	75
ÉDU	10

Points de vie : 35

Impact : +3D6

Carrure : 4

Mouvement : 7

Combat :

- ⊕ Combat rapproché (griffes) 80%, dégâts 2D10+3D6 (E)
- ⊕ Combat à distance (crachat) 50%, 1 tir/round, portée 20 m, capacité infinie, dégâts 1D10 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Sentir un Immortel 100%, Tuer un immortel 50%

Protection : 6 points (peau)

Sortilèges : aucun.

Perte de Sainte Mentale : 1/1D6 points à la vue d'un chat géant.



Le Chili



Carl Strunden (page 172)

Caractéristiques

FOR	80
CON	65
TAI	95
DEX	65
INT	75
POU	65
ÉDU	70

Points de vie : 17

Impact : +1D6

Carrure : 2

Mouvement : 7

Points de magie : 11

Combat

- ♣ Combat à distance (mitraillette Thompson) 25%, 1 ou auto tirs/round, portée 20 m, capacité 32, dégâts 1D10+2 (E)
- ♣ Corps à corps (couteau) 60%, dégâts 2D6 (E)

Pouvoirs distinctifs :

Doppelgänger 80% : le personnage peut, après avoir observé longuement un humain, prendre son apparence. La transformation n'est jamais parfaite : chaque jour où il côtoie le doppelgänger, un proche effectue un test de Psychologie avec un dé malus. En cas de réussite, il se rend compte de la supercherie.

Compétences

Survie 40 %

Protection : 2 points

Sortilèges

- ♣ Une fois par jour, il peut également avoir recours à l'Étreinte de Cthulhu, qui n'est autre qu'une variante du Poing de Yog-Sothoth (cf. *Manuel du Gardien*, p. 268), occasionnant la perte de 1D10 points de FOR en cas de succès de cette attaque magique.
- ♣ Une fois par jour, il peut Instiller la peur (cf. *Manuel du Gardien*, p. 264) et avoir recours à Domination.
- ♣ Une fois par semaine, il peut Invoquer un Protoplasme verdâtre.

Perte de Sante Mentale : 0

Von Heidelberg (page 173)

Caractéristiques

Points de vie : 15

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Combat

- ♣ Combat à distance (cal. 45) 70%, 1 (3) tirs/round, portée 15 m, capacité 6, dégâts 1D10+2 (E)
- ♣ Corps à corps 80%, dégâts 1D3 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : Archéologie 90%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Stefan Muller & Klauss Strauss (page 173)

Caractéristiques

Points de vie : 16
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat

- ⊕ Combat à distance (mitraillette Thompson) 25%, 1 ou auto tirs/round, portée 20 m, capacité 32, dégâts 1D10+2 (E)
- ⊕ Corps à corps 30%, dégâts 1D3 (E)

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : -

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Le protoplasme verdâtre (page 175)

Caractéristiques

Points de vie : 10
Impact : +1D6
Carrure : -1
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 2

- ⊕ Combat rapproché (envelopper) 50%, dégât 0. En cas d'attaque réussie, la victime doit réussir un test de FOR pour s'échapper de cette étreinte. Ce test peut être retenté chaque round. En cas de réussite, la victime perd son tour si elle n'avait pas déjà agi. Dans le cas contraire, elle subit autant de dégâts que l'impact du protoplasme verdâtre. Le protoplasme verdâtre voit son Mouvement réduit d'un point pour chaque victime enveloppée. Il ne peut en contenir plus que son Mouvement.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : -

Protection : 2 points. Les armes tranchantes ne lui infligent aucun dégât.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Claudio Velasquez (page 183)

Caractéristiques

FOR	75
CON	75
TAI	45
DEX	65
INT	60
POU	70
ÉDU	50

Points de vie : 24

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Points de magie : 11

Combat

⚔ Combat à distance (cal. 22) 80%. 1 (3) tir(s)/round, portée 10 m, capacité 8, dégâts 1D6 € avec des balles enduites de cyanure*.

*Les règles du cyanure sont en pages 132 s. du Manuel du Gardien.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : -

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Un morceau de shoggoth (page 189)

Caractéristiques

Points de vie : 12

Impact : +1D6

Carrure : -1

Mouvement : 8

Points de magie : 0

Combat

Attaques par round : 2

⚔ Combat rapproché (saisir) 50%, dégât 0. Une fois sa proie saisie, le morceau de shoggoth tente de l'écraser.

⚔ Combat rapproché (écraser) 80%, dégâts 1D6. Contrairement à un shoggoth, ce morceau ne peut pas envelopper.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : Archéologie 90%

Protection : aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques ne causent qu'un dégât. Le morceau de shoggoth récupère 2 points de vie par round.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Les portails

Les mi-go

Dans le *Manuel du Gardien*, les mi-go sont détaillés en pages 278 et 314 s.

Points de vie : 10
 Impact : +1D4
 Carrure : 1
 Mouvement : 9
 Points de magie : 13

Vladish Stoker (page 189)

Caractéristiques

FOR	120
CON	60
TAI	40
DEX	65
INT	65
POU	65
ÉDU	70

Combat, Pouvoirs distinctifs, Compétences et Perte de Sante Mentale

Reportez-vous au profil du vampire, cf. page 361 du *Manuel du Gardien*.

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.



CHART OF THE WORLD
 ON MERCATORS PROJECTION

Showing the direction of the Ocean Currents,
 with the Routes and Distances between the Principal Ports
 and Duration of Passage
 Equatorial Scale. 1:71,000,000
 The Figures on the Routes indicate the shortest tracks in Nautical Miles,
 6 of which are equal to 7 Statute Miles.
 Submarine Telegraph Lines Shown S. T. or Sub. Tel.

RETOUR AUX SOURCES



La Maison-Mère



Créatures

Dans le *Manuel du Gardien...*

- Les larves stellaires de Cthulhu sont détaillées en pages 310 s. ;
- Les zombies (pages 67 et 87) sont détaillés en page 361.

Esméralda Caruzo (page 202)

Les quidams possédés par un démon ne se souviennent pas de ce qu'ils font sous son contrôle. Quelques-uns ont un esprit suffisamment fort, comme Esméralda Caruzo, et se souviennent de tout. C'est la raison pour laquelle elle a basculé dans la folie.

Caractéristiques

FOR	65
CON	55
TAI	75
DEX	80
INT	80
POU	125
ÉDU	80

Points de vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8

Points de magie : 25



Esméralda Caruzo

Combat

- ⚔ Corps à corps (dague rituelle) 80%, dégâts 1D8+1D4 (E)
- ⚔ Esquive 0%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Baratin 75%, Conduite 20%, Crédit 55%, Discrétion 40%, Écouter 70%, Imposture 80%, Intimidation 65%, Langue maternelle 80%, Mythe de Cthulhu 20%, Occultisme 80%, Survie 90%, Trouver Objet Caché 45%

Protection : aucune, mais la lumière du jour lui inflige 1 dégât par minute.

Sortilèges

- ⚔ Une fois par jour, Esméralda Caruzo peut invoquer une Larve stellaire de Cthulhu.
- ⚔ Une fois par mois, elle peut Enchanter un Miroir (cf. p. 260 s. du *Manuel du Gardien*).

Perte de Sante Mentale : 0

Brian Gavendish (page 212)

Caractéristiques

FOR	50
CON	55
TAI	65
DEX	80
INT	70
POU	75
ÉDU	70

Points de vie : 6

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Points de magie : 15

Combat

- ⚔ Corps à corps 80%, dégâts 1D3

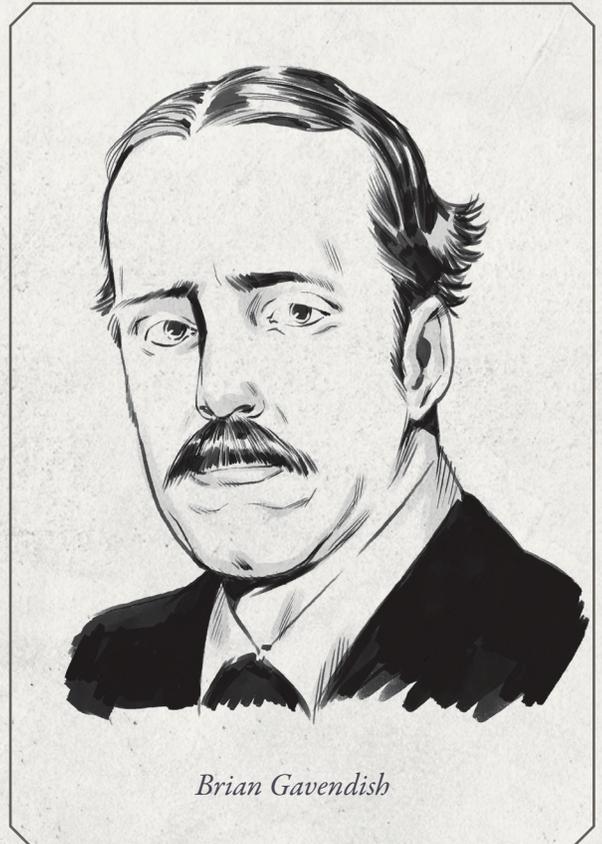
Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : Arts et métiers (Jeu) 90%, Baratin 70%, Imposture 80%, Langue maternelle 70%, Occultisme 40%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Brian Gavendish

La Forêt d'Orient

Créatures

Dans le *Manuel du Gardien...*

- Les vampires de feu sont détaillés en pages 326 s. ;
- Les chiens de meute sont détaillés en page 363.

Un des gardes-chasse (page 237)

Il possède un sifflet en argent qui permet d'invoquer un chien de Tindalos une fois par jour. Les chiens de Tindalos sont détaillés en pages 294 s. du *Manuel du Gardien*.

Caractéristiques

Points de vie : 13

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Combat

♣ Les gardes-chasse sont armés de fusils chargés en calibre 20 (75%, dégâts 2D6/1D6/1D3).

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : -

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Un chien de Tindalos

Un des paysans (page 237)

Caractéristiques

Points de vie : 12

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Combat

♣ Les paysans sont armés de vieux fusils (50%, dégâts 1D6/1D3/1).

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Baratin 45%, Conduite d'engin lourd 70%, Crédit 25%, Lancer 35%, Langue maternelle 70%, Pister 80%, Premiers soins 60%, Survie 35%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

Un sénile (page 239)

Caractéristiques

FOR 30

CON 15

TAI 50

DEX 25

INT 35

POU 45

ÉDU 60

Points de vie : 3

Impact : -1

Carrure : -1

Mouvement : 7

Points de magie : 9

Combat

♣ Corps à corps 30%, dégâts 1D3-1 (E). Un personnage touché par les poings d'un sénile contracte une maladie bénigne s'il rate un test de CON avec un dé bonus. Il est alors faible durant une journée et subit un dé malus à tous ses tests d'actions physiques.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Discretion 80%, Écouter 15%, Intimidation 25%, Langue maternelle 60%, Survie 80%, Trouver Objet Caché 35%

Protection : aucune.

Sortilèges :

- ♣ Une fois par jour, un sénile peut lancer le sortilège Embraser (cf. p. 42).
- ♣ Une fois par jour, il peut également avoir recours à l'Étreinte de Cthulhu, qui n'est autre qu'une variante du Poing de Yog-Sothoth (cf. *Manuel du Gardien*, p. 260), occasionnant la perte de 1D10 points de FOR en cas de succès de cette attaque magique.
- ♣ Une fois par jour, il peut lancer chacun des sortilèges suivants : Multiplication (cf. p. 43), Poigne de Nyogtha (cf. *Manuel du Gardien* p. 267), Soins rapides (cf. p. 43), Stop Combustion (cf. p. 43), Télékinésie (cf. p. 43) et Vitesse (cf. p. 43).

Perte de Sante Mentale : 0

DERNIÈRES ENQUÊTES



Shoggoth sur Paris



Requins

Dans le *Manuel du Gardien* les requins sont détaillés en page 366.

Un morceau de shoggoth (page 259)

Caractéristiques

Points de vie : 12
Impact : +1D6
Carrure : -1
Mouvement : 8
Points de magie : 0

Combat

Attaques par round : 0

- ⊕ Combat rapproché (saisir) 50%, dégât 0.
Une fois sa proie saisie, le morceau de shoggoth tente de l'écraser.
- ⊕ Combat rapproché (écraser) 80%, dégâts 1D6. Contrairement à un shoggoth, ce morceau ne peut pas envelopper.

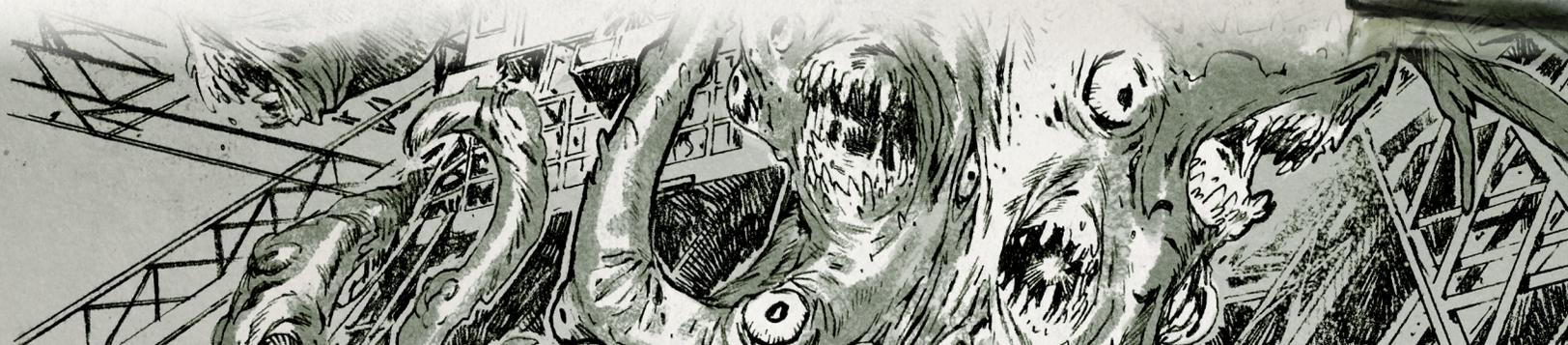
Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences : aucune.

Protection : aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques ne causent qu'un dégât. La tête du shoggoth récupère 2 points de vie par round.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Ernest Dumoulin (page 260)

Caractéristiques

FOR	90
CON	90
TAI	65
DEX	70
INT	65
POU	45
ÉDU	65

Points de vie : 7
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 9

Combat

- ⊕ Combat à distance (cal. 45) 45%, 1D10+2 (E)
- ⊕ Combat à distance (sarbacane) 60%, cyanure*
- ⊕ Combat à distance (carabine à aiguille) 45%, cyanure*
- ⊕ Esquive 35%

*Les règles du cyanure sont en pages 132 s. du Manuel du Gardien.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Bibliothèque 60%, Conduite 40%, Discrétion 30%, Droit 80%, Intimidation 50%, Langue maternelle 65%, Persuasion 30%, Psychologie 70%, Trouver Objet Caché 80%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Ernest Dumoulin

LE VAU... JOURNAL DE LA DÉFENSE SOCIALE ET DE LA RÉCONCILIATION

UN PHOTOGRAPHE SAUVAGEMENT ASSASSINÉ

ange, étrange. Il n'y a jamais de née sans feu. Vous allez mprendre. Le photographe d'art on Dubois a été empoisonné au anure dans son studio. On ne lui nnaît pas d'ennemi, pas d'inimitié, tait un technicien appliqué, ujours ponctuel à ses rendez-vous prêt à se soumettre à siderata de ses clients. Sa i la malchance de photogr. oai du Trocadéro peu at

lier les deux affaires ? C photographe ? Posséd photos compromettantes Le commissaire Dumoulin à répondre aux ques journal éviden niste.

RÉDACTION - ADMINIS
26 rue Drouot, Paris (9

RÉDACTION
14, boulevard Montmartre
DIRECTION - ADMINISTRATION
PUBLICITÉ - PETITES ANNONCES
11, Boulevard Montmartre
Téléphone : GUTINB. 67.82, 67.83. LOUVRE 20.41.28.05
Adr. teleg. : Paris_sof_Paris - Cheque postal N° 60.640

La tête du shoggoth (page 277)

Caractéristiques

FOR	165
CON	150
TAI	125
DEX	15
INT	15
POU	30
ÉDU	-

Points de vie : 27

Impact : +3D6

Carrure : 4

Mouvement : 7

Combat

⚔ Combat rapproché (écrasement) 80%, dégâts 3D6. Contrairement à un shoggoth, la tête ne peut pas envelopper.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Bibliothèque 60%, Conduite 40%, Discrétion 30%, Droit 80%, Intimidation 50%, Langue maternelle 65%, Persuasion 30%, Psychologie 70%, Trouver Objet Caché 80%

Protection : aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques ne causent qu'un dégât. La tête du shoggoth récupère 2 points de vie par round.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 1/1D10 points à la vue de la tête du shoggoth.

Fayçal Barzinji (page 280)

Caractéristiques

FOR	45
CON	125
TAI	60
DEX	55
INT	35
POU	180
ÉDU	80

Points de vie : 9

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 7

Combat

⚔ Corps à corps (morsure) 50%, dégâts 1D4 + perte de 2 points de POU par round une fois mordu. Ces points de caractéristiques sont définitivement perdus, car la morsure d'Y'Golnac provoque des entailles suppurantes.

⚔ Esquive 30%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Baratin 65%, Lancer 35%, Langue maternelle 80%, Langues (Français) 50%, Mythe de Cthulhu 40%

Protection : 1 point (cuir épais)

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0

L'Ultimatum



Créatures

Dans le *Manuel du Gardien...*

- Les byakhees sont détaillés en pages 293 s. ;
- Les polypes volants sont détaillés en pages 282 et 316 s. ;
- Les shoggoths sont détaillés en pages 321 s.

Kuru Gupta / Des Thugs

Caractéristiques

Points de vie : 10

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 8

Combat :

Ces adorateurs adeptes de la strangulation peuvent transporter des revolvers cal. 45 (45%, dégâts 1D10+2 (E)). Ils ont un poignard recourbé à lame large appelé kandjar (55%, dégâts 1D4+2 (E)) dissimulé dans leur ceinture.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Anthropologie 20%, Discrétion 50%, Écouter 50%, Mythe de Cthulhu 15%, Survie 80%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Kuru Gupta

Course-poursuite

Polypes volants

Dans le *Manuel du Gardien* les polypes volants sont détaillés en pages 282 et 316 s.

Frank Russel (page 299)

Caractéristiques

FOR	75
CON	80
TAI	80
DEX	90
INT	80
POU	45
ÉDU	75

Points de vie : 8

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 8

Combat

- ♣ Combat à distance (cal. 22) 90%. 1 (3) tir(s)/round, portée 10 m, capacité 8, dégâts 1D6 (E)*
- ♣ Esquive 45%

*Les balles du vieux cal. 22 de Russel sont enduites de cyanure. Les règles de ce poison mortel sont en pages 132 s. du Manuel du Gardien.

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Conduite 50%, Conduite d'engin lourd 50%, Grimper 40%, Lancer 40%, Langue maternelle 75%, Mécanique 30%, Nager 50%, Occultisme 30%, Orientation 60%, Pister 40%, Sauter 40%, Survie (Désert) 90%

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Sante Mentale : 0



Isaac Irving (page 304*)

Caractéristiques

FOR	80
CON	65
TAI	95
DEX	65
INT	75
POU	65
ÉDU	45

Points de vie : 16

Impact : +2D6

Carrure : 2

Mouvement : 8

Points de magie : 13

Combat

⌘ Corps à corps (couteau) 60%, dégâts

1D4+2+2D6 (E)

⌘ Esquive 33%

Pouvoirs distinctifs : aucun.

Compétences

Baratin 50%, Bibliothèque 70%, Comptabilité 40%, Discrétion 70%, Écouter 40%, Imposture 40%, Lancer 60%, Langue maternelle 45%, Occultisme 50%, Pister 50%

Protection : 2 points (peau)

Sortilèges

⌘ Une fois par jour, Isaac Irving peut Instiller la Peur : sa cible est saisie d'effroi et doit effectuer un test de Santé Mentale (perte de 1/1D6 points).

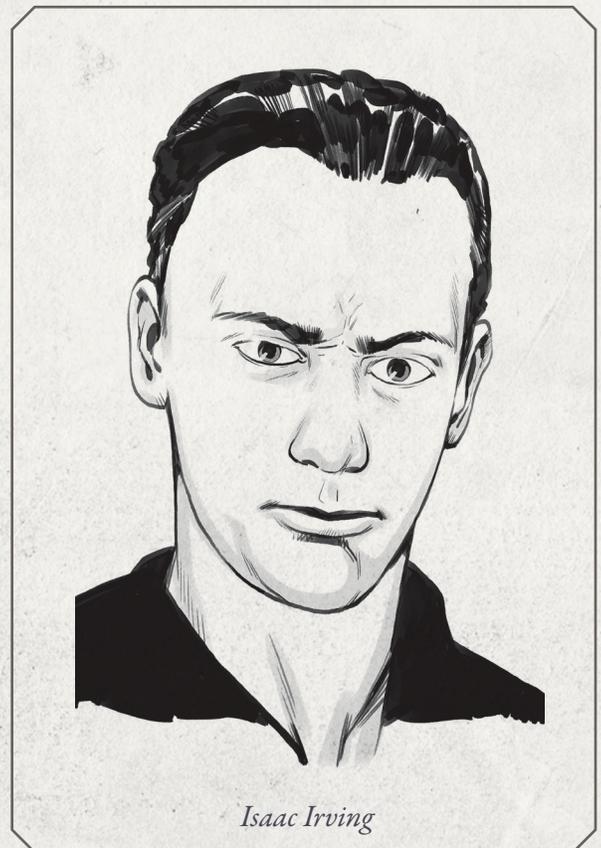
⌘ Une fois par jour, il peut également avoir

recours au sortilège Étreinte de Cthulhu, qui n'est autre qu'une variante du Poing de Yog-Sothoth (cf. *Manuel du Gardien*, p. 267), occasionnant la perte de 1D10 points de FOR en cas de succès de cette attaque magique.

⌘ Une fois par jour, il peut avoir recours à Domination (cf. *Manuel du Gardien*, p. 261).

⌘ Une fois par semaine, il peut Invoquer un Protoplasme verdâtre.

Perte de Santé Mentale : 0



* Il s'agit bien des caractéristiques d'Isaac Irving à cette page.

MAGIE DELUZIENNE



Magie verte

Le personnage peut communiquer avec les esprits de la forêt, parler avec les animaux, soigner avec des plantes médicinales et connaître ce qui est comestible. En termes techniques, utiliser la Magie verte permet d'obtenir un dé bonus à un test adéquat (test de Pister pour obtenir des informations sur la trace laissée par un animal, test de Constitution car le personnage a créé un onguent pour éviter les poisons, etc.).

Après chaque utilisation, le personnage doit réussir un test ordinaire d'Intelligence, sans quoi ses tests pour toute action physique se font avec un niveau de difficulté (cf. *Manuel du Gardien*, p. 74) supplémentaire durant une journée.

Ajouts au grimoire

Au cours de *L'Affaire Deluze*, les PJ ont l'occasion d'apprendre des sortilèges du Mythe.

Lorsqu'un investigateur a l'occasion d'apprendre un sortilège, par un PNJ ou un livre, cette évolution de son personnage ne prend effet qu'à la fin du scénario en cours.

Certains des sortilèges inédits pour *Cthulhu Hack* sont déjà décrits dans le *Manuel du Gardien* de l'édition d'Edge. Ils sont référencés dans l'encadré en page suivante. Par ailleurs, voici la liste des nouveaux sortilèges inédits à *L'Appel de Cthulhu*. (Ces créations ne sont pas officielles. Elles ne devraient pas être autorisées dans des scénarios publiés par Chaosium.)



Sortilèges officiels

Sortilège	Page
Atrophie d'un membre	254
Bruits de pas des Anciens : Poing de Yog-Sothoth	268
Enchanter	261s.
Étreinte de Cthulhu (*)	268
Invoquer	264 s.
Instiller la Peur	264
Poigne de Nyogtha	267
Poudre d'Ibn-Ghazi	271
Portail (Trouver (Créer) un...)	268 s.
Signe des Anciens	273
Signe de Voor	272
Subjuguer (Domination)	261

(*) : *L'Étreinte de Cthulhu est une variante du Poing de Yog-Sothoth (cf. Manuel du Gardien, p. 268) occasionnant la perte de 1D10 points de FOR en cas de succès de cette attaque magique.*

Embraser

Coût : 1 point de magie/point de TAI de la cible ; 2D8 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : 5 rounds

Le magicien peut embraser tout objet inflammable dans une sphère de 1 mètre de rayon. Si un humain est transformé en torche, il perd 1D6 points de vie.

Enchantements

Le Grand Imposéteur

Coût : 1D3 points de magie ; 1 point de Santé Mentale / point de magie
Temps d'incantation : instantané

Le sortilège permet de bénéficier d'un dé bonus à un test d'Esquive contre un adversaire humain.

Le Miroir prison

Coût : nombre de points de POU variable ; 2D4 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : POU investi heures

Pour enfermer quelqu'un dans un miroir grâce à cet enchantement, il faut dépenser autant de points de POU que la plus importante de ces deux valeurs : CON/5 ou TAI/5 de la cible. Tant que le miroir n'est pas exposé à la lumière, le prisonnier ne peut en sortir.

Morceau du voile

Coût : 5 points de magie ; 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale à chaque round
Temps d'incantation : perte de SAN minutes

Le personnage pose trois questions à un cadavre à moins de vingt mètres ; celui-ci répond honnêtement selon ce qu'il a perçu.

Multiplication

Coût : 10 points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Le sorcier peut faire apparaître trois images identiques de lui-même qui agiront comme lui, mais avec quelques différences mineures. Si une image est touchée par une arme, le magicien pourra simuler des dommages, par exemple en la faisant saigner. L'adversaire croira qu'il la touche vraiment. Les images sont des illusions et elles ne peuvent pas infliger de dégâts.

Soins rapides

Coût : 5 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Le sorcier fait récupérer 1D4 points de vie à un être vivant, éventuellement lui, ou soigne un empoisonnement.

Stop Combustion

Coût : 1 point de magie/point de TAI de la cible ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds

Le sorcier peut arrêter et empêcher toute réaction de combustion dans une sphère de 1 mètre de rayon. L'oxygène dans cette zone devient pollué et des électrons viennent boucher ses liaisons covalentes, l'empêchant de réagir avec le combustible. Ce sortilège est donc approprié pour stopper les moteurs des véhicules, pour désamorcer les armes à feu... Ses effets durent 1 minute.

Télékinésie

Coût : 2 points de magie/point de TAI de la cible ; 1D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds

Le sorcier peut déplacer à distance 10 kg pendant 1 round (permet d'arrêter des flèches, par exemple).

Vélocité

Coût : 2 points de magie/point de TAI ; 2D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds

Le sorcier se déplace deux fois plus vite (tout test visant à le toucher subit un dé malus) et obtient une attaque supplémentaire avec les armes de contact. Les effets du sortilège durent 1 minute.

