

CTHULHU HACK

Nom : Jack

Métier : Aventurier

Archétype : Égypte

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
13	11	12	11	9	10
contre dégâts physiques inévitables, combat rapproché, soulever un objet lourd, enfoncer une porte sans se blesser	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés, combat à distance, effectuer une manipulation complexe	contre poison, maladie, mort, torture, explosions, endurer la fatigue sans s'endormir, marcher longtemps sans repos	contre la tromperie, les illusions, les drogues, percevoir, détecter le mensonge, avoir du sens commun ou de l'instinct	contre la magie, les gadgets aliens, comprendre des concepts scientifiques complexes, résoudre une énigme diabolique	contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence, faire un discours émouvant ou en rapport avec l'émotion
Torche (Repérer, chercher physiquement)		Bagou (Écouter les rumeurs, séduire, contraindre)		Santé Mentale (Éviter de sombrer dans la folie)	

Description :

Jonathan O'CONNOR, dit "Jack", 29 ans.

Robuste courageux et toujours prêt à affronter le danger.

Histoire :

Jack est un ancien soldat devenu chasseur de trésors.

Compétences : Pilotage.

Points de Vie

16

Dégât(s) armé

d8

Dé de Vie

d10

Dégât(s) sans arme

d6

Richesse

d4

Équipement et matériel :

Tenue de baroudeur, pistolet.

Capacités spéciales et sortilèges :

Érudit : 1 fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement une Sauvegarde en INT ou SAG.

CTHULHU HACK

Nom : Pr LANGLEY

Métier : Historien

Archétype : Égypte

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
10	9	11	12	13	11
contre dégâts physiques inévitables, combat rapproché, soulever un objet lourd, enfoncer une porte sans se blesser	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés, combat à distance, effectuer une manipulation complexe	contre poison, maladie, mort, torture, explosions, endurer la fatigue sans s'endormir, marcher longtemps sans repos	contre la tromperie, les illusions, les drogues, percevoir, détecter le mensonge, avoir du sens commun ou de l'instinct	contre la magie, les gadgets aliens, comprendre des concepts scientifiques complexes, résoudre une énigme diabolique	contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence, faire un discours émouvant ou en rapport avec l'émotion
Torche (Repérer, chercher physiquement)		Bagou (Écouter les rumeurs, séduire, contraindre)		Santé Mentale (Éviter de sombrer dans la folie)	

Description :

Pr Archibald LANGLEY, 50 ans.

Maladroit et myope.

Histoire :

Érudit spécialisé dans les langues anciennes et les textes religieux.

Compétences : Théologie.

Points de Vie

12

Dégât(s) armé

d4

Dé de Vie

d6

Dégât(s) sans arme

1

Richesse

d10

Équipement et matériel :

Costume en lin, casque colonial, livres d'Histoire.

Capacités spéciales et sortilèges :

Polyglotte. Vous vous adaptez rapidement à des langues inconnues, ce qui vous permet de tenir une conversation simple avec n'importe quel individu dans sa langue maternelle.

CTHULHU HACK

Nom : Vicky

Métier : Journaliste

Archétype : Égypte

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
9	11	10	11	12	13
contre dégâts physiques inévitables, combat rapproché, soulever un objet lourd, enfoncer une porte sans se blesser	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés, combat à distance, effectuer une manipulation complexe	contre poison, maladie, mort, torture, explosions, endurer la fatigue sans s'endormir, marcher longtemps sans repos	contre la tromperie, les illusions, les drogues, percevoir, détecter le mensonge, avoir du sens commun ou de l'instinct	contre la magie, les gadgets aliens, comprendre des concepts scientifiques complexes, résoudre une énigme diabolique	contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence, faire un discours émouvant ou en rapport avec l'émotion
Torche (Repérer, chercher physiquement)		Bagou (Écouter les rumeurs, séduire, contraindre)		Santé Mentale (Éviter de sombrer dans la folie)	
6 4		4		6 4	

Description :

Victoria STERLING, dite "Vicky", 27 ans.

Charismatique, persuasive et avec un talent

pour se sortir des situations difficiles.

Histoire :

Journaliste intrépide qui cherche à documenter

les découvertes et les expéditions.

Compétences : Intrusion.

Points de Vie

14

Dé de Vie

d8

Dégât(s) armé

d6

Dégât(s) sans arme

d4

Richesse

d8

Équipement et matériel :

Carnet de notes, appareil photo.

Capacités spéciales et sortilèges :

Dites-moi tout : vous bénéficiez d'un Avantage

aux tests visant à obtenir des aveux ou des

confidences.

CTHULHU HACK

Nom : Dr AL-FAYED

Métier : Médecin

Archétype : Égypte

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
9	11	10	12	13	11
contre dégâts physiques inévitables, combat rapproché, soulever un objet lourd, enfoncer une porte sans se blesser	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés, combat à distance, effectuer une manipulation complexe	contre poison, maladie, mort, torture, explosions, endurer la fatigue sans s'endormir, marcher longtemps sans repos	contre la tromperie, les illusions, les drogues, percevoir, détecter le mensonge, avoir du sens commun ou de l'instinct	contre la magie, les gadgets aliens, comprendre des concepts scientifiques complexes, résoudre une énigme diabolique	contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence, faire un discours émouvant ou en rapport avec l'émotion
Torche (Repérer, chercher physiquement)		Bagou (Écouter les rumeurs, séduire, contraindre)		Santé Mentale (Éviter de sombrer dans la folie)	

Description :

Dr Hassan AL-FAYED, 41 ans.

Médecin égyptien.

Histoire :

Participe régulièrement aux expéditions.

Compétences : Chimie

Points de Vie

12

Dégât(s) armé

1d4

Équipement et matériel :

Tenue égyptienne, trousse médicale.

Dé de Vie

d6

Dégât(s) sans arme

1

Richesse

d10

Capacités spéciales et sortilèges :

Médecin de terrain : 1 fois par heure de jeu, en dehors d'un combat, vous pouvez soigner 1d6 PV.