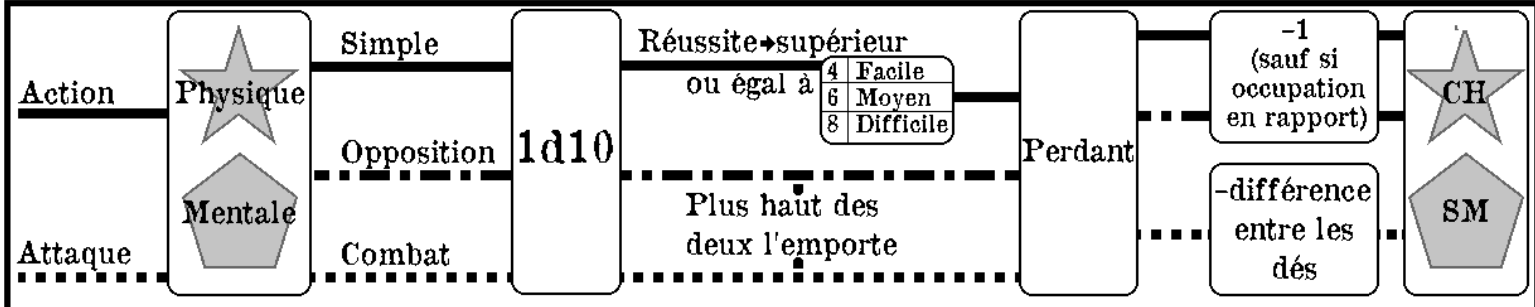


# K A T O U L O U

L'Appel de Cthulhu en 250 mots  
Un jeu de Bastien Schuster

Joueurs : incarnent un Investigateur.

Gardien : gère la partie, décrit le contexte, incarne l'Horreur.



**Investigateur :**  
Répartir 25 entre :  
Santé Mentale (SM)  
Chance (CH)  
Minimum 5

**Inventer :**  
Nom  
Occupation  
Histoire Personnelle

Arme	bonus au dé de combat	utilisations
Hachette	+1	infinies
Revolver	+1	6
Fusil	+2	2
Mitraillette	+2	4
Dynamite	+3	1
.....	...	...

**Artefacts :**  
Score de Pouvoir sacrifiable pour des points de bonus contre l'Horreur.  
Echec : Perte d'autant de SM que points sacrifiés.

Neeronomicon	20
Liber Iyonis	7
Vermis Mysteriis	11
Ancien Signe	4
.....	...

**Investigateur**

Portrait :

Nom:

Occupation:

Santé Mentale

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Chance

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Histoire:

Objets:

Notes:

Folies:

1882  
Ere Victorienne...  
Exotisme, Occultisme, et Spiritisme.  
L'Horreur dans le cimetière...

1932  
Progrès scientifique, prohibition et entre-deux guerres.  
L'Horreur derrière les murs.

1982  
NI INTERNET, NI PORTABLES...  
RESTE QUELQUES ZONES D'INCONNU...  
L'HORREUR DANS L'OMBRE

Premier Jet supérieur à SM  
↓  
Gain d'une Folie  
↓  
Jets supérieurs suivants  
↓  
Crise

1	Paranoïa
2	Amnésie
3	Phobie
4	Flashbacks
5	Hallucinations
6	Panique
7	Obsessions
8	Hystérie
9	Psychopathie
10	Catatonie
...	.....



**L'Horreur :**  
Points de Pouvoir Remplaçant CH et SM.  
Chaque point sacrifié fait +1 au prochain jet.

Nom	Pouvoir
Azathoth	98
Cthulhu	60
Dagon	33
Mi-Go	16
Nyarlatotep	70
Shub-Niggurath	46