















## DEXTER « DEX » RAYMOND

*Privé dur à cuire*

### COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

- Comptabilité 
- Empathie 
- Marchander 
- Jargon policier 
- Cryptographie 
- Relève d'indices 
- Intimidation 
- Inspiration 
- Loi 
- Serrurerie 
- Photographie 
- Soutien 
- Recherche 
- Connaissance de la rue 

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- Athlétisme 
- Sang-froid 
- Camouflage 
- Bricolage 
- Conduite 
- Escamotage 
- Bagarre 
- Organisation 
- Sixième sens 
- Filature 
- Équilibre mental 
- Discretion 

### HISTOIRE

Archétype du détective privé dur à cuire, Dex Raymond arpente les rues hantées du Los Angeles de Cthulhu Confidential en s'y voulant comme un étranger. Rusé et coriace, il pourrait faire partie de cette institution corrompue. Au lieu de cela, il opère à la marge, pour des gages modestes plus les frais. En plus de ses contacts, il peut compter sur un ami important, l'inspecteur Ted Gargan du LAPD, un homme honnête, une qualité rare dans une ville où les flics sont faciles à acheter.

### SOURCES



**VIRGINIA ASHBURY, scientifique**  
Astronomie, Biologie, Chimie, Géologie, Médecine légale.

*Une femme svelte aux airs d'oiseau, le plus souvent vêtue de sa blouse blanche de laboratoire. Le docteur Virginia Ashbury veille sur Dex comme le ferait une grande sœur.*



**MADAME EVA, diseuse de bonne aventure**  
Mythe de Cthulhu, Occultisme

*Née Peggy Malone, inoffensive arnaqueuse, Madame Eva peut fournir à Dex des informations sur le monde des sectes, du spiritisme et de la magie hermétique.*



**DR JEFF «MACK» MACKINTOSH, psychiatre**  
Médecine, Pharmacie, Psychologie, Survie.

*Mack est ravi de répondre aux questions de son ami tant qu'il peut s'asseoir dans un siège confortable et fumer sa pipe.*



**ALFRED KELHAM, professeur**  
Anthropologie, Archéologie, Histoire, Histoire orale, Langues, Théologie.

*Fièrement pédant et un brin paternaliste, Kelham voit en Dex un reflet de son propre fils, soldat mort au front pendant la Première Guerre mondiale.*



**MAX WEYL, chef décorateur**  
Architecture, Artisanat, Bureaucratie, Flatterie, Histoire de l'art.

*Max se montre toujours prêt à répondre aux questions de Dex sur le monde de l'art ou les rumeurs dans le milieu cinématographique, tant qu'on ne l'empêche pas de bouger.*



# VIVIAN SINCLAIR

*Journaliste d'investigation*

## COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

- Comptabilité
- Empathie
- Marchander
- Bureaucratie
- Cryptographie
- Relève d'indices
- Flatterie
- Histoire
- Inspiration
- Serrurerie
- Histoire orale
- Photographie
- Soutien
- Recherche
- Connaissance de la rue

## COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- Athlétisme
- Sang-froid
- Déguisement
- Conduite
- Bagarre
- Escamotage
- Premiers soins
- Fuite
- Organisation
- Sixième sens
- Filature
- Équilibre mental
- Discrétion

## HISTOIRE

Carnet et stylo en mains, la journaliste Vivian Sinclair suit des pistes, interroge des témoins et relate des histoires à faire dresser les cheveux sur la tête parlant de corruption, de crimes et d'endroits dans la cité que la plupart des gens préféreraient ne jamais voir. Là où un détective voit un cas, Viv voit une histoire. Elle la poursuit sans relâche, jusqu'à sa conclusion. Elle ira jusqu'à mettre sa vie en danger pour atteindre la vérité.

## SOURCES

- ASTELLE «STELLA» ABRAMS, occultiste amateur** *Malgré sa frivolité religieuse apparente, Stella ne se débarrasse jamais d'un livre comme elle le fait des croyances. On peut la consulter sur des questions théologiques ainsi que liées à l'occultisme.*  
 Architecture, Artisanat, Mythe de Cthulhu, Occultisme, Théologie
- LT JOSEPH O'CONNOR, détective** *O'Connor apparut à Vivian comme un homme intègre essayant de faire ce qui est juste même au prix de sa carrière, voire de sa vie.*  
 Connaissance de la rue, Intimidation, Jargon policier, Loi, Médecine légale
- ESTEBAN MANUEL ARAGON GONZALEZ, explorateur** *Fils d'immigrants cubains s'étant découvert une passion pour l'archéologie. Esteban est ravi d'avoir à étudier l'histoire culturelle d'une idole bizarre que Viv a découverte ou à identifier d'étranges séries d'empreintes.*  
 Anthropologie, Archéologie, Géologie, Histoire de l'art, Survie
- LOUISA REYNOLDS, infirmière** *Bien qu'elle ne soit ni psychiatre ni médecin, Louisa a acquis de vastes connaissances en médecine, pharmacie et psychologie grâce à ses études personnelles et un travail acharné.*  
 Médecine, Pharmacie, Psychologie
- ANNETTE «NETTIE» RICE, professeur** *Cette gentille dame vêtue de tweed enseignait les sciences naturelles à Viv et parvenait à rendre le sujet intéressant sans toutefois l'attirer vers cette branche.*  
 Astronomie, Biologie, Chimie, Langues, Physique



# LANGSTON MONTGOMERY WRIGHT

*Détective privé*

## COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

- Empathie
- Marchander
- Chimie
- Jargon policier
- Cryptographie
- Relève d'indices
- Flatterie
- Inspiration
- Intimidation
- Langues
- Histoire orale
- Physique
- Psychologie
- Soutien
- Recherche
- Connaissance de la rue

## COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- Athlétisme
- Sang-froid
- Bricolage
- Conduite
- Bagarre
- Escamotage
- Organisation
- Sixième sens
- Filature
- Équilibre mental
- Discrétion

## HISTOIRE

Langston Montgomery Wright est un Afro-Américain, vétéran de la Seconde Guerre mondiale ayant combattu les nazis en Europe jusqu'au jour où il a été blessé par un shrapnel en sauvant la vie de quelques GI. Il a été démobilisé avec les honneurs, puis renvoyé chez lui, à Washington, D.C., une cité au bord de l'explosion. Citoyen de seconde classe, il tente de se faire une place dans un monde qui le met à l'épreuve en toute occasion. Il s'appuie sur son intelligence, son éthique et sa volonté pour faire tout ce qu'il faut afin de payer son loyer, résoudre des affaires et abattre des ennemis, une menace du Mythe à la fois.

(En tant qu'Afro-Américain dans les années 1940, Langston possède des compétences Relationnelles, mais entame rarement les situations sociales en position d'avantage. Aussi doit-il dépenser 2 Dépassements lors de son premier Défi Relationnel de chaque scénario.)

## SOURCES



### ROSAMUND CARTER, professeur

Anthropologie, Archéologie, Art, Mythe de Cthulhu, Histoire, Occultisme, Recherche.

*Brillante et le regard acéré. Quand Rosamund n'est pas dans son bureau ou à travailler avec des élèves de premier cycle, on la trouve presque toujours à la bibliothèque, étudiant et peaufinant ses plans pour devenir doyenne.*



### MYRNA BETTY COHEN, bureaucrate

Architecture, Bureaucratie, Comptabilité, Flatterie, Histoire de l'art, Loi.

*Myrna est toujours au courant des divers aspects de la guerre à travers les allées et venues de diplomates étrangers.*



### RÉVÉREND ERNEST THOMPSON, pasteur

Biologie, Histoire orale, Médecine, Pharmacie, Théologie.

*Le révérend est un colosse : jadis tout en muscle, il s'est amolli avec le passage des années. Langston et lui ont passé de nombreuses soirées à boire, à jouer aux cartes et à se rappeler l'époque où ils faisaient la guerre.*



### CORNELIUS «SCOUT» MOORE, journaliste

Artisanat, Empathie, Jargon policier, Photographie, Serrurerie.

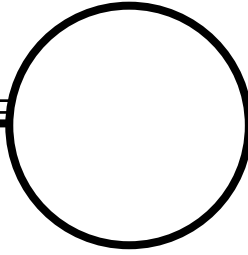
*Scout est en quête de cette histoire incroyable qui va lancer sa carrière, qu'il s'agisse d'espions de l'Axe, de policiers corrompus, de politiciens véreux ou de gangsters abattant des soldats.*



### LT. COL. MELVIN HARTMAN, militaire

Anthropologie, Archéologie, Histoire, Histoire orale, Langues, Théologie

*Les gens font rarement attention à lui et quand c'est le cas, sous-estiment son intelligence. Une réalité dont il use à son avantage pour gravir les échelons. Hartman est toujours vêtu de son uniforme.*



Nom de la joueuse : .....

Nom du personnage : .....

Occupation du personnage : .....

**COMPÉTENCES D'INVESTIGATION**

- Comptabilité** (Académique)
- Anthropologie** (Académique)
- Archéologie** (Académique)
- Architecture** (Académique)
- Histoire de l'art** (Académique)
- Empathie** (Relationnelle)
- Astronomie** (Technique)
- Marchander** (Relationnelle)
- Biologie** (Académique)
- Bureaucratie** (Relationnelle)
- Chimie** (Technique)
- Jargon policier** (Relationnelle)
- Artisanat** (Technique)
- Cryptographie** (Académique)
- Mythe de Cthulhu** (Académique)
- Relève d'indices** (Technique)
- Flatterie** (Relationnelle)
- Médecine légale** (Technique)
- Géologie** (Académique)

- Histoire** (Académique)
- Inspiration** (Relationnelle)
- Intimidation** (Relationnelle)
- Langues** (Académique)
- Loi** (Académique)
- Serrurerie** (Technique)
- Médecine** (Académique)
- Occultisme** (Académique)
- Histoire orale** (Relationnelle)
- Survie** (Technique)
- Pharmacie** (Technique)
- Photographie** (Technique)
- Physique** (Académique)
- Psychologie** (Relationnelle)
- Soutien** (Relationnelle)
- Recherche** (Académique)
- Connaissance de la rue** (Relationnelle)
- Théologie** (Académique)

**COMPÉTENCES GÉNÉRALES**

- Athlétisme** (Physique)
- Camouflage** (Manuelle)
- Sang-froid** (Mentale)
- Bricolage** (Manuelle)
- Déguisement** (Manuelle)
- Conduite** (Manuelle)
- Explosifs** (Manuelle)
- Combat** (Physique)
- Escamotage** (Manuelle)
- Premiers soins** (Manuelle)
- Fuite** (Physique)
- Hypnose** (Mentale)
- Magie** (Mentale)
- Organisation** (Mentale)
- Psychanalyse** (Mentale)
- Sixième sens** (Mentale)
- Filature** (Physique)
- Équilibre mental** (Mentale)
- Discrétion** (Physique)

**SOURCES ET NOTES**

**HISTOIRE**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....