

# CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

**ILIA**  
**DROUDJI**  
Journaliste



## Description

**Sexe :** féminin **Âge :** 23 ans

**Taille :** 1m63 **Poids :** 49 kg

**Langues parlées :** anglais, turc, hébreux

Née à Constantinople, d'une famille israélite de l'Empire Ottoman, Ilia et sa famille ont émigré à New-York peu de temps avant la dissolution de l'empire. Douée pour les langues, la jeune femme déracinée y est devenue journaliste.

Avec sa longue chevelure noire, sa démarche souple et son regard d'orientale, Ilia possède un charme explosif. Elle arbore toutefois des tenues plutôt discrètes, dans des tons de verts et de bruns. Elle possède l'étonnante capacité de savoir à la fois disparaître dans les ombres en un clin d'œil et de briller de mille feux en société.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU

1 2 3 4



DÉ DE VIE

d6

CARAC. Valeur Mod.

<b>FOR</b> FORCE	9	-1	
<b>DEX</b> DEXTERITÉ	15	+2	
<b>CON</b> CONSTITUTION	10	+0	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	12	+1	
<b>PER</b> PERCEPTION	13	+1	
<b>CHA</b> CHARISME	16	+3	

ATTAQUE Mod.

<b>CONTACT</b>	-1	
<b>DISTANCE</b>	+2	
<b>MAGIQUE</b>	+1	

Arme

Dégâts

Mini-pistolet (Derringer)

1d6



PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

5

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

## CAPACITÉS DE JOURNALISTE

	Voie du discours	Voie de la furtivité	Voie des langues
1	<input type="checkbox"/> <b>Beau parleur</b> +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	<input type="checkbox"/> <b>Discrétion</b> +2 / rang test de DEX pour passer inaperçu.	<input type="checkbox"/> <b>Langues étrangères</b> maîtriser une langue vivante / rang. +5 aux autres.
2	<input type="checkbox"/> <b>Provocation (L)</b> test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerver ou attaque à -5.	<input type="checkbox"/> <b>Sens affûtés</b> +1 / rang tests de PER destinés à simuler les sens.	<input type="checkbox"/> <b>Histoire et culture</b> +5 culture générale des pays si langue maîtrisée.
3	<input type="checkbox"/> <b>Usurpateur</b> +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque déloyale</b> +1d6 DM att de dos ou par surprise. +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> <b>Langues mortes</b> maîtrise 1 langue morte +1/rang suivant. Même bonus culturel.
4	<input type="checkbox"/> <b>Manipulateur (L)</b> 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	<input type="checkbox"/> <b>Embuscade</b> cacher tous ses compagnons. Adversaires surpris au 1er tour du combat.	<input type="checkbox"/> <b>Oreille fantastique</b> +5 entendre ou imiter. Empathie test PER opposé CHA cible.
5	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	<input type="checkbox"/> <b>Perception héroïque</b> +2 valeur de PER. 2d20 aux tests de PER.	<input type="checkbox"/> <b>Perception supérieure</b> +2 valeur de PER. + Mod. de PER en Init. et combat dans le noir.

## ÉQUIPEMENT

2 tenues de citadin	Argent : 200 \$
carte de presse	
carnet d'adresse	
appareil photo à soufflet	
mini-pistolet	