

État civil

Nom JUDY COLEMAN-WELLS
 Joueur
 Occupation JOURNALISTE
 Âge 24 Sexe Féminin
 Résidence Boston (Mass.)
 Lieu de naissance Holly Springs (Mississippi)

Caractéristiques

FOR 40 ²⁰/₈ ÉDU 75 ³⁷/₁₅
 DEX 60 ³⁰/₁₂ TAI 45 ²²/₉
 POU 90 ⁴⁵/₁₈ INT 80 ⁴⁰/₁₆
 CON 65 ³²/₁₃ MVT 8 ⁺¹/₋₁
 APP 55 ²⁷/₁₁

CTHULHU 7^e édition



Période
Classique

Blessure grave	PV max. 11	Folie temp.	Folie persist.	Initial 90	Max. 99
POINTS DE VIE	Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE	Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100		
POINTS DE MAGIE	00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24				
CHANCE	Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100				

Compétences de l'Investigateur

☐ Anthropologie (01 %) %	☐ Discretion (20 %) 20..... %	☐ Orientation (10 %) %
☐ Archéologie (01 %) %	☐ Droit (05 %) %	☐ Persuasion (10 %) %
☐ Arts et métiers (05 %) %	☐ Écouter (20 %) 60..... %	☐ Pickpocket (10 %) %
☐ Photographie 50..... %	☐ Électricité (10 %) %	☐ Pilotage (01 %) %
☐ %	☐ Équitation (05 %) %	☐ Avion 35..... %
☐ %	☐ Esquive (DEX/2) 30..... %	☐ Pister (10 %) %
☐ Baratin (05 %) %	☐ Estimation (05 %) %	☐ Plongée (01 %) %
☐ Bibliothèque (20 %) 80..... %	☐ Grimper (20 %) 20..... %	☐ Premiers soins (30 %) 30..... %
☐ Charme (15 %) 40..... %	☐ Histoire (05 %) 25..... %	☐ Psychanalyse (01 %) %
Combat à distance	☐ Imposture (05 %) %	☐ Psychologie (10 %) %
☐ (armes de poing) (20 %) 20..... %	☐ Intimidation (15 %) %	☐ Sauter (20 %) 20..... %
☐ (fusils) (25 %) 25..... %	☐ Lancer (20 %) 20..... %	☐ Sciences (01 %) %
☐ %	☐ Langue maternelle (ÉDU) 95..... %	☐ %
☐ %	Langues (01 %)	☐ %
Combat rapproché	☐ Français 40..... %	☐ %
☐ (corps à corps) (25 %) 25..... %	☐ %	☐ Survie (10 %) %
☐ %	☐ %	☐ %
☐ %	☐ Mécanique (10 %) %	☐ Trouver Objet Caché (25 %) 65..... %
☐ Comptabilité (05 %) %	☐ Médecine (01 %) %	☐ %
☐ Conduite (20 %) 60..... %	Mythe de Cthulhu (00 %) %	☐ %
☐ Conduite engin lourd (01 %) %	☐ Nager (20 %) 20..... %	☐ %
Crédit (00 %) 30..... %	☐ Naturalisme (10 %) %	☐ %
☐ Crochetage (01 %) %	☐ Occultisme (05 %) 45..... %	☐ %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	25	12	5	1d3 + Imp.		/		
.....								
.....								
.....								
.....								

Combat

IMPACT	0
CARRURE	0
ESQUIVE	30 ¹⁵ / ₆

~ Profil ~

Description Jeune femme noire	Traits Loyale
Idéologie et croyances Membre de la Prince Hall Grand Lodge of Massachusetts	Séquelles et cicatrices
Personnes importantes son père George Coleman (aviateur et héros de la Grande Guerre)	Phobies et manies
Lieux significatifs son bureau à la rédaction de son journal	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Biens précieux son appareil photo Kodak n°2 Autographic Brownie	Rencontres avec des entités étranges

~ Équipement et possessions ~

Carnet de notes

Appareil photo

~ Richesse ~

Dépenses courantes **10 \$**

Espèces **60\$**

Capital **1500\$**

~ Amis investigateurs ~

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

~ Notes ~

~ Aide-mémoire ~

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine