

✦ Profil ✦

Description

Idéologie et croyances

Personnes importantes

Lieux significatifs

Biens précieux

Traits

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artéfacts

Rencontres avec entités étranges

✦ Équipement et possessions ✦

.....

.....

.....

.....

.....

.....

✦ Fortune ✦

Dépenses courantes

Biens

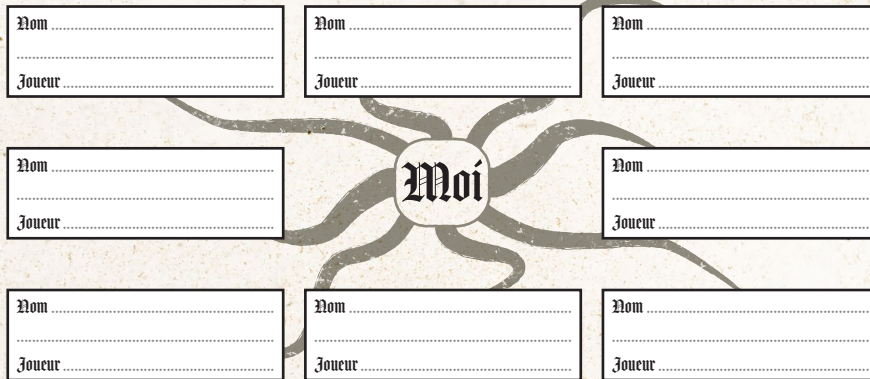
Capital

.....

.....

.....

✦ Amis investigateurs ✦



✦ Notes ✦

.....

.....

.....

.....

.....

.....

✦ Aide mémoire ✦

Tests de compétence et de caractéristique

Niveaux de réussite :

Maladresse 100/96+

Échec > %

Ordinaire ≤ %

Majeure ½ %

Extrême ¼ %

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

Blessures graves : 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

