∞ État civil ∾	© Caractéristiques 🔊	THULH 7º édition	
Nom	······ FOR ÉDU		
Joueur		Période	
Occupation	DEX IAI	Classique	
Âge Sexe	POU INT H		
	CON	300	
Résidence	MVT		
Lieu de naissance	APP		
Blessure grave PV max Folie temp. Folie persist. Initial Max			
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient		01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13	
03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17	11 13 10 17 10 17 20 21 22	2 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35	
	50 50 40 41 40 40 44 45 4	4 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 6 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79	
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	03 06 07	88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	
CHANCE			
		52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64	
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 7	'6 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 8	38 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	
ouers as a control		Metalic wo and lou	
the fathe for to fall		Territora (Caracia)	
	Compétences de l'Investigat	teur	
○ Anthropologie (01 %)	O Discrétion (20 %) %	Orientation (10 %) %	
○ Archéologie (01 %) %	○ Droit (05 %) %	O Persuasion (10 %)	
○ Arts et métiers (05 %) %	○ Écouter (20 %) %	O Pickpocket (10 %) %	
O %	○ Électricité (10 %) %	O Pilotage (01 %) %	
O %	○ Équitation (05 %) %		
%	○ Esquive (DEX/2) %	O Pister (10 %) %	
O Baratin (05 %) %	○ Estimation (05 %) %	Plongée (01 %) %	
○ Bibliothèque (20 %)	○ Grimper (20 %)○ Histoire (05 %) %	○ Premiers soins (30 %) %○ Psychanalyse (01 %) %	
Combat à distance	○ Imposture (05 %) %	Psychologie (10 %) %	
(armes de poing) (20 %) %	○ Intimidation (15 %) %	Sauter (20 %) %	
(fusils) (25 %) %	○ Lancer (20 %) %	Sciences (01 %) %	
O %	○ Langue maternelle (ÉDU) %	% <u></u>	
O %	Langues (01 %)		
Combat rapproché	O%	O %	
(corps à corps) (25 %) %	O %	O Survie (10 %) %	
O %	O %	O %	
%	○ Mécanique (10 %) %	Trouver Objet Caché (25 %) %	
Comptabilité (05 %) %	Medecine (01 %) %	<u> </u>	
○ Conduite (20 %)	Mythe de Cthulhu (00 %) % Nager (20 %) %		
Crédit (00 %)	Nager (20 %) % Naturalisme (10 %) %	\(\tag{\chi} \)	
Crochetage (01 %) %	Occultisme (05 %)	~ % ~ %	
	(1.74)		
loue farmpreunin Lane		e out	
ne la Al Charles West Al Charles		Conf.	
		© Combat ©	
ARME ORD. MAJ. EXT.	dégâts portée cad. 1113 + Imp. 1	CAP. PANNE IMPACT	
Manual		CARRURE	
Champs dynamiques par Le Collectif de	l'Orbe www.orbe.be info@orbe.be V1.1	Oct. 2016	

es P	rofil @		
Description	Traits		
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices		
Personnes importantes	Phobies et manies		
Lieux significatifs	Ouvrages occultes, sorts et artefacts		
Biens précieux	Rencontres avec des entités étranges		
f			
Équipement et possessions	© Richesse ⊘		
	Dépenses courantes		
	Espèces		
	Capital		
	© Notes ©		
NOM			
Joueur: Scénario:			
NOM			
Joueur: Scénario:			
NOM			
Joueur: Scénario:			
NOM			
Joueur: Scénario:			
ouerstand content	Alectic Policy Commencer C		
© Aide-mémoire ©			
TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE BLESSURES ET SOINS			
Niveaux de réussite : Maladresse	Premiers soins : soigne PV Médecine : soigne : ID3 PV		
Échec > % Ordinaire ≤ %	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): I PV / jour

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

Champs dynamiques par Le Collectif de l'Orbe | www.orbe.be | info@orbe.be | V1.1 | Oct. 2016

Majeur 1/2 %

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

Critique 01

Extrême

Redoubler un test: