

Style de jeu Gardien Campagne «*Terreur sur l'Orient-Express*»

État civil

Nom	Prénom
Occupation	Âge
Profession	Sexe
Personnalité	Nationalité
Niveau de vie		%

Portrait

Caractéristiques & Attributs

APParence	Prestance%
CONstitution	Endurance%
DEXterité	Agilité%
FORce	Puissance%
TAille	Corpulence%
EDUcation	Connaissance%
INTelligence	Intuition%
POUvoir	Volonté%

Cercles d'influence...

Proches	Opposés
Éloignés	Ennemi

Santé

Seuil de blessure
Points	1 2 3 4 5 6 7 8 9
de Vie	10 11 12 13 14 15 16 17 18

Protections

Blessures

Connaissance

Bureaucratie (10%)%	
Culture Artistique* (10%)%	
.....%	
Langue Maternelle*	— —	—
(EDUx5%)%	
.....%	
Langues* (00%)	— —	—
.....%	
.....%	
.....%	
Mythe de Cthullu (00%)%	
Sciences de la Terre* (00%)	— —	—
.....%	
.....%	
.....%	
Sciences de la Vie* (00%)	— —	—
.....%	
.....%	
.....%	
Sciences Formelle* (00%)%	
.....%	
.....%	
Sciences Humaines (00%)%	
.....%	
.....%	
.....%	
Sciences Occultes (00%)%	
.....%	
.....%	
.....%	

Savoir-Faire

Bricolage (20%)%	
Comptabilité (10%)%	
Criminalistique (00%)%	
Explosifs (00%)%	
Hypnose (00%)%	
Médecine (00%)%	
Métier* (05%)	— —	—
.....%	
.....%	
.....%	
Photographie (10%)%	
Plongée sous-marine (00%)%	
Pratique Artistique* (05%)	— —	
.....%	
.....%	
Premiers Soins (30%)%	
Psychanalyse (00%)%	
Survie (00%)%	
.....%	

Sensorielles

Bibliothèque (25%)%	
Discrétion (10%)%	
Dissimulation (15%)%	
Écouter (25%)%	
Orientation (10%)%	
Pister (10%)%	
Psychologie (05%)%	
Se cacher (10%)%	
Trouver Objet Caché (25%)%	
Vigilance (25%)%	
.....%	
.....%	
.....%	
.....%	

Influence

Baratin (05%)%	
Contact & Ressources (10%)%	
Crédit (15%)%	
Imposture (00%)%	
Interroger (10%)%	
Jeu* (10%)	— —	—
.....%	
Négociation (05%)%	
Perspicacité (INTx2%)%	
Persuasion (15%)%	
Savoir-Vivre (EDUx2%)%	
.....%	

Action

Armes à feu* (20%)	— —	—
.....%	
.....%	
Armes blanches* (20%)	— —	—
.....%	
.....%	
Armes exotiques* (00%)	— —	—
.....%	
Athlétisme (15%)%	
Conduite* (20%)%	
.....%	
.....%	
Corps à corps (DEXx2%)%	
.....%	
.....%	
Équitation (05%)%	
Nager (20%)%	
Navigation (00%)%	
Parachutisme (00%)%	
Nager (00%)%	
Piloter (00%)	— —	—
.....%	
.....%	

Santé mentale

Modificateur social	% Aplomb	SAN initiale	SAN Max (99 - Mythe de Cthullu)
0101 0201 0301 0401 0501 0602 0702 0802 0902 1002 1103 1203 1303 1403 1503 1604 1704 1804 1904 2004	2105 2205 2305 2405 2505 2606 2706 2806 2906 3006 3107 3207 3307 3407 3507 3608 3708 3808 3908 4008	4109 4209 4309 4409 4509 4610 4710 4810 4910 5010 5111 5211 5311 5411 5511 5612 5712 5812 5912 6012	6113 6213 6313 6413 6513 6614 6714 6814 6914 7014 7115 7215 7315 7415 7515 7616 7716 7816 7916 8016	8117 8217 8317 8417 8517 8618 8718 8818 8918 9018 9119 9219 9319 9419 9510 9620 9720 9820 9920 0020			

Équipement

«Fétiche»
.....
.....

Points de Magie [1-18]

Armes

Arme	Dégats	Port.	Cad.	Charg.
.....
.....

Impact – Pieds 1D6 – Poings 1D3 – Tête 1D4