

HawkmooN

NOM _____

CARACTÉRISTIQUES

FORCE

CONSTITUTION

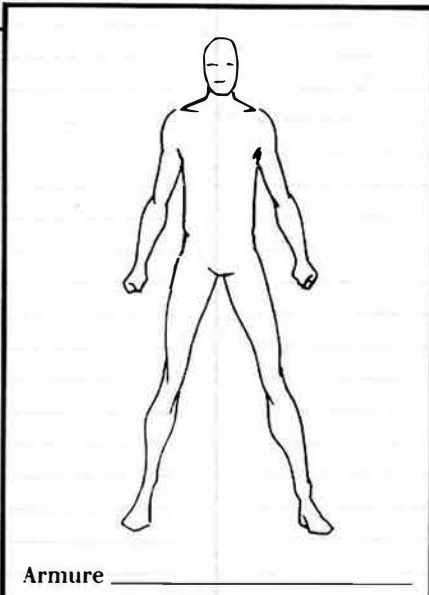
TAILLE

INTELLIGENCE

POUVOIR

DEXTÉRITÉ

CHARISME



POINTS DE VIE

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						

Blessure majeure _____

Sexe	Age
Yeux	Cheveux
Nationalité	
Classe sociale	

AFFLICTIONS ET MUTATIONS

Test: $1D100 \leq$ à compétence ou $Caract * 5 +$ modificateur.
00 = échec

COMPÉTENCES

eJLVPrOD 06/25

CONNAISSANCE

Bonus _____

Evaluer un Trésor

Premiers Soins

Cartographie

Mémoriser

Navigation

Connaissance de la Musique

Connaissance de la Mécanique

Connaissance de la Chimie

Connaissance de la Biologie

Connaissance de la Médecine

Connaissance du Monde Ancien

Navigation Aérienne

Artisanat

Lire/Ecrire Parler

Sa propre langue

ARMES

	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus _____			
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

NOTES _____

PERCEPTION

Bonus _____

Equilibre (10 %)

Ecouter (10 %)

Sentir

Chercher

Voir (10 %)

Goûter

Pister

AGILITÉ

Bonus _____

Grimper (10 %)

Eviter

Sauter (10 %)

Equitation

Nager

Culbuter

Diriger une Créature Ailée

COMMUNICATION

Bonus 3 _____

Crédit

Eloquence

Persuader (10 %)

Chanter

MANIPULATION

Bonus _____

Jongler

Crocheter

Passe-Passe

Faire un Piège

Faire un Nœud

Piloter un Ornithoptère

DISCRÉTION

Bonus _____

Embuscade

Dissimuler

Se Cacher (10 %)

Mouvement Silencieux (10 %)

Couper une Bourse
