

# HOLLOW EARTH EXPEDITION

**Etat civil**  
Archétype : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_ Taille : \_\_\_\_\_ Race : \_\_\_\_\_  
 Sexe : \_\_\_\_\_ Yeux : \_\_\_\_\_ Cheveux : \_\_\_\_\_  
 Motivation : \_\_\_\_\_ Joueur : \_\_\_\_\_

Expérience :  Style :

Attributs primaires		Max = 5
Corps (DP)	Charisme	<input type="text"/>
Dextérité (DA)	Intelligence	<input type="text"/>
Force	Volonté	<input type="text"/>

Attributs secondaires	
Taille	Initiative <input type="text"/>
Déplacement	Défense <input type="text"/>
Perception	Etourdissement <input type="text"/>

Nom	Compétences	Base	+ Degrée = Niveau			(Moyenne)	Défauts
			+	=			

Ressource

Langues

Nom	Talents	Avantage	Si moyenne ≥ difficulté => réussite automatique Test: Nbre de D à lancer = Attribut Primaire *2 ; Attribut secondaire ou Compétence et attribut -2 si compétence 0 + bonus et modificateurs. Compter le nombre de résultats pairs. Réussite si Nombre de Pair ≥ Difficulté . degré = différence	

Déplacement	
Combat	<input type="text"/>
Natation	<input type="text"/>
Escalade	<input type="text"/>
Saut en longueur	<input type="text"/>
Saut en hauteur	<input type="text"/>

Encombrement	
Ch. légère	<input type="text"/>
Ch. Moy (-1 dex,-1 dep)	<input type="text"/>
Ch. lourde (-2 dex,-2 dep)	<input type="text"/>

Santé		K0 =																					
		-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
L						M	Iv																
NL	L					IC	Ep																

Recul =

IV = invalide, EP= épuisé : 1 seul action / tour M = Mourant : +1 L / tour IC = inconscient. Rester conscient : test volonté diff2, pénalité = niveau négatif de santé



# HOLLOW EARTH EXPEDITION

120°

90°

60°

30°

60°

50°

40°

50°

40°

30°

90°

60°

30°