

# HAWKMOON

nom  STATUT  JOUEUR

PROFIL  HISTORIQUE

## ATTRIBUTS Max =7

ADRESSE  PUISSANCE  CLAIRVOYANCE  PRÉSENCE  TREMPÉ

## COMPÉTENCES

Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)	Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)
Armes à distance	<input type="text"/>	ADR	Savoir	<input type="text"/>	CLA PRÉ
Coercition	<input type="text"/>	PRÉ	Savoir	<input type="text"/>	CLA PRÉ
Commerce	<input type="text"/>	CLA PRÉ	Savoir	<input type="text"/>	CLA PRÉ
Discrétion	<input type="text"/>	ADR TRE	Savoir	<input type="text"/>	ADR CLA PRÉ
Filouterie	<input type="text"/>	ADR CLA	Savoir	<input type="text"/>	ADR CLA PRÉ
Mêlée	<input type="text"/>	PUI	Savoir	<input type="text"/>	ADR CLA PRÉ
Monte	<input type="text"/>	CLA PRÉ TRE	Savoir	<input type="text"/>	ADR CLA PRÉ
Mouvements	<input type="text"/>	ADR PUI			
Nage	<input type="text"/>	ADR PUI			
Navigation	<input type="text"/>	ADR CLA			
Perception	<input type="text"/>	CLA			
Persuasion	<input type="text"/>	PRÉ			
Soins	<input type="text"/>	ADR CLA			
Survie	<input type="text"/>	ADR CLA			

## COMBATIVITÉ

SEUIL DE VIGUEUR

COMBATIF   
 ÉPROUVÉ 1   
 ÉPROUVÉ 2   
 AFFAIBLI   
 TRÈS AFFAIBLI   
 VAINCU

## RESSOURCES

**BONNE AVENTURE**  
 Base  Actuelle

**ÉCLAT**

**EXPÉRIENCE**

## TALENTS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ÉQUIPEMENT

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

JLVPROD 04/23

## COMBAT ET ACTION

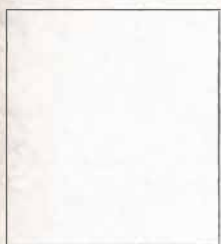
ARMES DE MÊLÉE	BM	CAP. OFF.	S. DÉF.	D	VITESSE
ARMES NATURELLES	+3 / 0			-	<input type="text"/>
	/				
	/				INITIATIVE
	/				<input type="text"/>

PROTECTIONS	ARMES DE TIR	BM	CAP. OFF.	D	PORTÉE	TR
					/ /	
					/ /	
					/ /	

Test: Attribut + compétence (si 0, on compte -3) + 1D10 /1D20 + Bonus d'avantage +coopération +3 si dépense 1pt BA - adversités ≥ SD ou capacité adverse.  
 Si test attribut seul => Attribut x2. Si D20 IMPAIR on compte 0. Si D20= 1 ou 10 ou Marge= -10 => Echec Dramatique! Si Marge = +10 Heroique +1pt BA

## DESCRIPTION



Age : \_\_\_\_\_ Cheveux : \_\_\_\_\_

Yeux : \_\_\_\_\_ Poids : \_\_\_\_\_

Taille : \_\_\_\_\_ Origine : \_\_\_\_\_

Particularités physiques : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## EQUIPEMENT

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

JLVPROD 05/23

## RICHESES

Sou de cuivre (SC)  \_\_\_\_\_

Pièce d'argent (PA)  \_\_\_\_\_

Pièce d'or (PO)  \_\_\_\_\_

Lettre de change (PO)  \_\_\_\_\_

## NOTES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ARTEFACTS TECHNOLOGIQUES

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

Complexité : \_\_\_\_\_

Branche de sorcellerie : \_\_\_\_\_

Durée moyenne de réalisation : \_\_\_\_\_

Temps de mise en route : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Effet de jeu : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Défaut courant : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Avantages possibles : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

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

Complexité : \_\_\_\_\_

Branche de sorcellerie : \_\_\_\_\_

Durée moyenne de réalisation : \_\_\_\_\_

Temps de mise en route : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Effet de jeu : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Défaut courant : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Avantages possibles : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_