

HAWKMOON

nom STATUT JOUEUR

PROFIL HISTORIQUE

ATTRIBUTS Max =7

ADRESSE PUISSANCE CLAIRVOYANCE PRÉSENCE TREMPE

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

