PNJ	Classe	Niveau FP	X	SANTE		×
Race	COMPETENCES		PTS DE VIE Blessures	M	ourant 🗆 Stable	Non létaux 🔲 Inconscient
A TOP OF THE PERSON OF THE PER	COMPETENCES Compétence +3	Rangs Divers	pv		pv	pv
QIANUNIN AASOULIN Aas		×	COMBAT	×	ATTAQUES	5
CARACTERISTIQUES			BONUS D' INITIATIVE Divers			
Valeur Bonus Mod. de Bonus			INIT = DEX +	Portée	Bonus d'attaque	Dégâts Critique
de Carac. d'objets Carac. Temp			ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages temp	m (	. (	
FOR FOR			+ +			
DEX DEX			VITESSE avec armure Vitesse temp		Bonus d'attaque	Dégâts Critique
CON CON			m c. m c. m c.	Portée	Bonas a actuque	Degats Cittique
INT			Natation Vol Escalade	m (	c	
SAG SAG			m c. m c. m c.			
			MANOEUVRES DE COMBAT	Portée	Bonus d'attaque	Dégâts Critique
Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac10	)/2		BONUS DE Mod. de MANOEUVRE OFFENSIVE taille Divers	m o	c	
EQUIPEMENT	0		BMO = 20 graph + FOR + +	Munitions	# [	
			DEGRÉ DE			
Propriétés			MANOEUVRE DÉFENSIVE	Mod. de Modifica taille de para	iteur ade Divers	Bonus de moral
·			DMD = 10 + 2	+	+	+
			DEFENSE			AUVEGARDE
				. de Divers	•	s de baseDivers Temp
Propriétés	<u> </u>		CLASSE D'ARMURE & Bouclier tail	lle I	JET DE VIGUEUR	
			CA = 10 + DEX + -	+	VIG = CON+	+
			PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	. i	JET DE RÉFLEXES	
			CA = 10		REF = DEX+	+
Propriétés			CA = 10 + DEX / -	+ i	JET DE VOLONTÉ	_
			CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts		VOL = SAG+	+
			CA Read Process and magner reduction de degats		☐ Évasion ☐ Enduran	ce
INVENTAIRE *	NOTES	*				
			CAPACITÉS DE COMBAT	<b>.</b>		
				1	EF	FETS