

INITIATIVE

$$\text{INIT} = \text{DEX} + \text{Dons} + \text{Entrainement} + \text{Divers}$$

VITESSE

VITESSE
m cases

Vitesse avec Armure
m cases

Vitesse temp
m cases

Vitesse de nage
m cases

Vitesse de vol
m cases


Vitesse d'escalade
m cases



ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE		ATTAQUE DE CÂC		ATTAQUE À DISTANCE	
<div></div>		<div></div>		<div></div>	
Bonus Temp Attaque	Bonus de moral	Améliorations	Diminutions	Attaque en puissance	
<div>+</div>	=	+	-	-	
Bonus Temp Dommages	Bonus de moral	Améliorations	Diminutions	Attaque en puissance	
<div>+</div>	=	+	-	+	

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE	Bonus de base à l'attaque	Mod. de taille	Divers
BMO = FOR + BBA -  +			

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE		Modificateur d'esquive	Modificateur de parade	Bonus de base à l'attaque	Mod. de taille	Divers
DMD	= 10 + FOR + DEX +			BBA		
PRIS AU DEPOURVU DMD			Modificateur de parade	Bonus de base à l'attaque	Mod. de taille	Divers
DMD	= 10 + FOR	/	/	BBA		
BMO temp		Modificateurs conditionnels				
+ BMO	+ DMD					

SANTÉ

PTS DE VIE			
Blessures	<input type="checkbox"/> Mourant	<input type="checkbox"/> Stable	Non létaux <input type="checkbox"/> Inconscient
pv		pv	pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE		Modificateur d'esquive	Modificateur de parade	CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Mod. de taille
CA	= 10 + DEX +						
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE							
CA	= 10 / / +						
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT							
CA	= 10 + DEX +			/	/	/	
CA temp	Rés. à la magie	Modificateurs conditionnels					
+ CA							
Réduction de dégâts							

ATTAQUES

Portée		Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases			d	x
Munitions	#	<div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> </div>	Munitions spéciales	#	<div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> </div>

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m. cases			d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m. cases			d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
3 cases	magique		1d6	x2

Munitions #  Munitions spéciales # 

Munitions #  Munitions spéciales # 

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR		Base	Racial	Divers	Temp
VIG	= CON +	+	+		+

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + + + +

JET DE VOLONTÉ

VOL = **SAG** + + + +

☐ Evasion ☐ Science de l'évasion ☐ Endurance ☐ Sens des pièges

Modificateurs conditionnels

EFFETS

© 2006 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Any unauthorized reproduction or distribution, in any form or by any means, without written permission from Pearson Education, Inc., is prohibited. 0-201-83099-9

© 2006 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Any unauthorized reproduction or distribution of this work without the express written permission of Pearson Education, Inc., may result in legal action.

[illegible]

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Notes