

ATTAQUES

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	c.		d	x
Munitions	#		Munitions spéciales	#

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

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

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

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR

Base	Racial	Divers	Temp
VIG = CON +	+	+	+

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX +	+	+	+
-------------	---	---	---

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG +	+	+	+
-------------	---	---	---

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

ARMURE

Type	Vitesse max	DEX Max CA
	m c.	
Malus aux jets	Echec des sorts	Poids
+	%	kg

BOUCLIER

Malus aux jets	Echec des sorts	Poids	CA de bouclier
+	%	kg	+

EQUIPEMENT

Tête

Propriétés

Throat

Propriétés

Corps

Propriétés

Bras

Propriétés

Mains

Propriétés

Anneau

Propriétés

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE

Dons

Divers

INIT = DEX + +

VITESSE

VITESSE

Vitesse avec Armure

Vitesse temp

ATTAQUE DE BASE

BASE ATTACK BONUS

Bonus Temp Attaque

Bonus Temp Dommages

LUTTE

BONUS DE LUTTE

Mod. De Taille

Divers

= Base Attaque + x 4 + FOR +

SANTE

PTS DE VIE

Blessures

Mourant

Stable

Non létaux

Inconscient

pv

pv

pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

CA d'armure

CA de bouclier

Armure Naturelle

Mod. de taille

Modificateur de parade

Divers

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

Réduction de dégâts

Modificateurs conditionnels

CA

EFFETS

CAPACITÉS DE COMBAT

CAPACITES SPECIALES

DONS