INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE: m c.

Vitesse temp: m c.

Vitesse de nage: m c.

Vitesse de vol: m c.

Vitesse d'escalade: m c.

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE — ATTAQUE DE CÀC — ATTAQUE À DISTANCE

Bonus Temp Attaque — Bonus de moral — Améliorations — Diminutions — Attaque en puissance

+ = + - -

Bonus Temp Dommages — Bonus de moral — Améliorations — Diminutions — Attaque en puissance

+ = + - +

ATTAQUES

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

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE — Bonus de base à l'attaque — Mod. de taille — Divers

BMO = FOR + BBA - +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE — Esquive Modificateur — 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: +BMO — BMO temp: +DMD — Modificateurs conditionnels

SANTE

PTS DE VIE: pv — Blessures: pv — ☐ Mourant ☐ Stable — Non létaux: pv — ☐ Inconscient

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE — Esquive Modificateur — Modificateur de parade — Armure Naturelle — Mod. de taille — Évolutions — Divers

CA = 10 + DEX + + + + + + +

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + + + + +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 10 + DEX + + / + + +

CA temp: + CA — Rés. à la magie — Modificateurs conditionnels

Réduction de dégâts: /

Notes

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR — Base — Divers — Divers — Temp

VIG = CON + + + + +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + + + +

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + + + +

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

EFFETS

DONS