

<b>ATTAQUES</b>			
<b>Portée</b>	<b>Type</b>	<b>Bonus d'attaque</b>	<b>Dégâts</b>
m	cases		d
<b>Munitions</b>	#	Munitions spéciales	#

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

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

Munitions #    | Munitions spéciales #   

**JET DE VIGUEUR**      Base      Racial      Divers      Temp

**VIG** = CON +      +      +      +

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

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

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

[illegible]

INITIATIVE				
BONUS D' INITIATIVE		Dons	Divers	
INIT	= DEX	+		+
	-----		-----	-----

**VITESSE**

Vitesse avec Armure

Vitesse temp

Vitesse de nage

Vitesse de vol

Vitesse d'escalade

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE DE CÂC	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

+

=

+

-

+

**BONUS DE LUTTE** Mod. De Taille Divers

= Base + x 4 + FOR + \_\_\_\_\_

Attaque

PTS DE VIE Blessures ☐ Mourant ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient

pv

pv

pv

CLASSE D'ARMURE		CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Mod. de taille	Modificateur de parade	Divers
CA	= 10 + DEX	+	+	-	+	+	
PRIS AU DEPOURVU 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

[illegible][illegible]