

ATAQUES									
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique					
m	cases		d	x					
Munitions	#		Munitions spéciales	#					

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

SAUVEGARDES

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

JET DE RÉFLEXES

$$\text{REF} = \text{DEX} + \frac{\text{DEX} - \text{DEX}_{\text{min}}}{\text{DEX}_{\text{max}} - \text{DEX}_{\text{min}}} + \frac{\text{DEX} - \text{DEX}_{\text{min}}}{\text{DEX}_{\text{max}} - \text{DEX}_{\text{min}}} + \frac{\text{DEX} - \text{DEX}_{\text{min}}}{\text{DEX}_{\text{max}} - \text{DEX}_{\text{min}}} + \frac{\text{DEX} - \text{DEX}_{\text{min}}}{\text{DEX}_{\text{max}} - \text{DEX}_{\text{min}}}$$

JET DE VOLONTÉ

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

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

ARMURE

Type		Vitesse max	DEX Max CA
Malus aux jets	Echec des sorts	m	cases
		Poids	CA d'armure
	+	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

ATTAQUE DE BASE

BASE ATTACK BONUS

Bonus Temp Ataque

+

Bonus Temp Dommages

+

LUTTE

$$\text{BONUS DE LUTTE} = \text{Base} \times \text{Mod. De Taille} \times 4 + \text{FOR} + \text{Divers}$$

SANTÉ

PTS DE VIE	Blessures	<input type="checkbox"/> Mourant <input type="checkbox"/> Stable	Non létaux <input type="checkbox"/> Inconscient
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">pv</div>	<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>
	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

$$\text{CA} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

$$\text{CA} = 10 + \frac{\text{DEX}}{10} - \frac{\text{HCT}}{10} + \frac{\text{Hb}}{10} + \frac{\text{HbA}_{1c}}{10}$$

CA temp	Rés. à la magie	Réduction de dégâts	Modificateurs conditionnels
CA			

EFFETS

[illegible]

CAPACITÉS DE COMBAT

DONS

[illegible]

CAPACITES SPECIALES

[illegible]