## INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + ____ + ____ + ____

## VITESSE

VITESSE: ____ 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 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 cases | | | d | × |
| m cases | | | d | × |
| m cases | | | d | × |
| m cases | | | d | × |
| m cases | | | d | × |

## MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE

BMO = FOR + BBA (Bonus de base à l'attaque) − (Mod. de taille) + Divers

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX + Modificateur d'esquive + Modificateur de parade + BBA (Bonus de base à l'attaque) − (Mod. de taille) + Divers

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + FOR / / + Modificateur de parade + BBA (Bonus de base à l'attaque) − (Mod. de taille) + Divers

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

CA = 10 + DEX + Modificateur d'esquive + Modificateur de parade + Armure Naturelle + (Mod. de taille) + Évolutions + Divers

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + ____ + ____ + (Mod. de taille) + ____ + ____

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 10 + DEX + ____ + ____ / + (Mod. de taille) + ____ + ____

CA temp: + CA

Rés. à la magie

Modificateurs conditionnels

Réduction de dégâts: /

Notes

## SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR

VIG = CON + Base + Racial + Divers + Temp

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + ____ + ____ + ____ + ____

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + ____ + ____ + ____ + ____

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

## EFFETS

## DONS