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 − Mod. de taille + Divers

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

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

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + FOR / / + Modificateur de parade + 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 / / + + + + +

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

VIG = CON + Base + Divers + Divers + Temp +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + + + + +

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + + + + +

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

EFFETS

DONS