PNJ	Classe	Niveau FD	×	SANTE	
Race	COMPETENCES		PTS DE VIE Blessures	☐ Mourant	☐ Stable Non létaux ☐ Incor
15 (154)		Rangs Divers	pv		pv
A A A A A A A A A A A A A A A A A A A		×	COMBAT *	T. A.	ATTAQUES
CARACTERISTIQUES			BONUS D' INITIATIVE Divers		
Valeur Bonus Mod. de Bonus	'		INIT = DEX +	Portée	nus d'attaque Dégâts Cri
de Carac. d'objets Carac. Temp			ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages temp	m cases	
			+ +		
DEX DEX			VITESSE avec armure Vitesse temp	Boi	nus d'attaque Dégâts Cri
CON CON			m cases m cas s m cases		
INT INT INT			Natation Vol Escalade	m cases	
SAG SAG			m cases m cases m case		nua diattagua Dini
сна Сна				Portée	nus d'attaque Dégâts Cri
Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac10			BONUS DE Mod. de MANOEUVRE OFFENSIVE taille Divers	m cases	
EQUIPEMENT			BMO = g g g + FOR + +	Munitions	# 00000000
			DEGRÉ DE	Mod. de Modificateur	Bonus
Propriétés			MANOEUVRE DEFENSIVE	taille de parade Di	
			DMD = 10 + 88 88 + FOR + DEX +	+ + +	+
			DEFENSE	/ X]	JETS DE SAUVEGARDE
			Armure Mod. CLASSE D'ARMURE & Bouclier tail		Bonus de base Divers E VIGUEUR
Propriétés			CA = 10 + DEX + -		= CON+ +
			PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE		RÉFLEXES
	·		CA = 10 / + -		= DEX + +
200			CLASSE D'ARMURE DE CONTACT	IET DF	l L E VOLONTÉ
Propriétés			CA = 10 + DEX / -	. —	= SAG + +
			CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts		l Long
inventaire	NOTES		CA /		
			CAPACITÉS DE COMBAT		
					EFFETS
					DEEE 10
					ППП

Non létaux 🔲 Inconscient

Bonus de baseDivers Temp

Bonus de moral

pν

Critique

Critique

Critique