PNJ		Classe		Niveau FP
Race		×	COMPETENCES	
C		Compétence	+3	Rangs Divers
Total Halling	O D D D D D D D D D D D D D D D D D D D			
CARACTERIS				
Valeur Bonus de Carac. d'objets	Mod. de Bonus Carac. Temp			
FOR	FOR			
DEX	DEX			
CON	CON			
INT	INT			
SAG	SAG			
CHA	CHA			
Modificateur de Carac. = (1) /2		
EQUIPEN	ENI			
D 107				
Propriétés				
- 107				
Propriétés				
Propriétés				
inventa	MIRE .			
	······································			

×	SANTE
PTS DE VIE Blessures	☐ Mouran☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient
pv	pv
COMBAT	ATTAQUES
ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages tem	Portée m cases Bonus d'attaque Dégâts Critique m cases
BONUS D¹ INITIATIVE Divers	
INIT = DEX+	Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique
VITESSE Vitesse temp	m cases
m cases m case BONUS DE LUTTE Modificateur Divers = & Butter &	Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique m cases
Bonus de base Divers JET DE VIGUEUR VIG = CON + +	Portée m cases DEFENSE
JET DE RÉFLEXES REF = DEX + + JET DE VOLONTÉ VOL = SAG + +	Armure Bouclier Modificateur Divers CA = 10 + DEX + - + PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / + - + CLASSE D'ARMURE DE CONTACT
EFFETS	CA = 10 + DEX / - + CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts / CAPACITÉS DE COMBAT
00000	