

ATTAKUES

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m.	c.		d.	x.
Munitions	#	[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]	Munitions spéciales	#
		[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]		[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]

Portée		Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	c.			d	x

Portée		Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	c.			d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	c.		d	x

Munitions	#	   	   	   		Munitions spéciales	#	   	   	
-----------	---	---	---	---	--	---------------------	---	---	---	--

[illegible]

## SAUVEGARDES

**JET DE VIGUEUR**      Base      Racial      Divers      Temp

**VIG** = CON +      +      +      +

**JET DE RÉFLEXES**

REF = DEX + + + +

**JET DE VOLONTÉ**

**VOL** = **SAG** + + + **+**

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

## EFFETS

Copyright © 2013 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. P01010001

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

## INITIATIVE

$$\text{BONUS D' INITIATIVE} = \text{Dons} + \text{Divers}$$

## VITESSE

**VITESSE**      Vitesse avec Armure      Vitesse temp

m   c.

m   c.

m   c.

Vitesse de nage	Vitesse de vol	Vitesse d'escalade
m c.	m c.	m c.

## ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE	ATTAQUE DE CÂC	ATTAQUE À DISTANCE

Bonus Temp Attaque	Bonus de moral	Améliorations	Diminutions	Attaque en puissance
<b>+</b>	=	+	-	-

Bonus Temp	Dommages	Bonus de moral	Améliorations	Diminutions	Attaque en puissance
+	=	+	-	+	

# LUTTE

**BONUS DE LUTTE** Mod. De Taille Divers

$\div$  Base  $\div$  Attaque  $\times 4$   $\div$  **FOR**  $\div$

SANTÉ

PTS DE VIE	Blessures	<input type="checkbox"/> Mourant <input type="checkbox"/> Stable	Non l�taux <input type="checkbox"/> Inconscient
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">pv</div>	<div style="border: 1px solid black; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">pv</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">pv</div>

## CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE		CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Mod. de taille	Modificateur de parade	Divers
<b>CA</b>	<b>= 10 + DEX</b>	+	+	-	+	+	

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA	= 10	/	+	+	+	-	+	+
----	------	---	---	---	---	---	---	---

**CLASSE D'ARMURE DE CONTACT**

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

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

## MÉTAMAGIE

[illegible]

## CAPACITÉS DE COMBAT

---

---

---

---

---

---