

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp

m cases m cases m cases

Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade

m cases m cases m cases

ATTAQUE DE BASE

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

+ = + + -

Bonus Temp Attaque Ennemi juré Bonus de moral Améliorations Diminutions

+ = + + -

Bonus Temp Dommage Ennemi juré Bonus de moral Améliorations Diminutions

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE

BMO = FOR + BBA - +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX + + + BBA - +

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + FOR / / + + BBA - +

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels

+ BMO + DMD

SANTE

PTS DE VIE Blessures ☐ Mourant ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient

pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + + + + + +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + + + + +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 10 + DEX + + / / / +

CA temp Rés. à la magie Modificateurs conditionnels

+ CA

Réduction de dégâts

/

Notes

ATTAQUES

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Munitions # Munitions spéciales #

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Munitions # Munitions spéciales #

Munitions # Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Racial Divers Temp

VIG = CON + + + +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + + + +

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + + + +

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

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets