INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE m c.

Vitesse temp m c.

Vitesse de nage m c.

Vitesse de vol m c.

Vitesse d'escalade m c.

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 c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Bonus de base à l'attaque | Mod. de taille | Divers

BMO = FOR + BBA - +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE Esquive Modificateur | Modificateur de parade | Bonus de base à l'attaque | Mod. de taille | Divers

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

PRIS AU DEPOURVU DMD Modificateur de parade | Bonus de base à l'attaque | Mod. de taille | Divers

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

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 Esquive Modificateur | Modificateur de parade | Armure Naturelle | Mod. de taille | Évolutions | Divers

CA = 10 + DEX + + + + + + +

PRIS AU DÉPOURVU 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 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

DONS