Z d	INFOS SUR LE PERSONNAGE	INITIATIVE	ARMES
A. A	Genre	BONUS D' INITIATIVE Dons Divers INIT = DEX + +	NIVEAU Portée
	RACE		BONUS D'ATTAQUE Dégâts Critique
FP FP	Taille	BONUS D'ATTAQUE ATTAQUE AU CORPS À CORPS Divers	d
CARACTERISTIQUES	Rapidité	= FOR + BBA +	NIVEAU Portée
Valeur Bonus Mod. de Bonus de Carac. d'objets Carac. Temp	m c.	ATTAQUE À DISTANCE	BONUS D'ATTAQUE Dégâts Critique
FOR FOR	THÈME	= DEX + BBA +	Dégâts Critique
	Niveau	ATTAQUE DE JET	Type Tours Capacitéhargeurs
DEX DEX	1	= FOR + BBA +	# 0000
CON	6	JET DE SAUVEGARDE	SANTE
INT INT	12	JET DE VIGUEUR Classe Divers	POINTS DE VIE
SAG SAG	18	VIG = CON + +	pv
CHA CHA	CLASSE NIVEAU	JET DE RÉFLEXES	ENDURANCE
DONS + FORMATIONS		REF = DEX + +	pa
	Carac. Essen. Comp.	JET DE VOLONTÉ	RÉSISTANCES
	COMPETENCES	VOL = SAG + +	Points de vie Temporaires pv
	Compétence +3 Rangs Divers	JET DE SAUVEGARDE	PERSÉVÉRANCE
		Bonus CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE d'armure	рр
		CAE = 10 + DEX +	INVENTAIRE
		CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE	NIVEAU Volume
		CAC = 10 + DEX +	
		Points de Vie Armure assistée pv	
		MANOEUVRE DE COMBAT CLASSE D'ARMURE	
		MO = 8 + CAC	
		ARMURE	
		NIVEAU	
		Pénalité	
		DEX Maximale d'Armure Rapidité	
SI		AMÉLIORATIONS	
LANGAGES		A. LEIGHATIONS	
LAN			CRÉDITS cr