INITIATIVE

BONUS D' BONUS — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + ___ + ___ + ___

VITESSE

VITESSE: pieds cases
Vitesse avec Armure: pieds cases
Vitesse temp: pieds cases
Vitesse de nage: pieds cases
Vitesse de vol: pieds cases
Vitesse d'escalade: pieds cases

ATTAQUE DE BASE

BASE A L'ATTAQUE BONUS — ATTAQUE DE MELEE — ATTAQUE A DISTANCE

Bonus Temp Attaque — Favoured Enemy — Moral Bonus — Amélioration — Diminution

+ = ___ + ___ + ___ - ___

Bonus Temp Dommage — Favoured Enemy — Moral Bonus — Amélioration — Diminution

+ = ___ + ___ + ___ - ___

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT BONUS — Base Bonus d'attaque — Taille Modificateur — Divers

BMO = STR + BBA - ___ + ___

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE — Esquive Modificateur — Deflection Modificateur — Base Bonus d'attaque — Taille Modificateur — Divers

DMD = 10 + STR + DEX + ___ + ___ + BBA - ___ + ___

PRIS AU DEPOURVU DMD — Deflection Modificateur — Base Bonus d'attaque — Taille Modificateur — Divers

DMD = 10 + STR / / + ___ + BBA - ___ + ___

BMO temp: +BMO
BMO temp: +DMD
Modificateurs conditionnels

SANTE

POINTS DE VIE: ___ pv
Blessures: ___ pv
☐ Mourant ☐ Stable
Non létaux ☐ Inconscient: ___ pv

CLASSE D'ARMURE

Esquive Modificateur — Deflection Modificateur — CA d'armure — CA de bouclier — Armure Naturelle — Taille Modificateur

CLASSE D'ARMURE: CA = 10 + DEX + ___ + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE: CA = 10 / / + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

CONTACT CLASSE D'ARMURE: CA = 10 + DEX + ___ + ___ / / / + ___

CA temp: + CA
Résistance à la magie: ___
Modificateurs conditionnels

Réduction de dommage: /

Notes

ATTAQUES

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dommage — Critique
pieds cases — d — ×
Munitions # — Munitions spéciales #

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dommage — Critique
pieds cases — d — ×

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dommage — Critique
pieds cases — d — ×

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dommage — Critique
pieds cases — d — ×

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dommage — Critique
pieds cases — d — ×
Munitions # — Munitions spéciales #
Munitions # — Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE SAVE — Base — Racial — Divers — Temp

VIG = CON + ___ + ___ + ___ + ___

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + ___ + ___ + ___ + ___

VOLONTE SAUVEGARDE

VOL = SAG + ___ + ___ + ___ + ___

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

Modificateurs conditionnels

EFFETS