INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE: 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 — Moral Bonus — Amélioration — Diminution — Attaque en puissance

+ = + - -

Bonus Temp Dommages — Moral Bonus — Amélioration — Diminution — Attaque en puissance

+ = + - +

ATTAQUES

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

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: pv — ☐ Inconscient

CLASSE D'ARMURE

Esquive Modificateur — Deflection Modificateur — Armure Naturelle — Taille Modificateur — Evolutions — Divers

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

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR — Base — Racial — Divers — Temp

VIG = CON + + + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + + + +

VOLONTE SAUVEGARDE

VOL = SAG + + + +

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

EFFETS

FEATS