

ATTAQUES									
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommages	Critique					
	pieds cases		d	x					
Munitions	#		Munitions spéciales	#					

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

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

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

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR		Base	Racial	Divers	Temp
VIG	= CON	+	+		+

$$\boxed{\text{REF}} = \text{DEX} + \quad + \quad + \quad \boxed{+}$$

$$\text{VOL} = \text{SAG} + \quad + \quad + \quad +$$

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

ARMURE

Type		Vitesse max	DEX Max CA
		piedscases	
Malus aux jets	Echec des sorts	Poids	CA d'armure
	+	%	livres
			+

BOUCLIER

Malus aux jets	Echec des sorts	Poids	CA de bouclier
	+	%	livres

EQUIPEMENT

Head
Propriétés
Throat
Propriétés
Body
Propriétés
Arms
Propriétés
Mains
Propriétés
Anneau
Propriétés

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Divers

INIT = **DEX** + +

VITESSE

VITESSE

Vitesse avec Armure

Vitesse temp

piedscases

piedscases

piedscas

ATTAQUE DE BASE

BASE ATTACK BONUS	Bonus Temp Attaque	Bonus Temp Dommage
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

GRAPPLE

$$\text{GRAPPLE BONUS} = \text{Base Attack} + \text{Size Modifier} \times 4 + \text{STR} + \text{Divers}$$

SANTÉ

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

pv

pv

pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE		CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Taille Modificateur	Déflection Modificateur	Divers
CA	= 10 + DEX +	+	+	-	+	+	

$$\boxed{\text{CA}} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

CA	= 10	+	DEX	/	/	/	-	+	+
----	------	---	-----	---	---	---	---	---	---

CA temp	Résistance à la magie	Réduction de dommage	Modificateurs conditionnels
CA temp	Résistance à la magie	Réduction de dommage	Modificateurs conditionnels

CA _____

EFFETS

[illegible]

COMPETENCES DE COMBAT

FEATS

[illegible]

CAPACITES SPECIALES

[illegible]