INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + ___ + ___ + ___

VITESSE

VITESSE: m cases

Vitesse temp: m cases

Vitesse de nage: m cases

Vitesse de vol: m cases

Vitesse d'escalade: m 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	Dégâts	Critique
m cases			d00	×
m cases			d00	×
m cases			d00	×
m cases			d00	×
m cases			d00	×

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT BONUS: BMO = STR + BBA (Base Bonus d'attaque) - Mod. de taille + Divers

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE: DMD = 10 + STR + DEX + Esquive Modificateur + Deflection Modificateur + BBA (Base Bonus d'attaque) - Mod. de taille + Divers

PRIS AU DEPOURVU DMD: DMD = 10 + STR / / + Deflection Modificateur + BBA (Base Bonus d'attaque) - Mod. de taille + Divers

BMO temp: + BMO

BMO temp: + DMD

Modificateurs conditionnels

SANTE

POINTS DE VIE: pv

Blessures: pv

☐ Mourant ☐ Stable

Non létaux: pv

☐ Inconscient

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE: CA = 10 + DEX + Esquive Modificateur + Deflection Modificateur + Armure Naturelle + Mod. de taille + Evolutions + Divers

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 dégâts: /

Notes

SAUVEGARDES

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

RÉFLEXES SAUVEGARDE: REF = DEX + + + +

VOLONTE SAUVEGARDE: VOL = SAG + + + +

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

EFFETS

FEATS