

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE

Vitesse temp

m cases

Vitesse de nage

Vitesse de vol

Vitesse d'escalade

m cases

m cases

m cases

ATTAQUE DE BASE

BASE A L'ATTAQUE BONUS 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

+ = + - +

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT BONUS

BMO = STR + BBA - Taille Modificateur Divers

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX + Esquive Modificateur Deflection Modificateur Base Bonus d'attaque Taille Modificateur Divers

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + STR / / + + BBA - Taille Modificateur Divers

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels

+ BMO + DMD

SANTE

POINTS DE VIE Blessures

Mourant Stable Non létaux Inconscient

pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + Esquive Modificateur Deflection Modificateur Armure Naturelle Taille Modificateur Evolutions Divers

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + + Taille Modificateur Divers

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + / + Taille Modificateur Divers

CA temp Résistance à la magie Modificateurs conditionnels

+ CA

Réduction de dégâts

/

Notes

ATTAQUES

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

SAUVEGARDES

JET DE VIGEUR

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