

INITIATIVE

BONUS D' BONUS Dons Entrainement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE

Vitesse temp

pieds cases

Vitesse de nage

Vitesse de vol

Vitesse d'escalade

pieds cases

pieds cases

pieds cases

ATTAQUE DE BASE

BASE A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE ATTAQUE A DISTANCE

Portée Type

pieds cases

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 Dommagement Critique

pieds cases

d x

Portée Type Bonus d'attaque Dommagement Critique

pieds cases

d x

Portée Type Bonus d'attaque Dommagement Critique

pieds cases

d x

Portée Type Bonus d'attaque Dommagement Critique

pieds cases

d x

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT BONUS

Base Taille Bonus d'attaque Modificateur Divers

BMO = STR + BBA - +

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

Esquive Deflection Base Taille Divers

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

PRIS AU DEPOURVU DMD

Deflection Base Taille Divers

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

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels

+ BMO + DMD

SAUVEGARDES

JET DE SAVE

Base Divers Divers Temp

VIG = CON + + + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + + + +

VOLONTE SAUVEGARDE

VOL = SAG + + + +

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

SANTE

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

pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

Esquive Deflection Armure Taille Divers

CA = 10 + DEX + + + +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + + + +

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + + / + + +

CA temp Résistance à la magie Modificateurs conditionnels

+ CA

Réduction de dommage

/

Notes

EFFETS

000000

000000

000000

000000

000000

FEATS