

ATAQUES			
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts
m	cases		d00
Munitions	#	Munitions spéciales	#
	<div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> </div>		<div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> </div>

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d00	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d00	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d00	x

SAUVEGARDES

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

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

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

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

ARMURE

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

BOUCLIER

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

EQUIPEMENT

Tête
Propriétés
Throat
Propriétés
Corps
Propriétés
Bras
Propriétés
Mains
Propriétés
Anneau
Propriétés

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Divers

INIT = **DEX** + +

VITESSE

Diagram illustrating the components of speed calculation:

- VITESSE**: A box containing "m cases".
- Vitesse avec Armure**: A dashed box containing "m cases".
- Vitesse temp**: A shaded gray box containing "m cases".

ATTAQUE DE BASE

BASE ATTACK BONUS	Bonus Temp Attaque	Bonus Temp Dommage
<input type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 40px; border: 1px solid black; border-radius: 5px; text-align: center; vertical-align: middle; font-size: 24px; font-weight: bold; color: gray; background-color: #f0f0f0;" type="text" value="+"/>	<input style="width: 40px; height: 40px; border: 1px solid black; border-radius: 5px; text-align: center; vertical-align: middle; font-size: 24px; font-weight: bold; color: gray; background-color: #f0f0f0;" type="text" value="+"/>

LUTTE

$$\text{BONUS DE LUTTE} = \text{Base Ataque} + \text{Mod. De Taille} \times 4 + \text{STR} + \text{Divers}$$

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	Mod. de taille	Deflection Modificateur	Divers
CA	= 10 + DEX +	+	+	-	+	+	

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

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

CONTACT CLASSE D'ARMURE

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

CA temp	Résistance à la machine	Réduction de dégâts	Modificateurs conditionnels
CA			

EFFETS

[illegible]

COMPETENCES DE COMBAT

FEATS

[illegible]

CAPACITES SPECIALES

[illegible]