

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = **DEX** + + +

VITESSE

The diagram illustrates three types of cases, each labeled 'm cases' and associated with a specific activity:

- VITESSE** (solid border): Vitesse de nage
- Vitesse avec Armure** (dashed border): Vitesse de vol
- Vitesse temp** (thick solid border): Vitesse d'escalade

ATTAQUE DE BASE

| BASE A L'ATTAQUE | | ATTAQUE DE MELEE | | ATTAQUE A DISTANCE | |
|---------------------|-------------|------------------|------------|----------------------|--|
| <div></div> | | <div></div> | | <div></div> | |
| Bonus Temp Attaque | Moral Bonus | Amélioration | Diminution | Attaque en puissance | |
| <div>+</div> | = | + | - | - | |
| Bonus Temp Dommages | Moral Bonus | Amélioration | Diminution | Attaque en puissance | |
| <div>+</div> | = | + | - | + | |

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Base Mod. de
BONUS Bonus d'attaque taille Divers

BMO = STR + **BBA** -  + 

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

Esquive
Modificateur

Deflecteur
Modificateur

DMD = 10 + STR + DEX + +

$$\text{DMD} = 10 + \text{STR} \quad / \quad / \quad +$$






BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels

SANTÉ

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

| | | |
|----|----|----|
| pv | pv | pv |
|----|----|----|

CLASSE D'ARMURE

| | Esquive | Deflection | CA d'armure | CA de bouclier | Armure Naturelle | Mod. de taille |
|---|--------------|--------------|-------------|----------------|------------------|---|
| | Modificateur | Modificateur | | | | |
| CLASSE D'ARMURE | | | | | | |
| 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 dégâts _____
 /

Notes

ATTAQUES

| Portée | Type | Bonus d'attaque | Dégâts | Critique |
|-----------|------------------------------------|---------------------|------------------------------------|----------|
| m cases | | | d00 | x |
| Munitions | # □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ | Munitions spéciales | # □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ | |

| 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 |

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

| | | | | | |
|-----------|---|--|---------------------|---|---|
| Munitions | # |  | Munitions spéciales | # |  |
| Munitions | # |  | Munitions spéciales | # |  |

SAUVEGARDES

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

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + + + +

VOLONTÉ SAUVEGARDE

VOL = **SAG** + + + +

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

Modificateurs conditionnels

EFFETS

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

© 2013 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100