INITIATIVE

BONUS D' BONUS — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + ___ + ___ + ___

VITESSE

VITESSE: pieds cases

Vitesse avec Armure: pieds cases

Vitesse temp: pieds cases

Vitesse de nage: pieds cases

Vitesse de vol: pieds cases

Vitesse d'escalade: pieds 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

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT BONUS

BMO = STR + BBA - Taille Modificateur + Divers

Base Bonus d'attaque

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

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

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + STR / / + Deflection Modificateur + Base Bonus d'attaque + BBA - Taille Modificateur + 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 + CA d'armure + CA de bouclier + Armure Naturelle + Taille Modificateur

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 dommage

/

Notes

ATTAQUES

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
pieds cases			d	×

Munitions # | Munitions spéciales #

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
pieds cases			d	×

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
pieds cases			d	×

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
pieds cases			d	×

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
pieds cases			d	×

Munitions # | Munitions spéciales #

Munitions # | Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE SAVE

VIG = CON + Base + Racial + Divers + Temp +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + + + +

VOLONTE SAUVEGARDE

VOL = SAG + + + +

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

Modificateurs conditionnels

EFFETS