

ATAQUES					
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique	
pieds cases			d	x	
Munitions	#		Munitions spéciales	#	

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommages	Critique
pieds	cases		d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommages	Critique
pieds	cases		d	x

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

SAUVEGARDES

JET DE SAVE		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
		piedscases	
Malus aux jets	Echec des sorts	Poids	CA d'armure
+	%	livres	+

BOUCLIER

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

EQUIPEMENT


Head
Propriétés
Throat
Propriétés
Body
Propriétés
Arms
Propriétés
Mains
Propriétés
Anneau
Propriétés

INITIATIVE

$$\boxed{\text{INIT}} = \text{DEX} + \text{Dons} + \text{Divers}$$

VITESSE

VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp



ATTAQUE DE BASE

BASE ATTACK BONUS

Bonus

Temp Attaque

+

Bonus

Temp Dommagio

+

GRAPPLE

GRAPPLE BONUS Size Modifier
× 4 Divers

$$\boxed{} = \text{Base Attack} + \times 4 + \text{STR} + $$

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	Taille Modificateur	Déflexion Modificateur	Divers
CA	= 10 + DEX +	+	+	-	+	+	

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

$$\text{CA} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

CONTACT CLASSE D'ARMURE

$$\boxed{\text{CA}} = 10 + \frac{\text{DEX}}{2} \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

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

EFFETS

[illegible]

COMPETENCES DE COMBAT

FEATS

[illegible]

CAPACITES SPECIALES

[illegible]