Character Name Niveau Class Taille Allegiance Taille Modificateu **COMPETENCES CARACTERISTIQUES** Objet Valeur Mod. de Bonus Compétence Rangs Racial, Feats Bonus de Carac. Carac. Temp Balance STR Escalade Evasion CON Hide **DEX** Jump INT Listen SAG Move Silently **CHA** Search Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Caraytéristique e 10) ÷ 2 **EQUIPEMENT** Spot Survival Natation Propriétés INVENTAIRE Propriétés

Propriétés

×	SANTE
POINTS DE VIEBlessures	☐ Mourant☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient
COMBAT	ATTAQUES pv
ATTAQUE DE BASE Temp AttackDommages tem	-
+ +	Portée pieds cases Dommage Critique
BONUS D' BONUS Divers	
INIT = DEX+	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
VITESSE Vitesse temp	pieds cases
piedscases piedscase Taille Modificateur Divers = ### STR + x 4 +	Portée pieds cases Dommage Critique
JETS DE SAUVEGARDE Base Save Divers Temp	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
VIG = CON+ +	pieds cases
RÉFLEXES SAUVEGARDE	DEFENSE Armour Taille Modificateurs
REF = DEX+ +	CLASSE D'ARMURE & Shield Modificateur Divers CA = 10 + DEX + - +
VOLONTE SAUVEGARDE	PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE
VOL = SAG + +	CA = 10 / + - +
☐ Evasion	CA = 10 + DEX / - +
EFFETS	CA temp Résistance à la m atgid uction de dommage
00000	CA COMPETENCES DE COMBAT
00000	