



BONUS MARTIAL :			1	2	3
4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21

Bonus special tir : Bonus special mêlée :

ARMES MAITRISEES (ET RANG DE MAITRISE) :

ARME DE SPECIALITE :

AUTRES COMPETENCES MARTIALES :

encombrement seuil fatigue ajuste

ARMURE :

seuil	bonus max DEXTR	encombr	total ac

AUTRE ARMURE :

seuil	bonus max DEXTR	encombr	total ac

AUTRE ARMURE :

seuil	bonus max DEXTR	encombr	total ac

INITIATIVE					attaque et defense					DEGATS							
FACTEUR INITIATIVE	BONUS DEXTERITE	COMPÉTENCE INIT.	AUTRES BONUS	TOTAL	FACTEUR ATTAQUE	FACTEUR DEFENSE	BONUS FORCE	BONUS MARTIAL	AJUST. MAITRISE	BONUS MAGIQUES	TOTAL ATTAQUE	TOTAL DEFENSE	DEGATS ARME	BONUS MAITRISE	FORCE	MAGIQUE	BONUS TOTAL

ARME de MELEE	main	ROUTINE



ARME de TIR	ROUTINE	INITIATIVE	attaque	PORTEE	DEGATS
		FACT. INITIAT. BONUS DEX COMPÉT. INIT. AUTRES	BONUS DEX BNS MARTIAL AJ. MAITRISE BNS MAGIQUES TOTAL	COURTE (+2) MOYENNE LONGUE (-2)	DGTS ARME BNS. MAITRISE BNS. MAGIE BNS TOTAL

Bonus MARTIAL	competence LUTTE	Bonus FOR *DEX	SCORE Lutte	classe Lutte

COUP SOURNOIS

DC :

PARADE CRITIQUE
20 19 18 17 16 15 14 13

COUPS EXCEPTIONNELS
.....
.....
.....

POINTS DE VIE :
INDICE GUERISON :
coup :
blessures :

endurance :