

PNJ			Rôle	
<div>VALEUR MODIF.</div> <div>FOR <input type="text"/></div> <div>DEX <input type="text"/></div> <div>CON <input type="text"/></div> <div>INT <input type="text"/></div> <div>POU <input type="text"/></div> <div>EDU <input type="text"/></div> <div>APP <input type="text"/></div>			<div>VITESSE <input type="text"/></div> <div>Réflexes <input type="text"/></div> <div>Endurance <input type="text"/></div> <div>Idée <input type="text"/></div> <div>Chance <input type="text"/></div> <div>Culture <input type="text"/></div> <div>TAI <input type="text"/></div>	
<div>TRAITS ET NOTES</div> <div>Armes de contact [for] : <input type="text"/></div> <div>Armes à distance [dex + 1] : <input type="text"/></div> <div>BON. DOM. (MOY FOR ET TAI) <input type="text"/></div> <div>INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) <input type="text"/></div>			<div>PV</div> <div>Coups encaissés: <input type="text"/></div> <div>PM <input type="text"/> +50</div> <div>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</div> <div>10 11 12 13 14 15 16 17 18 19</div> <div>20 21 22 23 24 25 26 27 28 29</div> <div>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39</div> <div>40 41 42 43 44 45 46 47 48 49</div> <div>SAN: / Mythe: %</div> <div>Sorts</div> <div>PROTECTION (ARMURE) <input type="text"/></div> <div>PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) <input type="text"/></div> <div>AU DÉPOURVU <input type="text"/> = 15 + <input type="text"/> [BONUS]</div> <div>+ [ÉCHELLE] <input type="text"/> + [MALUS EN RÉFLEXES] <input type="text"/> + <input type="text"/> [PÉNALITÉ D'ARMURE]</div> <div>DEFENSE <input type="text"/> = DÉPOURVU + <input type="text"/> [BONUS EN RÉFLEXES]</div>	
<div>Physique</div> <div>Nager* <input type="text"/> [for-1]</div> <div>Sauter* <input type="text"/> [for-1]</div> <div>Grimper* <input type="text"/> [for+2]</div> <div>Perception</div> <div>Ecouter <input type="text"/> [= T.O.C.]</div> <div>Observer <input type="text"/> = T.O.C.</div> <div>Divers</div>				

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte [FOR]		—	—	—	—	—	—
Boxe [FOR]		—	—	—	—	—	—

MUNITIONS

x

x

x

x

PNJ			Rôle	
<div>VALEUR MODIF.</div> <div>FOR <input type="text"/></div> <div>DEX <input type="text"/></div> <div>CON <input type="text"/></div> <div>INT <input type="text"/></div> <div>POU <input type="text"/></div> <div>EDU <input type="text"/></div> <div>APP <input type="text"/></div>			<div>VITESSE <input type="text"/></div> <div>Réflexes <input type="text"/></div> <div>Endurance <input type="text"/></div> <div>Idée <input type="text"/></div> <div>Chance <input type="text"/></div> <div>Culture <input type="text"/></div> <div>TAI <input type="text"/></div>	
<div>TRAITS ET NOTES</div> <div>Armes de contact [for] : <input type="text"/></div> <div>Armes à distance [dex + 1] : <input type="text"/></div> <div>BON. DOM. (MOY FOR ET TAI) <input type="text"/></div> <div>INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) <input type="text"/></div>			<div>PV</div> <div>Coups encaissés: <input type="text"/></div> <div>PM <input type="text"/> +50</div> <div>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</div> <div>10 11 12 13 14 15 16 17 18 19</div> <div>20 21 22 23 24 25 26 27 28 29</div> <div>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39</div> <div>40 41 42 43 44 45 46 47 48 49</div> <div>SAN: / Mythe: %</div> <div>Sorts</div> <div>PROTECTION (ARMURE) <input type="text"/></div> <div>PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *) <input type="text"/></div> <div>AU DÉPOURVU <input type="text"/> = 15 + <input type="text"/> [BONUS]</div> <div>+ [ÉCHELLE] <input type="text"/> + [MALUS EN RÉFLEXES] <input type="text"/> + <input type="text"/> [PÉNALITÉ D'ARMURE]</div> <div>DEFENSE <input type="text"/> = DÉPOURVU + <input type="text"/> [BONUS EN RÉFLEXES]</div>	
<div>Physique</div> <div>Nager* <input type="text"/> [for-1]</div> <div>Sauter* <input type="text"/> [for-1]</div> <div>Grimper* <input type="text"/> [for+2]</div> <div>Perception</div> <div>Ecouter <input type="text"/> [= T.O.C.]</div> <div>Observer <input type="text"/> = T.O.C.</div> <div>Divers</div>				

COMBAT	ATT. BASE /	MULTIPLE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS	TYPE	CAPACITÉ
Lutte [FOR]		—	—	—	—	—	—
Boxe [FOR]		—	—	—	—	—	—

MUNITIONS

x

x

x

x