

VALEUR MODIF.		VITESSE		PV		PM ■ +50		Perception	
FOR	14 +2	SUR LE SOL		Coups encaissés:		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9		Ecouter	
DEX	10 +0 Réfl.	9 m		10		10 11 12 13 14 15 16 17 18 19		Observer	
CON	9 -1 Endur	EN VOL				20 21 22 23 24 25 26 27 28 29		Divers	
INT	5 -3 Idée	À LA NAGE				30 31 32 33 34 35 36 37 38 39		Se Cacher	
POU	11 +0 Chan.	EN CREUSANT				40 41 42 43 44 45 46 47 48 49		T.O.C.	
TAI	12 +1					Perte de SAN: 0 / 1d6			
TRAITS ET NOTES						SORTS			
				PROTECTION (ARMURE) 0		PÉNALITÉ D'ARMURE (COMPÉTENCE *)			
				AU DÉPOURVU 14 = 14 +		[BONUS]			
				+ [ÉCHELLE] + [MALUS EN RÉFLEXES]		+ [PÉNALITÉ D'ARMURE]			
MOD. DOM. (MOY FOR ET TAI) +2		INITIATIVE (MOD. RÉFLEXES) +0		DEFENSE 14 = DÉPOURVU +		+0 [BONUS EN RÉFLEXES]			

COMBAT	ATTAQUE	PORTÉE	CRITIQUE	DÉGÂTS ET REMARQUES
Lutte [FOR+Masse]	+2	—	—	—
Griffes	+2/+2	—	x3	1d6