INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + ___ + ___ + ___

VITESSE

VITESSE — Vitesse avec Armure — Vitesse temp

m cases — m cases — m cases

Vitesse de nage — Vitesse de vol — Vitesse d'escalade

m cases — m cases — m cases

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE — ATTAQUE DE CÀC — ATTAQUE À DISTANCE

Bonus Temp Attaque — Améliorations — Diminutions — RAGE! — Fatigué

+ = ___ - ___ + -

Bonus Temp Dommages — Améliorations — Diminutions — RAGE! — Fatigué

+ = ___ - ___ + -

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE — Bonus de base à l'attaque — Taille Modificateur — Divers

BMO = FOR + BBA - ___ + ___

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE — Modificateur d'esquive — Modificateur de parade — Bonus de base à l'attaque — Taille Modificateur — Divers

DMD = 10 + FOR + DEX + ___ + ___ + BBA - ___ + ___

PRIS AU DEPOURVU DMD — Modificateur de parade — Bonus de base à l'attaque — Taille Modificateur — Divers

DMD = 10 + FOR / / + ___ + BBA - ___ + ___

BMO temp — BMO temp — Modificateurs conditionnels

+BMO — +DMD

- Fatigué Pénalité

SANTE

PTS DE VIE — RAGE! — Blessures — ☐ Mourant ☐ Stable — Non létaux ☐ Inconscient

pv — + pv — pv — pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE — Modificateur d'esquive — Modificateur de parade — CA d'armure — CA de bouclier — Armure Naturelle — Taille Modificateur

CA = 10 + DEX + ___ + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 10 + DEX + ___ + ___ / / / + ___

CA temp — Rés. à la magie — Modificateurs conditionnels

+ CA

- 2 RAGE! Pénalité à la CA

- Fatigué Pénalité de CA

Réduction de dégâts

/

Notes

ATTAQUES

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dégâts — Critique

m cases — d — ×

Munitions # — Munitions spéciales #

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dégâts — Critique

m cases — d — ×

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dégâts — Critique

m cases — d — ×

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dégâts — Critique

m cases — d — ×

Portée — Type — Bonus d'attaque — Dégâts — Critique

m cases — d — ×

Munitions # — Munitions spéciales #

Munitions # — Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR — Base — Racial — Divers — Temp

VIG = CON + ___ + ___ + ___ + ___

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + ___ + ___ + ___ + ___

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + ___ + ___ + ___ + ___

☐ Evasion ☐ Science de l'évasion ☐ Endurance ☐ Sens des pièges

Modificateurs conditionnels

EFFETS