INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE | Dons | Entrainement | Divers

INIT = DEX + ___ + ___ + ___

VITESSE

VITESSE: m c.

Vitesse avec Armure: m c.

Vitesse temp: m c.

Vitesse de nage: m c.

Vitesse de vol: m c.

Vitesse d'escalade: m c.

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: BMO = FOR + BBA (Bonus de base à l'attaque) - Mod. de taille | RAGE! +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE: DMD = 10 + FOR + DEX + Esquive Modificateur + Modificateur de parade + BBA (Bonus de base à l'attaque) - Mod. de taille | RAGE! +

PRIS AU DEPOURVU DMD: DMD = 10 + FOR / / + Modificateur de parade + BBA (Bonus de base à l'attaque) - Mod. de taille | RAGE! +

BMO temp: +BMO | BMO temp: +DMD | Modificateurs conditionnels

Fatigué Pénalité -

SANTE

PTS DE VIE: pv | RAGE! + pv | Blessures: pv | ☐ Mourant ☐ Stable | Non létaux ☐ Inconscient: pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE: CA = 10 + DEX + Esquive Modificateur + Modificateur de parade + CA d'armure + CA de bouclier + Armure Naturelle + Mod. de taille

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE: CA = 10 / / + + + + +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT: CA = 10 + DEX + + / / / +

CA temp: + CA | Rés. à la magie | Modificateurs conditionnels

- 2 RAGE! Pénalité à la CA

Fatigué Pénalité de CA -

Réduction de dégâts: /

Notes

ATTAQUES

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×

Munitions # | Munitions spéciales #

Munitions # | Munitions spéciales #

Munitions # | Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR: VIG = CON + Base + Divers + Temp + | RAGE! +

JET DE RÉFLEXES: REF = DEX + + + | Fatigué -

JET DE VOLONTÉ: VOL = SAG + + + | RAGE! +

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

Modificateurs conditionnels

EFFETS