

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement 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 CÂC ATTAQUE À DISTANCE

m cases m cases m cases

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 Mod. de taille RAGE!

BMO = FOR + BBA - +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX + + + BBA - Mod. de taille RAGE!

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + FOR / / + + BBA - Mod. de taille RAGE!

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels

+ BMO + DMD

Fatigué Pénalité

SANTE

PTS DE VIE RAGE! Blessures Mariant 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 Mod. de taille

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

RAGE! Pénalité à la CA

Fatigué Pénalité de CA

ATTAQUES

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Munitions # Munitions spéciales #

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d x

Munitions # Munitions spéciales #

Munitions # Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Divers Temp RAGE!

VIG = CON + + + +

JET DE RÉFLEXES Fatigué

REF = DEX + + + -

JET DE VOLONTÉ RAGE!

VOL = SAG + + + +

Evasion Science de l'évasion Endurance Sens des pièges

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets