

ATAQUES

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

Munitions #  Munitions spéciales # 

RAGE! PAR JOUR	RAGE! Aujourd'hui	Temporary Hit Points	Total Level	CON Augmente
<div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> + <div></div> pv =	<div></div>	<div></div> × <div></div>
RAGE! DUREE <div><div></div> trs</div> = <div></div> CON + 3 (Use adjusted CON)				
<input checked="" type="checkbox"/> RAGE! +4 Force +4 Constitution +2 Volonté -2 CA <input type="checkbox"/> RAGE ! de grand Berserker +6 Constitution +3 Volonté -2 CA <input type="checkbox"/> RAGE ! de Maître Berserker +8 Constitution +4 Volonté -2 CA Fatigué -2 Force -2 Dextérité Ne peut charger ou courir				

JET DE VIGUEUR		Base	Divers	Temp	RAGE!
VIG	= CON +	_____	_____	+	+
JET DE RÉFLEXES					
REF	= DEX +	_____	_____	+	Fatigué -
JET DE VOLONTÉ					
VOL	= SAG +	_____	_____	+	RAGE! +
<input type="checkbox"/> Évasion	<input type="checkbox"/> Évasion améliorée	<input type="checkbox"/> Sens des pièges			
<input type="checkbox"/> Endurance	<input type="checkbox"/> Volonté indomptable				

[illegible]

INITIATIVE			
BONUS D' INITIATIVE	Dons	Divers	
INIT	= DEX	+	+

VITESSE	
VITESSE <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">m cases</div> Vitesse +3m sauf en armure lourde	Vitesse avec Armure <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">m cases</div> Vitesse de nage <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">m cases</div>
	Vitesse temp <div style="border: 2px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;">m cases</div> Vitesse de vol <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">m cases</div>

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE	ATTAQUE DE CÂC	ATTAQUE À DISTANCE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bonus Temp Attaque	Améliorations Diminutions	RAGE! Fatigué
<input type="text"/> + = <input type="text"/> - <input type="text"/>		<input type="text"/> + <input type="text"/>
Bonus Temp Dommages	Améliorations Diminutions	RAGE! Fatigué
<input type="text"/> + = <input type="text"/> - <input type="text"/>		<input type="text"/> + <input type="text"/>

BONUS DE LUTTE = $\frac{\text{Mod. De Taille}}{x4}$ + $x4$ + **FOR** + **Divers**

SANTÉ

PTS DE VIE

Blessures

☐ Mourant

☐ Stable

Non létaux

☐ Inconscient

RAGE!

pv

pv

pv

+

pv

CLASSE D'ARMURE							
CLASSE D'ARMURE	CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Mod. de taille	Modificateur de parade	Divers	
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	<input type="checkbox"/> Esquive instinctive	<input type="checkbox"/> Esquive instinctive supérieure	<input type="checkbox"/> Modificateurs conditionnels
CA				
-2	RAGE! Pénalité à la CA			
Réduction de dégâts				

[illegible]

CAPACITES SPECIALES

RAGE!
