

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE

Dons

Entrainement

Divers

INIT

=

DEX

+

+

+

BONUS D'ATTAQ.

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE

BBA

ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Divers

Temp

=

FOR

+

+

ATTAQUE À DISTANCE

=

DEX

+

+

ATTAQUE DE JET

=

FOR

+

+

JET DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR

Classe

Divers

Temp

VIG

=

CON

+

+

JET DE RÉFLEXES

REF

=

DEX

+

+

JET DE VOLONTÉ

VOL

=

SAG

+

+

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

ARMES

NIVEAU

Critique

Chargeurs

Capacité

Chargeur courant

BONUS D'ATTAQ.

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

Chargeurs

Capacité

Chargeur courant

BONUS D'ATTAQ.

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

Chargeurs

Capacité

Chargeur courant

BONUS D'ATTAQ.

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

Chargeurs

Capacité

Chargeur courant

BONUS D'ATTAQ.

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

MUNITIONS

Type

Tours

#

Spécialisation Martiale

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

+

=

BONUS ARMES LÉGÈRES

Niveau

+

=

÷ 2

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Bonus d'armure

Divers

CAE

=

10

+

DEX

+

+

CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE

CAE

=

10

+

DEX

+

+

RÉDUCTION DES DÉGÂTS

/

Points de Vie Armure assistée

pv

MANOEUVRE DE COMBAT CLASSE D'ARMURE

Divers

MO

=

8

+

CAC

+

SANTÉ

POINTS DE VIE

Racial

Classe

Niveau

pv

=

+

[

×

]

ENDURANCE

Classe

Niveau

pa

=

[

CON

+

]

×

RÉSISTANCES

PERSÉVÉRANCE

Niveau

Carac. ess.

pp

=

[

÷ 2

]

+

POINTS DE VIE ACTUELS

□ Mourant

pv

ENDURANCE

▲

pa

Points de vie Temporaires

+

pv

PERSÉVÉRANCE

pp

ARMURE

NIVEAU

Pénalité DEX Maximale

Pénalité d'Armure

CAE

CAC

EMPLACEMENTS D'AMÉLIO.

Rapidité

Volume

m

c.

INVENTAIRE

NIVEAU

Volume

NIVEAU

Volume

INVENTAIRE

NIVEAU

Volume

NIVEAU

Volume

INVENTAIRE

NIVEAU

Volume

NIVEAU

Volume

INVENTAIRE

NIVEAU

Volume

NIVEAU

Volume

OBJETS MAGIQUES

1

2

ENCOMBRÉ

Force

volume

=

÷ 2

VOLUME TOTAL

SURCHARGÉ

Force

volume

=

10 F = 1 volume

BASE POLYMÈRE UNIVERSELLE

bpv

CRÉDITS

cr