

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE

Dons

Entrainement

Divers

INIT = DEX + + +

BONUS D'ATTAQUE

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

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâts

Spéc.Mar.

Portée

d + m c.

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâts

Spéc.Mar.

Portée

d + m c.

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâts

Spéc.Mar.

Portée

d + m c.

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâts

Spéc.Mar.

Portée

d + m c.

MUNITIONS

Type

Tours

#

#

#

#

SPÉCIALISATION MARTIALE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

+ =

3

BONUS ARMES LÉGÈRES

Niveau

+ = ÷ 2

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Bonus d'armure

Divers

CAE = 10 + DEX + +

CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE

CAC = 10 + DEX + +

RÉDUCTION DES DÉGÂTS

/

Points de Vie Armure assistée

pv

MANOEUVRE DE COMBAT

CLASSE D'ARMURE

Divers

MO = 8 + CAC +

SANTE

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 d'Armure

CAE

CAC

Rapidité

Volume

EMPLACEMENTS D'AMÉLIO.

m

c.

□

□□□□ □□□□

□□□□ □□□□

INVENTAIRE

NIVEAU

Volume

NIVEAU

Volume

OBJETS MAGIQUES

1

2

ENCOMBRÉ

Force

volume = ÷ 2

VOLUME TOTAL

BASE POLYMÈRE UNIVERSELLE

bpu

CRÉDITS

cr

50 F = 1 volume