

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 + +

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

ARMES

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâtsSpéc.Mar.Portée

# d + m c.

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâtsSpéc.Mar.Portée

# d + m c.

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâtsSpéc.Mar.Portée

# d + m c.

NIVEAU

Critique

ChargeurCapacitéChargeur courantBONUS D'ATTAQUEDégâtsSpéc.Mar.Portée

# d + m c.

JET DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR

Classe

Divers

Temp

VIG = CON + +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + +

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG + +

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

MUNITIONS

Type

Tours

#

Niveau

3

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

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

ARMURE

NIVEAU

Pénalité DEX Maximale d'Armure

▲

CAE

▲

CAC

Rapidité

Volume

EMPLACEMENTS D'AMÉLIO.

m

c.

□

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

POWER ARMOUR

NIVEAU

Dégâts

▲

▲

FOR

d

CAE

CAC

Pénalité DEX Maximale d'Armure

Rapidité

Volume

m

c.

CAPACITY

Usage

Pouvoir

/

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

EMPLACEMENTS D'AMÉLIO.

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

OBJETS MAGIQUES

1

2