

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

=

FOR

+

+

ATTAQUE À DISTANCE

=

DEX

+

+

ATTAQUE DE JET

=

FOR

+

+

JET DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR

Classe

Divers

VIG

=

CON

+

+

JET DE RÉFLEXES

REF

=

DEX

+

+

JET DE VOLONTÉ

VOL

=

SAG

+

+

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

ARMES

NIVEAU

Critique

Charge

taille du chargeur

chargeur courant

BONUS D'ATTAQUE

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

#

d

+

m

c.

NIVEAU

Critique

Charge

taille du chargeur

chargeur courant

BONUS D'ATTAQUE

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

#

d

+

m

c.

NIVEAU

Critique

Charge

taille du chargeur

chargeur courant

BONUS D'ATTAQUE

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

#

d

+

m

c.

NIVEAU

Critique

Charge

taille du chargeur

chargeur courant

BONUS D'ATTAQUE

Dégâts

Spéc.Mar.

Portée

#

d

+

m

c.

MUNITIONS

Type

Tours

#

Niveau

#

Niveau

#

Niveau

#

SPECIALISATION 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

=

+

[

×

]

POINTS D'ENDURANCE

Classe

Niveau

pa

=

[

+

CON

]

×

RÉSISTANCES

POINTS DE PERSÉVÉRANCE

Niveau

Caractéristique essentielle

pp

=

[

÷ 2

]

+

POINTS DE VIE ACTUELS

□ Mourant

pv

POINTS D'ENDURANCE

▲

pa

Points de vie Temporaires

+

pv

POINTS DE PERSÉVÉRANCE

pp

ARMURE

NIVEAU

Pénalité DEX Maximale

Pénalité d'Armure

CAE

CAC

Rapidité

Volume

EMPLACEMENTS D'AMÉLIO.

m

c.

□

□□□□ □□□□

□□□□ □□□□

OBJETS MAGIQUES

1

2

INVENTAIRE

NIVEAU

Volume

NIVEAU

Volume

ENCOMBRÉ

Force

volume

=

÷ 2

VOLUME TOTAL

BASE POLYMÈRE UNIVERSELLE

bpu

CRÉDITS

cr

10 F = 1 volume