

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp

pieds cases pieds cases pieds cases

Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade

pieds cases pieds cases pieds cases

ATTAQUE DE BASE

BASE A L'ATTAQUE ATTAQUE DE MELEE ATTAQUE A DISTANCE

Bonus Temp Attaque Amélioration Diminution RAGE! Fatigué

+ = - + -

Bonus Temp Dommage Amélioration Diminution RAGE! Fatigué

+ = - + -

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Base Taille Divers

BONUS Bonus d'attaque Modificateur

BMO = STR + BBA - +

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX + + + BBA - +

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + STR / / + + BBA - +

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels

+ BMO + DMD

Fatigué Penalty

SANTE

POINTS DE VIE RAGE! Blessures Mourant Stable Non létaux Inconscient

pv + pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Esquive Deflection CA d'armure CA de bouclier Armure Naturelle Taille

Modificateur Modificateur

CA = 10 + DEX + + + + +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + + + + +

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + + / / / + +

CA temp Résistance à la magie Modificateurs conditionnels

+ CA

RAGE! Réduction de dommage Pénalité à la CA /

Fatigué AC Penalty Notes

ATTAQUES

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases d x

Munitions # Munitions spéciales #

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases d x

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases d x

Munitions # Munitions spéciales #

Munitions # Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Racial Divers Temp

VIG = CON + + + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + + + +

VOLONTE SAUVEGARDE

VOL = SAG + + + +

Evasion Science de l'évasion Endurance Sens des pièges

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets