INITIATIVE

BONUS D' BONUS | Dons | Entrainement | Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE: pieds cases
Vitesse avec Armure: pieds cases
Vitesse temp: pieds cases
Vitesse de nage: pieds cases
Vitesse de vol: pieds cases
Vitesse d'escalade: pieds cases

ATTAQUE DE BASE

BASE A L'ATTAQUE BONUS | ATTAQUE DE MELEE | ATTAQUE A DISTANCE

Bonus Temp Attaque + = Amélioration - Diminution + RAGE! - Fatigué

Bonus Temp Dommages + = Amélioration - Diminution + RAGE! - Fatigué

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT BONUS: BMO = STR + BBA (Base Bonus d'attaque) - Taille Modificateur + RAGE!

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE: DMD = 10 + STR + DEX + Esquive Modificateur + Deflection Modificateur + BBA (Base Bonus d'attaque) - Taille Modificateur + RAGE!

PRIS AU DEPOURVU DMD: DMD = 10 + STR / / + Deflection Modificateur + BBA (Base Bonus d'attaque) - Taille Modificateur + RAGE!

BMO temp: +BMO
BMO temp: +DMD
Modificateurs conditionnels

- Fatigued Penalty

SANTE

POINTS DE VIE: pv + RAGE! pv
Blessures: pv
☐ Mourant ☐ Stable
Non létaux ☐ Inconscient: pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE: CA = 10 + DEX + Esquive Modificateur + Deflection Modificateur + CA d'armure + CA de bouclier + Armure Naturelle + Taille Modificateur

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE: CA = 10 / / + + + + +

CONTACT CLASSE D'ARMURE: CA = 10 + DEX + + / / / +

CA temp: + CA
Résistance à la magie
Modificateurs conditionnels

- 2 RAGE! Pénalité à la CA

Réduction de dommage: /

- Fatigued AC Penalty

Notes

ATTAQUES

Portée | Type | Bonus d'attaque | Dommage d | Critique ×
pieds cases
Munitions # | Munitions spéciales #

Portée | Type | Bonus d'attaque | Dommage d | Critique ×
pieds cases

Portée | Type | Bonus d'attaque | Dommage d | Critique ×
pieds cases

Portée | Type | Bonus d'attaque | Dommage d | Critique ×
pieds cases

Portée | Type | Bonus d'attaque | Dommage d | Critique ×
pieds cases
Munitions # | Munitions spéciales #

Munitions # | Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE SAVE: VIG = CON + Base + Divers + Temp + RAGE!

RÉFLEXES SAUVEGARDE: REF = DEX + Base + Divers + Temp - Fatigué

VOLONTE SAUVEGARDE: VOL = SAG + Base + Divers + Temp + RAGE!

☐ Evasion ☐ Science de l'évasion ☐ Endurance ☐ Sens des pièges

Modificateurs conditionnels

EFFETS