

ATTAQUES				
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d00	x
Munitions	#	Munitions spéciales		#

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d00	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d00	x

[illegible]

RAGE!		RAGE!		Temporary		Total		CON	
PARADOUR		huit		Hit Points		Level		Augmente	
<div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
RAGE!		DUREE							
<div></div>	trs	= CON + 3						(Use adjusted CON)	
<input checked="" type="checkbox"/> RAGE! +4 Strength +4 Constitution +2 Will -2 AC <input type="checkbox"/> RAGE ! de GRAND BERSERKER +6 Strength +6 Constitution +3 Will -2 AC <input type="checkbox"/> RAGE ! de MAÎTRE BERSERKER +8 Force +8 Constitution +4 Volonté -2 CA		Fatigué -2 Force -2 Dextérité Ne peut charger ou courir							

JET DE VIGUEUR		Base	Divers	Temp	RAGE!
VIG	= CON +	_____	_____	+	+
RÉFLEXES SAUVEGARDE					
REF	= DEX +	_____	_____	+	-
VOLONTÉ SAUVEGARDE					
VOL	= SAG +	_____	_____	+	+

☐ Evasion
☐ Endurance

☐ Evasion Améliorée
☐ Volonté indomptable

☐ Sens des pièges

[illegible]

INITIATIVE			
BONUS D' INITIATIVE	Dons	Divers	
INIT	=	DEX	+
			+

The diagram illustrates the calculation of speed in different scenarios. A central box labeled "m cases" is surrounded by six other boxes:

- VITESSE** (top left)
- Vitesse avec Armure** (top middle)
- Vitesse temp** (top right)
- Vitesse de nage** (bottom middle)
- Vitesse de vol** (bottom right)
- + 10 to speed unless wearing heavy armour** (bottom left)

BASE A L'ATTAQUE	BONUS DE MELEE	ATTAQUE A DISTANCE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bonus Temp Attaque	Amélioration	Diminution
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bonus Temp Dommages	Amélioration	Diminution
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

LUTTE

BONUS DE LUTTE

Mod. De Taille
x4

Divers

=

Base
Attaque

+

x 4

+

STR

+

SANTE

POINTS DE VIE Blessures

☐ Mourant ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient

RAGE!

pv

pv

pv

pv

CLASSE D'ARMURE		CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Mod. de taille	Deflection Modificateur	Divers
CA	= 10 + DEX	+	+	-	+	+	
PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE							
CA	= 10	/	+	+	-	+	+
CONTACT CLASSE D'ARMURE							
CA	= 10 + DEX	/	/	/	-	+	+

CA temp Résistance à la magie ☐ Esquive instinctive ☐ Esquive instinctive supérieure ☐ Indicateurs conditionnels

CA

- 2 RAGE!
Pénalité à la CA

Réduction de dégâts

[illegible]

CAPACITES SPECIALES

RAGE!
