

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp

m cases m cases m cases

Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade

m cases m cases m 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 BONUS Bonus d'attaque Modificateur RAGE!

BMO = STR + BBA - +

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX + + + Base Taille 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

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

- 2 RAGE! Pénalité à la CA

- Fatigué AC Penalty

Réduction de dégâts

Notes

ATTAQUES

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Munitions # Munitions spéciales #

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases W% x

Munitions # Munitions spéciales #

Munitions # Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Divers Temp RAGE!

VIG = CON + + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE Fatigué

REF = DEX + + +

VOLONTÉ SAUVEGARDE RAGE!

VOL = SAG + + +

Evasion Science de l'évasion Endurance Sens des pièges

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets