

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 A 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 Base Bonus d'attaque Mod. de taille Divers

BONUS

BMO = STR + BBA - +

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

Esquive Deflection Base Mod. de taille Divers

Modificateur Modificateur Bonus d'attaque

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

PRIS AU DEPOURVU DMD

Deflection Base Mod. de taille Divers

Modificateur Modificateur Bonus d'attaque

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 Mod. de 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! Pénalité à la CA

- 2 /

Fatigué AC Penalty

-

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

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d00 x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases d00 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