

## ATAQUES

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
<b>m</b>	<b>cases</b>		<b>W%</b>	<b>x</b>
Munitions	#	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <span>[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]</span> </div>	Munitions spéciales	#
		<div style="display: flex; gap: 5px;"> <span>[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]</span> </div>		<div style="display: flex; gap: 5px;"> <span>[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]</span> </div>

		Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
Portée	Type		W%	X
m	cases			

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		W%	x

Munitions # Munitions spéciales #

RAGE!

<b>RAGE!</b> <b>PAR JOUR</b> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 5px;"></div>	<b>RAGE!</b> <b>Par Jour</b> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); gap: 2px;"> <div></div><div></div><div></div> <div></div><div></div><div></div> <div></div><div></div><div></div> </div> <div style="margin: 0 5px;">=</div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); gap: 2px;"> <div></div><div></div><div></div> <div></div><div></div><div></div> <div></div><div></div><div></div> </div> </div>	<b>Temporary</b> <b>Hit Points</b> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>+</b>      <b>pv</b> </div>	<b>Total</b> <b>Level</b> <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	<b>CON</b> <b>Augmente</b> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">×</div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 30px;"></div> <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 30px;"></div> <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 30px;"></div> </div> </div>
---	---	--	---	---

**RAGE! DUREE**  

trs

=

**CON**

+ 3

---

(Use adjusted CON)

☒ **RAGE!**      +4 Strength +4 Constitution +2 Will -2 AC  
☐ **RAGE ! de GRAND BERSERKER** +6 Strength +6 Constitution +3 Will -2 AC  
☐ **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	RAG!
<b>VIG</b>	= <b>CON</b> +	_____	+	<b>+</b>	<b>+</b>
<b>RÉFLEXES SAUVEGARDE</b>					Fatigué
<b>REF</b>	= <b>DEX</b> +	_____	+	<b>+</b>	<b>-</b>
<b>VOLONTE SAUVEGARDE</b>					RAG!
<b>VOL</b>	= <b>SAG</b> +	_____	+	<b>+</b>	<b>+</b>
<input type="checkbox"/> Evasion	<input type="checkbox"/> Evasion Améliorée	<input type="checkbox"/> Sens des pièges			
<input type="checkbox"/> Endurance	<input type="checkbox"/> Volonté indomptable				

[illegible]

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

VITESSE	Vitesse avec Armure	Vitesse temp
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m cases</div>	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">m cases</div>	<div style="border: 2px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">m cases</div>
+ 10 to speed unless wearing heavy armour	Vitesse de nage	Vitesse de vol
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m cases</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m cases</div>

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

=

Base

Attaque

+

x 4

+

STR

+

Mod. De Taille

x4

Divers

**SANTÉ**

POINTS DE VIE Blessures ☐ Mourant ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient **RAGE!**

pv  pv  pv  pv

CLASSE D'ARMURE									
CLASSE D'ARMURE		CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Taille Modificateur	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][illegible]