initiative	X	ATTAQUES	×
BONUS D¹ INITIATIVE Dons Entrainement Divers			
INIT = DEX + + +			
	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
VITESSE	m cases	d	×
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp	Munitions	Munitions spéciales	# 0000
m cases m cases m cases			
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade			
m cases m cases m cases		 Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	Portée Type		
ATTAQUE DE BASE	m cases	d	×
BONUS DE BASE ATTAQUE ATTAQUE À L'ATTAQUE DE CÀC À DISTANCE			
	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	,,	d	×
Bonus Ennemi Bonus Temp Attaque i juré de moral Améliorations Diminutions	m cases	u u	**
+ + + -			
	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
Bonus Ennemi Bonus Temp Dommage i juré de moral Améliorations Diminutions	m cases	() d	×
+ = + + -	III Cases		
<u> </u>			
Modificateurs conditionnels	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	m cases	() d	×
MANOEUNDEC DE COMPAM	Munitions	Munitions spéciales	
MANOEUVRES DE COMBAT BONUS DE Bonus Taille	# 000		# 0000
MANOEUVRE OFFENde base à l'attaque Modificateur Divers	Munitions	14 - 50 7 2 1 -	
BMO = FOR + BBA - + +			# 0000
DEGRÉ DE Modificateur Modific		SAUVEGARDES	
Modificated Modifi	rateur Bonus Taille rade de base à l'attaquModificateur Divers		ivers Temp
DMD = 10 + FOR + DEX + +	+ BBA - 🙌 +	VIG = CON+ + +	_
PRIS AU DEPOURVU Modific DMD de pa	rateur Bonus Taille rade de base à l'attaquModificateur Divers	JET DE RÉFLEXES	
DMD = 10 + FOR / / +	+ BBA - 🙌 +	REF = DEX + + +	+
		JET DE VOLONTÉ	
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + + +	+
+BMO +DMD —		☐ Evasion ☐ Science de ☐ Endurance ☐ l'évasion	Sens des pièges
		Modificateurs conditionnels	uco picgeo
		1	
SANTE	at II Stoble Man léteur II lesser		
PTS DE VIE Blessures	nt ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient	l	
pv	pv pv		
CLASSE D'ARMU	RE	EFFETS	*
Modificateur Modificateur d'esquive de parade CA d	Armure Taille 'armure CA de bouclier Naturelle Modificateu	ur	
CHASSE D'ARRIVORE		ш	
CA = 10 + DEX + + + +	++++		
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE			
CA = 10 / / + +	+ + +		
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT			
CA = 10 + DEX + +	/ / +		
CA temp Rés. à la magie Modificateurs conditionnels			
+ CA			
Réduction de dégâts			
/			
Notes			