initiative	X	ATTAQUES	×
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers			
INIT = DEX + + +		Bonus d'attaque Dégâts	Critique
VITESSE	Portée Type	d	×
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp	m cases Munitions		
m cases m cases	# 000	Munitions spéciales	# ====
m cases m cases m cases Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade			
		Popus d'attague Dégâte	Critimus
m cases m cases m cases	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
ATTAQUE DE BASE BONUS DE BASE ATTAQUE ATTAQUE	m cases	d	×
BONUS DE BASE ATTAQUE ATTAQUE À L'ATTAQUE DE CÀC À DISTANCE			
	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
Bonus	m cases	d	×
Temp Attaque Améliorations Diminutions RAGE! Fatigué			
+ =		Bonus d'attaque Dégâts	Critiquo
Bonus Temp DommagAméliorations Diminutions RAGE! Fatiqué	Portée Type		Critique
2000 2000	m cases	d	×
+ = - <u>1+ i i i i i i i i i i i i i i i i i i i</u>			
Modificateurs conditionnels	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	m cases	d	×
MANOEUVRES DE COMBAT	Munitions		
BONUS DE Bonus Mod. de MANOEUVRE OFFENdelbase à l'attaque taille Divers	# 000		# 0000
BMO = FOR + BBA - +	Munitions # 000	OOO OOO	# 0000
DEGRÉ DE Modificateur Modifi	cateur Bonus Mod. de	SAUVEGARDES	*
MANOEUVRE DÉFENSIVE d'esquive de pa	arade de base à l'attaque taille Divers	JET DE VIGUEUR Base Racial D	Divers Temp
DMD = 10 + FOR + DEX + + +	+ BBA - +	VIG = CON+ + +	+
	cateur Bonus Mod. de arade de base à l'attaque taille Divers	JET DE RÉFLEXES	
()		REF = DEX + + +	+
	+ BBA - 1 +	JET DE VOLONTÉ	
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + + +	+
+BMO +DMD		☐ Evasion ☐ Science de ☐ Endurance ☐ l'évasion	Sens des pièges
Fatigué Pénalité		Modificateurs conditionnels	
SANTE	*		
PTS DE VIE RAGE! Blessures Mouran	nt 🗆 Stable Non létaux 🖂 Inconscient		
pv + pv	pv pv		
CLASSE D'ARMU	RE	EFFETS	*
ModificateurModificateur CLASSE D'ARMURE d'esquive de parade CA d	Armure Mod. de 'armure CA de bouclier Naturelle taille		
CA = 10 + DEX + + +	+ + + +		
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	2		
CA = 10 / + + + +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT			
CA = 10 + DEX + + +	/ / + <u>*</u>		
CA temp Rés. à la magie Modificateurs conditionnels			
+ CA			
RAGE! Réduction de dégâts			
Pénalité à la CA Fatiqué Notes			
Pénalité de CA			