

ATTAQUES									
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique					
m	cases		d	x					
Munitions	#	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Munitions spéciales	#	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				

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

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

Munitions #

 Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

☐ Evasion ☐ Science de l'évasion ☐ Endurance ☐ Sens des pièges

EFFETS

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

INITIATIVE

VITESSE

VITESSE	Vitesse avec Armure	Vitesse temp
---------	---------------------	--------------

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	ATTAQUE
---------------------------	---------

$$\boxed{+} = \quad + \quad - \quad +$$

LUTTE

SANTÉ

SANTÉ

CLASSE D'ARMURE

	Armure	Mod. de	Modificateur
--	--------	---------	--------------

Réduction de dégâts

MÉTAMAGIE

CAPACITÉS DE COMBAT
