

## ATAQUES

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		d	x
Munitions	#		Munitions spéciales	#

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

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	ATTAQUE	ATTAQUE
---------------	---------	---------

$$+ = + - +$$

# LUTTE

**BONUS DE LUTTE** = Base  $\times 4$  + **FOR** + Divers

SANTÉ

## CLASSE D'ARMURE

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

**CLASSE D'ARMURE DE CONTACT**

$$\boxed{\text{CA}} = 10 + \text{DEX} \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

CA temp	Rés. à la magie	Modificateurs conditionnels
CA		
Réduction de dégâts		

## MÉTAMAGIE

[illegible]

## CAPACITÉS DE COMBAT

[illegible]