initiative .	X	ATTAQUES	*
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers			
INIT = DEX + + +	- /	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
VITESSE	Portée Type		
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp	m cases	d   d	×
	# 000		# 000
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade			
vitesse de liage vitesse de voi vitesse d'escalade			
m cases m cases m cases	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
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
Bonus	m cases	d	×
Temp Attaque Améliorations Diminutions RAGE! Fatigué	III cases		
+ - + + + + + + + + + + + + + + + + + +			
Bonus	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
Temp DommagAméliorations Diminutions RAGE! Fatigué	m cases	d	×
+ = [+ ] [- ]			
Modificateurs conditionnels	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	m cases	d	×
MANOPINIDES DE COMPAII	Munitiana	——————————————————————————————————————	
MANOEUVRES DE COMBAT  BONUS DE Bonus Mod. de			# 0000
MANOEUVRE OFFENde base à l'attaque taille RAGE!	Munitions # 000	Munitions spéciales	# 0000
BMO = FOR + BBA - 1 +	# 555		
DEGRÉ DE Modificateur Modific MANOEUVRE DÉFENSIVE d'esquive de pa	rateur Bonus Mod. de rade de base à l'attaque taille RAGE!	SAUVEGARDES  Base Divers	Temp RAGE!
DMD = 10 + FOR + DEX + +	+ BBA - 1 +	JET DE VIGOEOR	+ + +
PRIS AU DEPOURVU Modific		JET DE RÉFLEXES	Fatigué
	rade de base à l'attaque taille RAGE!	REF = DEX + +	+ I-
[DMD] = 10 + FOR / / +	+ BBA - 🙌 +	JET DE VOLONTÉ	RAGE!
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + +	F FF
+BMO +DMD		□ Evasion □ Science de □ Endurance	Sens
Fatiqué		l'évasion	des pièges
Pénalité		Modificateurs conditionnels	
SANTE	,		
PTS DE VIE RAGE! Blessures   Moura	nt 🗆 Stable Non létaux 🗀 Inconscient		
pv	pv pv		
CLASSE D'ARMU		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	!!		
CA = 10 / / + +	+ + + +		
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT	2		
CA = 10 + DEX + +	/ / + 1		
CA temp Rés. à la magie Modificateurs conditionnels			
+ CA			
RAGE! Réduction de dégâts			
Pénalité à la CA Fatiqué Notes			
Pénalité de CA			