BONUS D' INITIATIVE Dons Divers	
	i
Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique INIT = DEX + +	
m cases d × VITESSE	x (
# 000000000 # 0000	tesse temp
m cases m cases	m case
Vitesse de nage Vitesse de vol Vites	sse d'escalade
Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique m cases m cases	m case
m cases d × ATTAQUE DE BASE	
BONUS DE BASE ATTAQUE ATTA À L' ATTAQUE DE CÀC À DI	AQUE STANCE
Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique	
m cases d × Bonus Bonus	Attaque
Temp Attaque de moral Améliorations Diminution	s en puissance
Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique Bonus Dégâts Critique	
m cases Bonus Bonus Temp Dommagesde moral Améliorations Diminution	Attaque s en puissance
tases	+
Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique	
m cases d ×	
Munitions # DOD DOD Munitions spéciales # DOD Munitions spéciales # DOD Mod. De Taille	*
BONIS DE LUTTE VA	Divers
Munitions # October 1 Munitions spéciales # October 2 Munitions spéciales Munitions	R+
SAUVEGARDES SANTE	*
JET DE VIGUEUR Base Racial Divers Temp PTS DE VIE Blessures Mouran Stable Non létaux Non lét	Inconscient
VIG = CON + + + + + pv pv	pv
JET DE RÉFLEXES CLASSE D'ARMURE Armure Mod. de Modificateu	<i>y</i> (
REF = DEX + + + + + CLASSE D'ARMURE CA d'armureCA de bouclier Naturelle de parade	
VOL = SAG + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	+
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	
CA = 10 + + + - +	+
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT	
CA = 10 + DEX / / - +	+
CA temp Rés. à la magie Modificateurs conditionnels	
EFFETS Réduction de dégâts	
neduction de degats	
MÉTAMAGIE CAPACITÉS DE COME	AT
— WETAWAGIE / CAPACITES DE COMB	