

ATAQUES									
Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommages	Critique					
	pieds cases		d	x					
Munitions	#	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Munitions spéciales	#	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>				

Portée		Type	Bonus d'attaque	Dommages	Critique
	pieds	cases		d	x

		Bonus d'attaque	Dommages	Critique
Portée	Type		d	x
	pieds cases			

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

BASE	ATTAQUE	ATTAQUE
------	---------	---------

$$+ = + - +$$

GRAPPLE

SANTÉ

SANTÉ

CLASSE D'ARMURE

	Armure	Taille	Deflection
--	--------	--------	------------

CA temp Résistance à la magie Modificateurs conditionnels

MÉTAMAGIE COMPÉTENCES DE COMBAT

--	--	--

COMPETENCES DE COMBAT