<b>X</b>	INITIATIVE	*	``		ATTAQUES		<b>*</b> (
BONUS D' INITIA	ATIVE Dons Entrain	nement Divers					
INIT = DE	x + +	+			Panua diatta	Damer	Orition-
	VITESSE		Portée	Туре	Bonus d'attaque	Dommage	
VITESSE	VITESSE  Vitesse avec Armure	Vitesse temp	pieds cases Munitions			d ns spéciales	×
			Wulltions	# 000	Munition	is speciales	# 000
pieds cases	pieds cases	pieds cases					
Vitesse de nage	Vitesse de vol	Vitesse d'escalade					
pieds cases	pieds cases	pieds cases	Portée	Туре	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
	ATTAQUE DE BASI		pieds cases			d	x
BASE A L'ATTAQUE BO	ATTAQUE ONUS DE MELEE	ATTAQUE A DISTANCE					
			Portée	Туре	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
Bonus			pieds cases			d	×
	lioration Diminution RA	GE! Fatigué	·				
+ = _	(t				Bonus d'attaque	Dommogo	Critiano
Bonus	lioration Diminution RA	IGE! Fatiqué	Portée	Туре	Bollus u attaque	Dommage	
		AGŁ! Fatigué	pieds cases			d	×
+ = _	11	!!!!					
Modificateurs condition	nels		Portée	Туре	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
			pieds cases			d	×
MANO	OEUVRES DE COM	MBAT ,	Munitions		Munition	ns spéciales	
MANOEUVRE DE	COMBATBase	Taille		# 000			#
BONUS - CT	Bonus d'attaque Mod	lificateur NAGL!	Munitions	# 000	Munition	ns spéciales	# 8888
BMO = ST	K T DDA			" " " " " " " " " " " " " " " " " " " "		TVECADDEC	
MANOEUVRES D DEFENSE	DE COMBAT	Esquive Deflect Modificateur Modific	ction Base cateur Bonus d'attaque N	Taille Modificateur RAGE!		JVEGARDES Base Divers	Temp RAGE!
DMD = 10	+ STR + DEX	+ +	+ BBA -	+ :	VIG = CON+	+	F 1973
PRIS AU DEPOUF	RVU	Deflec	etion Base	Taille	RÉFLEXES SAUVEGA	RDF	Fatigué
DMD		Modific	cateur Bonus d'attaque N	Modificateur RAGE!	REF = DEX +	+	
[DMD] = 10	+ STR /	/ +	+ BBA -	-₩ iti	VOLONTE SAUVEGA	RDE	RAGE!
BMO temp B	MO temp Modificateurs co	nditionnels			VOL = SAG +	+	+ (+ )
+BMO +	DMD				☐ Evasion ☐ Science o	le 🗆 Endurance	Sens
	gued ————				l'évasion lodificateurs conditionnels		des pièges
Pena	alty	0.1.1					
POINTS DE VIE RA	AGE! Blessures	SANTE Moura	nt □ Stable Non lo	étaux ☐ Inconscient			
+	1000	Д моши					
pv	pv		pv	pv			
*		ASSE D'ARMU	KE	Armure Taille	×	EFFETS	*
CLASSE D'ARMU	M = 416 A		'armure CA de bouclier		ır		
CA = 10	0 + DEX +	+ +	+ +	+ <u>ii</u> ]			
	RVU CLASSE D'ARMU						
CA = 10	o / /	++	++	+ #			
CONTACT CLASS			,				
CA = 10	0 + DEX +	+	1 1	/ + 11			
	ance à la magiedificateurs o	conditionnels					
+ CA							
-2 RAG		dommage					
	alité à la CA     qued   Notes						
	Penalty						