

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

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		W%	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m	cases		W%	x

Munitions #

 Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + + + +

☐ Evasion ☐ Science de l'évasion ☐ Endurance ☐ Sens des pièges

EFFETS

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

INITIATIVE

VITESSE

VITESSE	Vitesse avec Armure	Vitesse temp
---------	---------------------	--------------

Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade

ATTAQUE DE BASE

Bonus Temp Attaque	Moral Bonus	Amélioration	Diminution	Attaque en puissance
+	=	+	-	-

Bonus Temp Dommages	Moral Bonus	Amélioration	Diminution	Attaque en puissance
+	=	+	-	+

LUTTE

BONUS DE LUTTE = $\frac{\text{Mod. De Taille}}{4} \times 4 + \text{STR} + \text{Divers}$

SANTÉ

POINTS DE VIE Blessures ☐ Mourant ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient

pv

pv

pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE		CA d'armure	CA de bouclier	Armure Naturelle	Taille Modificateur	Deflection Modificateur	Divers
CA	= 10 + DEX +	+	+	-	+	+	

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE								
CA	= 10	/	+	+	+	-	+	+

CONTACT CLASSE D'ARMURE
CA = 10 + DEX / / / - + +

CA temp Résistance à la machine Indicateurs conditionnels

CA Réduction de dégâts

MÉTAMAGIE

[illegible]

COMPETENCES DE COMBAT

[illegible]