

INITIATIVE

$$\boxed{\text{INIT}} = \text{DEX} + \quad + \quad +$$

VITESSE

ATTAQUE DE BASE

ATTAQUE DE BASE

Bonus	Favoured	Moral		
Temp Attaque	■ Enemy	Bonus	Amélioration	Diminution

Bonus	Favoured	Moral		
Temp Dommages	Enemy	Bonus	Amélioration	Diminution

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRES DE COMBAT		Esquive	Defl
DEFENSE		Modificateur	Modi

PRIS AU DEPOURVU
DMD

BMO temp	BMO temp	Modificateurs conditionnels
1	1	

Modificateurs conditionnels

SANTÉ

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

$$\boxed{\text{CA}} = 10 + \boxed{\text{DEX}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} / \underline{\hspace{1cm}} / \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} \quad \text{Personas}$$

ATTAQUES

pieds cases		d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommages	Critique
1 pied	cases		d	x

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
--------	------	-----------------	---------	----------

Munitions	□□□ □□□ □□□ □□□	Munitions spéciales	□□□
-----------	-----------------	---------------------	-----

Munitions #

 Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

$$\boxed{\text{VOL}} = \boxed{\text{SAG}} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{+ }$$

Modificateurs conditionnels

EFFETS

	□ □ □ □ □ □
<hr/>	
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □