initiative ,	x	ATTAQUES	Į.
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers	Combat à mains nues que de coup	Fait des attaques à mains nues avec n'importe utilise le modificateur de <b>FOR</b> entier, même avec la	quel membre libre a main secondaire
INIT = DEX + + +	Bonus d'attaque du Déluge de coups	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
VITESSE		( ) d	×
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp			
m cases m cases m cases		Panua diattagua Dágâta	Critiano
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	m cases	d	×
m cases m cases m cases			
ATTAQUE DE BASE  BONUS DE BASE ATTAQUE ATTAQUE	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
À L'ATTAQUE DE CÀC À DISTANCE	m cases	d	×
DÉLUGE DE COUPS		Popus d'attague Dágâte	Critique
BONUS D'ATTAQUE DE BASE Divers	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	
+ FOR +	m cases	d	×
Bonus Bonus Attaque			
Temp Attaque de moral Améliorations Diminutions en puissanc	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
+ =+	m cases	d	×
Bonus Bonus Attaque Temp Dommagesde moral Améliorations Diminutions en puissanc			
+ = + - +		Bonus d'attaque Dégâts	Critique
L <sup>+</sup> + + + +	Portée Type		
MANOEUVRES DE COMBAT	m cases	d	×
BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE  Bonus d'attaque de base / Taille Niveau de moine Modificateur Divers	# 0000	Munitions spéciales	# 0000
BMO = FOR + - + +	# 0000	Munitions spéciales	# 0000
DEGRÉ DE ModificateuModificateur	Niveau de moine Bonus Taille	SAUVEGARDES	*
MANOEUVRE DÉFENSIVE d'esquive de parade  DMD = 10 + FOR + DEX + + +	÷ 4 de base à l'attact de difficateur	JET DE VIGUEUR Base Racial Di	ivers Temp
		JET DE RÉFLEXES	
DMD de parade	÷ 4 de base à l'atta <b>du</b> edificateur	REF = DEX + + +	+
DMD = 10 + FOR / / + +	SAG +	JET DE VOLONTÉ	
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + + +	+
+BMO +DMD		Niveau	
		2 ☐ Evasion ☐ Endurance ☐ 9 ☐ Évasion améliorée	Sens des pièges
SANTE	nt H Ctable Non-121	Modificateurs conditionnels	
PTS DE VIE Blessures	nt ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient		
pv	pv pv		
CLASSE D'ARMU		EFFETS	
Modificateur Modificateur CLASSE D'ARMURE d'esquive de parade	Niveau de moine Armure Taille ÷ 4 Naturelle Modificateur		
CA = 10 + DEX + + + + \$	AG + + m		
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	2		
CA = 10 / / + + 8	AG + + + †		
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT	1///		
CA = 10 + DEX + + + + + *	AG + / + 1		
CA temp Rés. à la magie Les bonus de moine s'appliquent il est sans armure et non encomb			
+ CA Modificateurs conditionnels			
Réduction de dégâts			
1			
Notes			