

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE

m cases

Vitesse de nage

m cases

Vitesse avec Armure

m cases

Vitesse de vol

m cases

Vitesse temp

m cases

Vitesse d'escalade

m cases

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE
À L' ATTAQUE

Bonus
Temp Ataque

+ =

Bonus
de moral

+ =

ATTAQUE
DE CÂC

Améliorations

+ =

ATTAQUE
À DISTANCE

Attaque
en puissance

- =

Bonus
Temp Dommages

+ =

Bonus
de moral

+ =

Améliorations

- =

Diminutions

- =

Attaque
en puissance

+ =

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE
MANOEUVRE
OFFENSIVE

BMO =

FOR +

Bonus d'attaque
de base /
Niveau de moine

-

Taille
Modificateur

+ =

Divers

DEGRÉ DE
MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD =

10 +

FOR +

DEX +

+ =

Modificateur
d'esquive

+ =

Modificateur
de parade

+ =

Niveau de moine
÷ 4 de base à l'attaque

+ =

Bonus

+ =

Taille
Modificateur

-

BBA

-

Taille

-

Modificateur

-

Taille

-

PRIS AU DEPOURVU
DMD

DMD =

10 +

FOR /

/ +

+ =

Modificateur
de parade

+ =

Niveau de moine
÷ 4 de base à l'attaque

+ =

Bonus

+ =

Taille

-

BBA

-

Taille

-

Modificateur

-

BMO temp

+ BMO

BMO temp

+ DMD

Modificateurs conditionnels

SANTE

PTS DE VIE

Blessures

☐ Mourant

☐ Stable

Non lésaux

☐ Inconscient

pv

pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

CA =

10 +

DEX +

+ =

+ SAG +

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA =

10 /

/ +

+ =

+ SAG +

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA =

10 +

DEX +

+ =

+ SAG +

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

+ =

CA temp

+ CA

Rés. à la magie

Les bonus de moine s'appliquent quand

il est sans armure et non encombré

Modificateurs conditionnels

Réduction de dégâts

/

Notes

ATTAQUES

Combat à mains nues

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

x

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

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

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

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

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

Munitions	#	Munitions spéciales	#

Munitions	#	Munitions spéciales	#

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR

VIG =

CON +

+ =

+ =

+ =

JET DE RÉFLEXES

REF =

DEX +

+ =

+ =

+ =

JET DE VOLONTÉ

VOL =

SAG +

+ =

+ =

+ =

Niveau

2

☐ Evasion

☐ Endurance

☐ Sens

9

☐ Évasion améliorée

☐ des pièges

Modificateurs conditionnels