INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE — Dons — Entrainement — Divers

INIT = DEX + ___ + ___ + ___

VITESSE

VITESSE: m c.

Vitesse avec Armure: m c.

Vitesse temp: m c.

Vitesse de nage: m c.

Vitesse de vol: m c.

Vitesse d'escalade: m c.

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE

ATTAQUE DE CÀC

ATTAQUE À DISTANCE

Bonus Temp Attaque + = Bonus de moral + Améliorations - Diminutions - 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 - Mod. de taille + Divers

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX + Esquive Modificateur + Modificateur de parade + SAG + Niveau de moine ÷ 4 + BBA Bonus de base à l'attaque - Mod. de taille

PRIS AU DEPOURVU DMD

DMD = 10 + FOR / / + Modificateur de parade + SAG + Niveau de moine ÷ 4 + BBA Bonus de base à l'attaque - Mod. de taille

BMO temp: + BMO

BMO temp: + DMD

Modificateurs conditionnels

SANTE

PTS DE VIE: pv

Blessures: pv

☐ Mourant ☐ Stable

Non létaux: pv

☐ Inconscient

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + Esquive Modificateur + Modificateur de parade + SAG + Niveau de moine ÷ 4 + Armure Naturelle + Mod. de taille

PRIS AU DÉPOURVU 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	Critique
		d	×

Portée	Type	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×
m c.			d	×

Munitions # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Munitions spéciales # ☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Munitions # ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Munitions spéciales # ☐☐☐ ☐☐☐☐☐

SAUVEGARDES

		Base	Racial	Divers	Temp
JET DE VIGUEUR	VIG = CON +	+	+	+	+
JET DE RÉFLEXES	REF = DEX +	+	+	+	+
JET DE VOLONTÉ	VOL = SAG +	+	+	+	+

Niveau

2 ☐ Évasion ☐ Endurance ☐ Sens des pièges

9 ☐ Évasion améliorée

Modificateurs conditionnels

EFFETS

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐