

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers
INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp
m cases m cases m cases
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade
m cases m cases m cases

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE À L' ATTAQUE ATTAQUE DE CÂC ATTAQUE À DISTANCE
m cases m cases m cases

DÉLUGE DE COUPS
BONUS D'ATTAQUE DE BASE Divers
+ FOR +

Bonus Bonus Améliorations Diminutions Attaque
Temp Attaque de moral en puissance
+ = + - -

Bonus Bonus Améliorations Diminutions Attaque
Temp Dommages de moral en puissance
+ = + - +

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Bonus d'attaque de base / Niveau de moine Mod. de taille Divers
BMO = FOR + - +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE Modificateur d'esquive Modificateur de parade Niveau de moine ÷ 4 de base à l'attaque taille Bonus Mod. de taille
DMD = 10 + FOR + DEX + + + SAG + + BBA -

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

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels
+ BMO + DMD

SANTE

PTS DE VIE Blessures Mariant Stable Non létaux Inconscient
pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Modificateur d'esquive Modificateur de parade Niveau de moine ÷ 4 Armure Naturelle Mod. de taille
CA = 10 + DEX + + + SAG + + +

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

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT
CA = 10 + DEX + + + SAG + + / +

CA temp Rés. à la magie Les bonus de moine s'appliquent quand il est sans armure et non encombré
+ CA
Réduction de dégâts /

Notes

ATTAQUES

Combat à mains nues Fait des attaques à mains nues avec n'importe quel membre libre
Déclenche de coup utilise le modificateur de FORentier, même avec la main secondaire

Bonus d'attaque du Déluge de coups Bonus d'attaque Dégâts Critique
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

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

Munitions # Munitions spéciales #
Munitions # Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Racial Divers Temp
VIG = CON + + + +

JET DE RÉFLEXES
REF = DEX + + + +

JET DE VOLONTÉ
VOL = SAG + + + +

Niveau 2 Evasion Endurance Sens des pièges
9 Évasion améliorée

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets des attaques