

## INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement 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

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

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

Bonus de base à l'attaque

Mod. de taille

**DMD** = **10** + **FOR** + **DEX** + + + **SAG** + + **BBA** -

PRIS AU DEPOURVU DMD

Modificateur de parade

Niveau de moine ÷ 4

Bonus de base à l'attaque

Mod. de taille

**DMD** = **10** + **FOR** / / + + **SAG** + + **BBA** -

BMO temp

BMO temp

Modificateurs conditionnels

+ **BMO**

+ **DMD**

## SANTE

PTS DE VIE Blessures

Mourant

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**

Modificateurs conditionnels

Réduction de dégâts

/

Notes

## ATTAQUES

### Combat à mains nues

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

3

4

5

6

7

8

9

Évasion

Endurance

Sens des pièges

Modificateurs conditionnels