

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE

m cases

Vitesse avec Armure

m cases

Vitesse temp

m cases

Vitesse de nage

m cases

Vitesse de vol

m cases

Vitesse d'escalade

m cases

ATTAQUE DE BASE

BONUS DE BASE
À L' ATTAQUE

ATTAQUE
DE CÂC

ATTAQUE
À DISTANCE

DÉLUGE DE COUPS

BONUS D'ATTAQUE DE BASE

+ FOR +

Bonus Temp Attaque Bonus de moral Améliorations Diminutions en puissance

+ = + - -

Bonus Bonus Temp Dommages de moral Améliorations Diminutions 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

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

+ CA

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

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

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

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique

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 4 ☐ Sérénité

Niveau 5 ☐ Pureté physique 9 ☐ Évasion améliorée

Modificateurs conditionnels