

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



Taille

Divers

BMO = **FOR** + - +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

Modificateur d'esquive Modificateur de parade

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

PRIS AU DEPOURVU

DMD Modificateur de parade Niveau de moine ÷ 4 de base à l'attaque Bonus de base à l'attaque 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

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

Modificateur d'esquive Modificateur de parade

Niveau de moine ÷ 4

Armure Naturelle

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
Défuge de coup utilise le modificateur de **FOR**entier, même avec la main secondaire

Bonus d'attaque du Déluge de coups

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

x

Portée

Type

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

x

Portée

Type

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

x

Portée

Type

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

x

Portée

Type

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

x

Portée

Type

Bonus d'attaque

Dégâts

d

Critique

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

4 ☐ Sérénité

Niveau

5 ☐ Pureté physique

9 ☐ Évasion améliorée

Modificateurs conditionnels

EFFETS