INITIATIVE	Τ.	ATTAQUES	#
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers	Combat à mains nues		
INIT = DEX + + +		Bonus d'attaque Dégâts C	Critique
VITESSE		J d	×
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp			
m cases m cases			
m cases m cases m cases	Portée Type		Critique
	m cases	d	×
m cases m cases m cases			
BONUS DE BASE ATTAQUE ATTAQUE	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts (Critique
À L' ATTAQUE DE CÀC À DISTANCE	m cases		×
Bonus Bonus Attaque		– Bonus d'attaque Dégâts (Pritiquo
Temp Attaque de moral Améliorations Diminutions en puissance	e Portée Type		Critique
+ = - +	m cases	d	×
Bonus Bonus Attaque Temp Dommagesde moral Améliorations Diminutions en puissance	e		
+ = + - +	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts (Critique
	m cases	d	×
Modificateurs conditionnels			
	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts (Critique
	m cases	d	×
MANOEUVRES DE COMBAT BONUS DE BONUS d'attaque	10.00	Munitions spéciales	
MANOEUVRE de base / Mod. de	# 5550	#	
Niveau de mome tame bivers	Munitions	Munitions spéciales	
BMO = FOR + - - +	# 0000	#	
DEGRÉ DE Modificateum Modificateum MANOEUVRE DÉFENSIVE de parade	Niveau de moine Bonus Mod. de	SAUVEGARDES	,
d esquive de parade	()	JET DE VIGUEUR Base Racial Divers	Temp
	SAG + + BBA - 1	VIG = CON + + +	+
PRIS AU DEPOURVU Modificateur DMD de parade	Niveau de moine Bonus Mod. de ÷ 4 de base à l'attaque taille	JET DE RÉFLEXES	
DMD = 10 + FOR / / + +	SAG +	REF = DEX + + +	+
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + + +	
+BMO +DMD		Niveau	Ŧ
		2 □ Evasion □ Endurance □ Sens	
SANTE	*	9 ☐ Évasion améliorée des podificateurs conditionnels	ièges
PTS DE VIE Blessures ☐ Mourar	nt □ Stable Non létaux □ Inconscient ^M		
Modial	TOTAL TRANSPORTER	odificateurs conditionneis	
pv pv	pv pv	odificateurs conditionnels	
CLASSE D'ARMU	pv pv RE	EFFETS	
CLASSE D'ARMU Modificateur Modificateur	pv pv		<i>x</i> (
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CLASSE D'ARMURE CLASSE D'ARMURE	pv pv RE Niveau de moine Armure de mod. de taille	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + +	pv pv RE Niveau de moine Armure Mod. de	EFFETS	, (
CLASSE D'ARMU Modificateur Modificateur d'esquive de parade CA = 10 + DEX + + + + PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	pv pv RE Niveau de moine Armure de mod. de taille	EFFETS	
CLASSE D'ARMU Modificateur Modificateur d'esquive de parade CA = 10 + DEX + + + + + PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	pv pv RE Niveau de moine Armure	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + + PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + + CLASSE D'ARMURE CLASSE D'ARMURE DE CONTACT	pv pv RE Niveau de moine Armure	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	pv RE Niveau de moine Armure + Mod. de taille AG + + + + AG + + + + quand	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + S PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + S CLASSE D'ARMURE DE CONTACT CA = 10 + DEX + + + S	pv RE Niveau de moine Armure + Mod. de taille AG + + + + AG + + + + quand	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + S PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + S CLASSE D'ARMURE DE CONTACT CA = 10 + DEX + + + S CLASSE D'ARMURE DE CONTACT CA = 10 + DEX + + + S CA temp Rés. à la magie Les bonus de moine s'appliquent il est sans armure et non encomb	pv RE Niveau de moine Armure + Mod. de taille AG + + + + AG + + + + quand	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + + PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + + CA CA temp Rés. à la magie CA temp Rés. à la magie H CA CLASSE D'ARMURE DE CONTACT CA temp Rés. à la magie Les bonus de moine s'appliquent il est sans armure et non encomb Modificateurs conditionnels	pv RE Niveau de moine Armure + Mod. de taille AG + + + + AG + + + + quand	EFFETS	
CLASSE D'ARMU CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + + PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + + CA CA temp Rés. à la magie CA temp Rés. à la magie H CA CLASSE D'ARMURE DE CONTACT CA temp Rés. à la magie Les bonus de moine s'appliquent il est sans armure et non encomb Modificateurs conditionnels	pv RE Niveau de moine Armure + Mod. de taille AG + + + + AG + + + + quand	EFFETS	