

## 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 de base à l'attaque

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 de base à l'attaque

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 lésaux

☐ 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  
Dépense 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

☐ Endurance

☐ Sens

9

☐ Évasion améliorée

☐ des pièges

Modificateurs conditionnels