

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement 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 DE CÂC ATTAQUE À DISTANCE  
Divers

DÉLUGE DE COUPS  
BONUS D'ATTAQUE DE BASE  
+ FOR +

Bonus Temp Attaque Bonus de moral Améliorations Diminutions en puissance  
+ = + - -

Bonus Bonus 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 Bonus de base à l'attaque taille Mod. de taille  
DMD = 10 + FOR + DEX + + + SAG + + BBA -

PRIS AU DEPOURVU DMD Modificateur de parade Niveau de moine Bonus de base à l'attaque taille Mod. de taille  
DMD = 10 + FOR / / + + SAG + + BBA -

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels  
+ BMO + DMD

SANTE

PTS DE VIE Blessures Mariant Stable Non létaux Inconscient  
pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Modificateur d'esquive Modificateur de parade Niveau de moine 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  
Déluge de coup utilise le modificateur de FORentier, même avec la main secondaire

Bonus d'attaque du Déluge de coups 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 Evasion Niveau 5 Pureté physique  
4 Sérénité Niveau 9 Évasion améliorée

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets