

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

BASE ATTAQUE ATTAQUE
A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE A DISTANCE
m cases m cases m cases

FLURRY OF BLOWS
BASE ATTACK BONUS Divers

+ STR +

Bonus Moral Amélioration Diminution Attaque
Temp Attaque Bonus en puissance

+ + - -

Bonus Moral Amélioration Diminution Attaque
Temp Dommages Bonus en puissance

+ + - +

MANOEUVRES DE COMBAT

COMBAT MANOEUVRE
BONUS Base Attack Bonus / Monk Level Taille Modificateur Divers

BMO = STR + m cases +

MANOEUVRES DE COMBAT
DEFENSE Esquive Deflection
Modificateur Modificateur

DMD = 10 + STR + DEX + + + SAG + + BBA - m cases

PRIS AU DEPOURVU
DMD Deflection
Modificateur

DMD = 10 + STR / / + + SAG + + BBA - m cases

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels
+ BMO + DMD

SANTE

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

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Esquive Deflection
Modificateur Modificateur Niveau de moine Armure Naturelle Taille Modificateur
CA = 10 + DEX + + + SAG + + + m cases

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE
CA = 10 / / + + SAG + + + m cases

CONTACT CLASSE D'ARMURE
CA = 10 + DEX + + + SAG + + + m cases

CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered
+ CA Modificateurs conditionnels

Réduction de dégâts
/

Notes

ATTAQUES

Combat à mains nues Make unarmed strikes with any free limb
Flurry of blows uses full STR bonus, even with off hand

Flurry of Blows Attack Bonus Bonus d'attaque Dégâts Critique
W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases W% x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases W% x

Munitions # Munitions spéciales #
Munitions # Munitions spéciales #

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Racial Divers Temp
VIG = CON + + + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE
REF = DEX + + + +

VOLONTE SAUVEGARDE
VOL = SAG + + + +

Niveau 2 Evasion Endurance Sens des pièges
9 Evasion Améliorée

Modificateurs conditionnels

EFFETS

Effets conditionnels