initiative .	×	ATTAQUES
BONUS D' BONUS Dons Entrainement Divers	Combat à mains nues	Make unarmed strikes with any free liml Flurry of blows uses full STR bonus, even with off hand
INIT = DEX + + +	Flurry of Blows Attack Bonus	Bonus d'attaque Dommage Critique
VITESSE) (
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp		,
pieds cases pieds cases pieds cases Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
	pieds cases	d ×
pieds cases pieds cases pieds cases		
ATTAQUE DE BASE	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
BASE ATTAQUE ATTAQUE A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE A DISTANCE	pieds cases	d ×
	picus cuscs	
FLURRY OF BLOWS		
BASE ATTACK BONUS Divers	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
+ STR +	pieds cases	d ×
Bonus Moral Attaque		
Temp Attaque Bonus Amélioration Diminution en puissance	e — Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
+ = +	pieds cases	d
Bonus Moral Attaque Temp Dommages Bonus Amélioration Diminution en puissance	Α	
+ = + - +		– Bonus d'attaque Dommage Critique
	Portée Type	
MANOEUVRES DE COMBAT	pieds cases	d ×
COMBAT MANOEUVRE BONUS BONUS BONUS Base Attack Bonus / Taille Monk Level Modificateur Divers	# 0000	
BMO = STR + - +	Munitions # 000	Munitions spéciales # 0000
MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE Besquive Deflection Modificateum Modificateum	Niveau de moine Base Taille	SAUVEGARDES
Modificated	÷ 4 Bonus d'attaquedodificateu	
	SAG + + BBA - †	VIG = CON+ + + +
PRIS AU DEPOURVU Deflection DMD Modificateur	Niveau de moine Base Taille ÷ 4 Bonus d'attaque dificateu	RÉFLEXES SAUVEGARDE
DMD =10+ STR / / + +	SAG + T+ BBA -	REF = DEX + + + +
		VOLONTE SAUVEGARDE
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels +BMO +DMD		VOL = SAG + + + +
· BMO · DMD		Niveau Niveau 2 ☐ Evasion 5 ☐ Pureté physique
SANTE		4 ☐ Sérénité 9 ☐ Evasion Améliorée
POINTS DE VIEBlessures	nt ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient Mo	odificateurs conditionnels
pv	ру ру	
CLASSE D'ARMU		EFFETS
Ma-Hić Ma-Hic	Niveau de moine Armure Taille	
CLASSE D'ARMURE Modificateur Modificateur	Niveau de moine Armure Taille ÷ 4 Naturelle Modificateur	
CA = 10 + DEX + + + +		
CLASSE D'ARWORE		
CA = 10 + DEX + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE		
CA = 10 + DEX + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	÷ 4 Naturelle Modificateur	
CA = 10 + DEX + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + CONTACT CLASSE D'ARMURE	÷ 4 Naturelle Modificateur	
CA = 10 + DEX + + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10	÷ 4 Naturelle Modificateur AG + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	
CA = 10 + DEX + + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + + CONTACT CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + + + CONTACT CLASSE D'ARMURE	÷ 4 Naturelle Modificateur AG + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	
CA = 10 + DEX + + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10	÷ 4 Naturelle Modificateur AG + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	
CA = 10 + DEX + + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + + CA CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered Modificateurs conditionnels	÷ 4 Naturelle Modificateur AG + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	
CA = 10 + DEX + + + + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE CA = 10 / / + + + CA CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered Modificateurs conditionnels	÷ 4 Naturelle Modificateur AG + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	