initiative .	×	ATTAQUES	<b>,</b>
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers	Combat à mains nues	Make unarmed strikes with Flurry of blows uses full STR bonus, even	
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		Bonus d'attaque Dommage	Critique
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade	Portée Type	d d	×
pieds cases pieds cases pieds cases	pieds cases	u	
ATTAQUE DE BASE			
BASE ATTAQUE ATTAQUE	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage	Critique
A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE A DISTANCE	pieds cases	d	×
FLURRY OF BLOWS BASE ATTACK BONUS Divers	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage	Critique
+ CTD +	pieds cases	d	×
. 31K			
Bonus Moral Attaque Temp Attaque Bonus Amélioration Diminution en puissance	e Portée Type	Bonus d'attaque Dommage	Critique
+	pieds cases	d	×
Bonus Moral Attaque			
Temp Dommages Bonus Amélioration Diminution en puissance	e 		
L++	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage	Critique
MANOEUVRES DE COMBAT	pieds cases	d	×
COMBAT MANOEUVRE BONUS  Bonus  Base Attack Bonus / Taille Monk Level Modificateur Divers	# 0000	Munitions spéciales	# 0000
BMO = STR + - +	Munitions # 000	OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	# 000
MANOEUVRES DE COMBAT  DEFENSE  Besquive Deflection  Modificateum Modificateum	Niveau de moine Base Taille	SAUVEGARDES	*
Modificated	÷ 4 Bonus d'attaque dodificateu	JET DE VIGUEUR Base Racial Divers VIG = CON+ + +	Temp
PRIS AU DEPOURVU Deflection	Niveau de moine Base Taille	RÉFLEXES SAUVEGARDE	
DMD =10+ STR / / + +	÷ 4 Bonus d'attaque odificateu	REF = DEX + + +	+
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOLONTE SAUVEGARDE  VOL = SAG + + +	4
+BMO +DMD		Niveau Niveau	ـــــــــا
DIAC DIAD		2 🗆 Evasion 5 🗆 Pureté phy	
SANTE		4 ☐ Sérénité 9 ☐ Evasion Ar	néliorée
POINTS DE VIEBlessures   Moura	nt ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient M	ounicateurs conditionners	
pv	ру ру		
CLASSE D'ARMU Esquive Deflection	Niveau de moine Armure Taille	EFFETS	,
CLASSE D'ARMURE Modificateur Modificateur  CA = 10 + DEX + + + + 1	÷ 4 Naturelle Modificateur		
PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE			
	SAG + T+ + i		
CA = 10 + DEX + + + +	SAG + / / + 👬	L	
CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
+ CA unarmoured and unencumbered Modificateurs conditionnels			
Réduction de dommage			
Notes			