

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE Dons Entraînement 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

+ = + - -

Bonus Moral Amélioration Diminution Attaque
Temp Attaque Bonus en puissance

+ = + - +

Bonus Moral Amélioration Diminution Attaque
Temp Dommages Bonus en puissance

Modificateurs conditionnels

MANOEUVRES DE COMBAT

COMBAT MANOEUVRE BONUS Base Attack Bonus / Monk Level Mod. de taille Divers

BMO = STR + - +

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE Esquive Deflection Modificateur

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

PRIS AU DEPOURVU DMD Deflection Modificateur Niveau de moine Base Bonus d'attaque Mod. de taille

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

BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels
+ BMO + DMD

SANTE

POINTS DE VIE Blessures Mourant Stable Non létaux Inconscient

pv pv pv

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Esquive Deflection Modificateur Niveau de moine Armure Naturelle Mod. de taille

CA = 10 + DEX + + + SAG + +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / / + + SAG + +

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX + + + SAG + +

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

Réduction de dégâts

Notes

ATTAQUES

Combat à mains nues

Bonus d'attaque Dégâts Critique
d00 x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases d00 x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases d00 x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases d00 x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases d00 x

Portée Type Bonus d'attaque Dégâts Critique
m cases d00 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