

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 Mod. de taille Divers

BMO = STR + m cases +

MANOEUVRES DE COMBAT
DEFENSE Esquive Deflection
Modificateur Modificateur

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

PRIS AU DEPOURVU
DMD Deflection
Modificateur

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

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 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 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
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

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