

INITIATIVE

BONUS D' BONUS Dons Entrainement Divers

INIT = DEX + + +

VITESSE

VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp

pieds cases pieds cases pieds cases

Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade

pieds cases pieds cases pieds cases

ATTAQUE DE BASE

BASE ATTAQUE ATTAQUE

A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE A DISTANCE

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 + - +

MANOEUVRES DE COMBAT DEFENSE

Esquive Deflection Niveau de moine Base Taille

Modificateur Modificateur ÷ 4 Bonus d'attaque Modificateur

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

PRIS AU DEPOURVU DMD

Deflection Niveau de moine Base Taille

Modificateur ÷ 4 Bonus d'attaque Modificateur

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 Niveau de moine Armure Taille

Modificateur Modificateur ÷ 4 Naturelle Modificateur

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

Modificateurs conditionnels

Réduction de dommage

/

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 Dommage Critique

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases

Portée Type Bonus d'attaque Dommage Critique

pieds cases

Munitions Munitions spéciales

#

SAUVEGARDES

JET DE SAVE 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