initiative *	X	ATTAQUES	
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers	Combat à mains nues		
INIT = DEX + + +		Bonus d'attaque Dégâts	Critique
VITESSE		W%	×
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp			
m cases m cases m cases		- Danua d'attagua Dágâta	Critiana
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
m caccos m caccos m caccos	m cases		×
m cases m cases m cases	r		
BASE ATTAQUE ATTAQUE	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE A DISTANCE	m cases	W%	×
Bonus Moral Attaque	Double Time	– Bonus d'attaque Dégâts	Critique
Temp Attaque Bonus Amélioration Diminution en puissan		W%	×
	m cases	V 70	
Bonus Moral Attaque Temp Dommages Bonus Amélioration Diminution en puissan	ce		
+ = + - +	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
Modificateurs conditionnels	m cases	W%	×
wounicateurs continuomieis			
	Portée Type	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	m cases	W%	×
MANOEUVRES DE COMBAT	1	Munitions spéciales	
MANOEUVRE Attack Bonus / Taille	# 5550		# 0000
Monik Level Modificated Divers	Munitions	Munitions spéciales	
BMO = STR + -   -     +	# 000		#
MANOEUVRES DE COMBAT  DEFENSE  Bequive Deflection  Modificateum/difficateum/di	Niveau de moine Base Taille	SAUVEGARDES	Ĭ.
Woding at California at Califo	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		vers Temp
DMD =10+ STR + DEX + + +	SAG + + BBA -	VIG = CON+ + +	+
PRIS AU DEPOURVU Deflection DMD Modificateur	Niveau de moine Base Taille ÷ 4 Bonus d'attaquidodificateu	RÉFLEXES SAUVEGARDE	
DMD =10+ STR / / + +	SAG + 7+ BBA -	REF = DEX + + +	+
		VOLONTE SAUVEGARDE	
+BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + + +	T
- BMO - DMD		Niveau 2	Sens
SANTE	*	9 🗆 Evasion Améliorée	des pièges
POINTS DE VIEBlessures	nt ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient <sup>Mo</sup>	odificateurs conditionnels	
pv	ру		
CLASSE D'ARMU	JRE	EFFETS	
Esquive Deflection  CLASSE D'ADMIDE Modificateur Modificateur	Niveau de moine Armure Taille ÷ 4 Naturelle Modificateur		
CLASSE D'ARWORE	- 4 ivaturene mounicateur		
CA = 10 + DEX + + + +			
· ·	DAG T		
PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	SAC I I		
CA = 10 / + + +	SAG + + H		
CA = 10 / / + +			
CA = 10 / / + + + + + CONTACT CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + + + +	SAG + + + 1   SAG + / + 1   1   1   1   1   1   1   1   1   1		
CA = 10 / + +  CONTACT CLASSE D'ARMURE  CA = 10 + DEX + + +  CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered			
CA = 10 / + +  CONTACT CLASSE D'ARMURE  CA = 10 + DEX + + +  CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered Modificateurs conditionnels			
CA = 10 / + +  CONTACT CLASSE D'ARMURE  CA = 10 + DEX + + +  CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered			
CA = 10 / + +  CONTACT CLASSE D'ARMURE  CA = 10 + DEX + + +  CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when unarmoured and unencumbered Modificateurs conditionnels			
CA = 10			