initiative .	T.	ATTAQUES
BONUS D' INITIATIVE Dons Entrainement Divers	Combat à mains nues	Make unarmed strikes with any free limb Flurry of blows uses full STR bonus, even with off hand
INIT = DEX + + +	Flurry of Blows Attack Bonus	Bonus d'attaque Dommage Critique
VITESSE		d ×
VITESSE Vitesse avec Armure Vitesse temp		
pieds cases pieds cases pieds cases	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
Vitesse de nage Vitesse de vol Vitesse d'escalade	pieds cases	d×
pieds cases pieds cases pieds cases		
ATTAQUE DE BASE	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
BASE ATTAQUE ATTAQUE A L'ATTAQUE BONUS DE MELEE A DISTANCE	**	d ×
	pieds cases	
FLURRY OF BLOWS BASE ATTACK BONUS Divers	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
+ STR +	pieds cases	d ×
Bonus Moral Attaque		
Temp Attaque Bonus Amélioration Diminution en puissance	e — Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
+	pieds cases	d ×
Bonus Moral Attaque	pieus cases	
Temp Dommages Bonus Amélioration Diminution en puissance	8	
+ = + + + +	Portée Type	Bonus d'attaque Dommage Critique
MANOEUVRES DE COMBAT	pieds cases	d ×
COMBAT Base		Munitions spéciales # 000
MANOEUVRE Attack Bonus / Taille BONUS Monk Level Modificateur Divers		
BMO = STR + - + +	# 0000	Munitions spéciales # 000
MANOEUVRES DE COMBAT Esquive Deflection	Niveau de moine Base Taille	SAUVEGARDES .
DMD =10+ STR + DEX + + +	÷ 4 Bonus d'attaque dofficateur	JET DE VIGUEUR Base Racial Divers Temp
	Niveau de moine Base Taille	RÉFLEXES SAUVEGARDE
DMD =10+ STR / / + +	÷ 4 Bonus d'attaque odificateur	REF = DEX + + + +
-10 · 31k / / · ·	SAG 7 BBA	VOLONTE SAUVEGARDE
BMO temp BMO temp Modificateurs conditionnels		VOL = SAG + + + +
+BMO +DMD —		Niveau 2 □ Evasion □ Endurance □ Sens
SANTE		9
	nt ☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient Mo	odificateurs conditionnels
pv	pv pv	
CLASSE D'ARMU		PERETC
Esquive Deflection	Niveau de moine Armure Taille	EFFETS .
CLASSE D'ARMURE Modificateur Modificateur	÷ 4 Naturelle Modificateur	
CA = 10 + DEX + + +	AG + + †	
PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	,	
CA = 10 / / + +	AG + + †	
CONTACT CLASSE D'ARMURE		
CA = 10 + DEX + + +	AG + / + †	
CA temp Résistance à la magie Monk bonus applies when	7	
+ CA unarmoured and unencumbered Modificateurs conditionnels		
Réduction de dommage		
Notes		