

MASTER OF MANY STYLES (MOINE)

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMD \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\text{Niveau de Moine} = \text{Niveau Non-Moines} + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

$$\text{Niveau de Moine} = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

1 Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

4 Fatigué Ne peut pas courir ou charger
-2 Force et Dextérité

8 Malade -2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique

12 Hébété Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux

16 Aveuglé Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**
-4 aux compétences **FOR** et **DEX**, Perception
50% risque de manquer son attaque
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

ou Assourdi -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une attaque
-4 aux jets de perception en opposition
loupe automatiquement les jets de perception basés sur le son

20 Paralysé Pas d'action ce tour-ci
Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

DONS SUPPLEMENTAIRES

Niveau	
1	
2	
6	
10	
14	
18	

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau de Moine

$$7 \text{ } =$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGE

Niveau de Moine

$$13 \text{ } = 10 +$$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau de Moine

$$\text{jours} =$$

Niveau de Moine

DD DU JET DE VIGUEUR

$$15 \text{ } = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

MOINE

Niveau de Moine	Dons à Bonus	Dommages de Frappe à Mains Nues	Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8		Fuse Style 2 Combat à mains nues Poing immobilisant	Use two styles at once Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round
2	■			Évasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3				Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manœuvres Sérénité	qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6		Réserve de ki (magique) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
5				Saut en Hauteur Pureté physique	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20 aux jets de saut - 1 point de Ki Immunité à toutes les maladies
6	■			Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
7				Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8		Chute ralentie 12 m Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
9				Évasion améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10	■			Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
11				Corps de diamant	Immunité à tous les poisons
12		2d6 d10 / 3d6		Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13				Ame de diamant	Rés. à la magie
14	■			Chute ralentie 21 m	
15				Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Fuse Style 4	Mort différée qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16		2d8 2d6 / 3d8		Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
17				ÉTERNELLE JEUNESSE Langue du Soleil et de la Lune	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel Parler à n'importe quelle créature vivante
18	■			Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
19				Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8		Perfect Style Chute ralentie Toute distances	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

Niveau de moine

$$\text{ } = \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Réserve de ki

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobaties = Adversaire CMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

Distance	1,5 m	3 m	4,50 m	6,00 m	7,50 m	9 m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
SAUT EN LONGUEUR DD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

Distance	0,30 m	0,60 m	0,90 m	1,20 m	1,5 m	1,80 m	2,10 m	2,40 m	2,70 m	3 m	3,30 m
SAUT EN HAUTEUR DD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobaties +4 chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER DD 20 Sauvegarde Réflexes si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute