

MOINE

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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
ou 50% risque de manquer son attaque
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

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

☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive
1 ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
☐ Lancer improvisé

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
Niveau ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
6 ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
Niveau ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement
10

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau **7** SOIGNES Niveau de moine

CORPS DE DIAMANT

Niveau **13** RÉSISTANCE À LA MORT Niveau de moine

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau jours =

DD DU JET DE VIGUEUR

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau **20** Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau Dommages Bonus de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1	■	d6 d4 / d8	Bonus de Classe d'Armure Déluges de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round
2	■		Evasion	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 BBA Pour 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	
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	Mort différée qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantin
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	Perfection de l'être Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

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

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	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	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

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

SE RATTRAPER

DD 20 Sauvegarde Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute