

# 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

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

Niveau

- 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

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ ☐ Esquive
- 1** ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

Niveau

Niveau de moine

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

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MAGIE

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

## PAUME VIBRATOIRE

### CARQUOIS JOUR

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

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

## 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

Niveau Bonus de Moine Dons de Moine Dons à Mains Nues

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure  
Défuge 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 manoeuvres  
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

Niveau de moine

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

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
<b>SAUT EN LONGUEUR</b>	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
<b>SAUT EN HAUTEUR</b>	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