

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

ou 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

| Niveau | |
|--------|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 6 | |
| 10 | |
| 14 | |
| 18 | |

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES Niveau de moine

$$7 \text{ } =$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Niveau Niveau de moine

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

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOURNAL

Niveau de moine

$$\text{jours} =$$

Niveau DD DU JET DE VIGUEUR Niveau de Moine

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

MOINE

| Niveau | Bonus de Moine | Dommages de Frappe à Mains Nues | 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 | ■ | | 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 BB 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 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 Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

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