



NOM :

RACE :

CLASSE :

SEXE :

HISTOR. :

NIV. :

EXP. :

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier

val

mod

val

INTELLIGENCE INT

modifier

val

mod

val

DEXTÉRITÉ DEX

modifier

val

mod

val

SAGESSE SAG

modifier

val

mod

val

CONSTITUTION CON

modifier

val

mod

val

CHARISME CHA

modifier

val

mod

val

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR

☐ ATHLÉTISME

☐ ACROBATIE

☐ DISCRÉTION

☐ ESCAMOTAGE

DEXTÉRITÉ

INTELLIGENCE

☐ ARCANES

☐ HISTOIRE

☐ INVESTIGATION

☐ NATURE

☐ RELIGION

SAGESSE

☐ DRESSAGE

☐ MÉDECINE

☐ PERCEPTION

☐ PERSPICACITÉ

☐ SURVIE

CHARISME

☐ INTIMIDATION

☐ PERSUASION

☐ REPRÉSENTAT.

☐ SUPERCHERIE

AUTRES DONNÉES

selon le niveau

MAÎTRISE

donne l'avantage

INSPIRATION

10 + bonus persp.

PERSP. PASSIVE

10 + bonus invest.

INVEST. PASS.

10 + bonus perc.

PERC. PASSIVE

d20 + mod. DEX

INITIATIVE

selon la race

VITESSE

8 + maît. + mod. car. sort

DD SAUV. DES SORTS

VITESSE SPÉCIALE

SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR

PEUT PORTER

PEUT SOULEVER

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES

☐ ARMES COURANTES

☐ ARMES DE GUERRE

Mains nues

1 + mod. FOR

ARMURE

CLASSE D'ARMURE

sans bouclier

totale

sans armure

10 + mod. DEX

ARMURES MAÎTRISÉES

☐ LÉGÈRES

☐ INTERMÉDIAIRES

☐ LOURDES

☐ BOUCLIERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE

C.A.

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ ACIDES

☐ CONTONDANTS

☐ FEU

☐ FORCE

☐ FOUDRE

☐ FROID

☐ NÉCROTiques

☐ PERFORANTS

☐ POISON

☐ PSYCHIQUES

☐ RADIANTS

☐ TONNERRE

☐ TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

VIE

POINTS DE COMBATIVITÉ

restants

max

dé de vie + mod. CON

temporaires

POINTS DE VITALITÉ

max

restants

CON + DV / 2 + NIV.

DÉS DE VIE

max

restants

selon class et niv.

FATIGUE

1 2 3 4 5 6

BLESSURES & SÉQUELLES

BLESSURES LÉGÈRES

BLESSURES SÉRIEUSES

SÉQUELLES

RICHESSSE

NIVEAU DE VIE :

PLATINE

OR

ELECTRUM

ARGENT

CUIVRE

[illegible][illegible]

11/11/2019



OUTILS MAÎTRISÉS

LANGUES MAÎTRISÉES



NOM / TYPE

MAX

REST.

This is a blank sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. On the right side, there is a vertical margin line, creating a narrow right margin. The paper appears to be from a notebook or a standard writing template.

AUTRES ÉQUIPEMENTS



NB.

NB.



MOINE – Table & Aptitudes

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de moine.

MAÎTRISES

Armures : aucune.

Armes : armes courantes, épées courtes.

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité.

Outils : un type d'outils d'artisan ou un instrument de musique.

Compétences : 2 parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intuition et Religion.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une épée courte (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- un paquetage d'exploration souterraine (a) ou un paquetage d'explorateur (b) ;
- 10 fléchettes.

DÉFENSE SANS ARMURE

Dès le niveau 1, le moine qui ne porte pas d'armure dispose d'une CA égale à 10 + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse.

ARTS MARTIAUX

Le moine qui utilise le combat à mains nues ou avec des armes de moine (épées courtes et armes courantes n'ayant pas la propriété lourde ou à deux mains) disposent de styles de combat qui lui sont propres.

Il peut alors utiliser son modificateur de Dextérité à la place de son modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dégâts.

Il peut utiliser 1d4 à la place de son dé de dégâts s'il combat à mains nues ou avec une arme de moine. Le d4 devient un d6, un d8 et un d10 au fur et à mesure que le moine gagne des niveaux (cf. table).

Il peut aussi utiliser son action bonus pour attaquer de nouveau son adversaire mais uniquement à mains nues.

LE KI

À partir du niveau 2, le moine peut utiliser l'énergie mystique du ki. La capacité du moine à puiser dans cette réserve d'énergie est symbolisée par les points de ki qui peuvent être dépensés dans différentes capacités. Les points dépensés sont récupérés après un repos (court ou long) pendant lequel le moine a médité au moins 30 min.

DD d'un jet de sauvegarde contre le ki : 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse.

Déluge de coups : immédiatement après avoir choisi l'action attaquer, lors de son tour, le moine peut dépenser un point de ki pour porter deux attaques à mains nues comme action bonus.

Patience défensive : un moine peut dépenser un point de ki pour utiliser l'action esquiver en action bonus.

Porté par le vent : un moine peut dépenser un point de ki pour réaliser l'action foncer ou se désengager comme action bonus lors de son tour. Sa distance de saut est également doublée pendant ce tour.

DÉPLACEMENT SANS ARMURE

À partir du niveau 2, le déplacement du moine gagne une certaine vitesse de déplacement lorsqu'il se meut sans armure (cf. table). À partir du niveau 9, le moine peut se déplacer sur des surfaces verticales ou à travers des liquides pendant son tour, sans chuter.

TRADITION MONASTIQUE

Au niveau 3, le moine choisit une tradition

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Arts martiaux	Points de ki	Déplacement sans armure
1	+ 2	Défense sans armure, arts martiaux	1d4	—	—
2	+ 2	Ki, déplacement sans armure	1d4	2	+3 m
3	+ 2	Tradition monastique, parade de projectiles	1d4	3	+3 m
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques, chute ralentie	1d4	4	+3 m
5	+ 3	Attaque supplémentaire, frappe étourdissante	1d6	5	+3 m
6	+ 3	Frappe de ki, aptitude de tradition monastique	1d6	6	+4,5 m
7	+ 3	Esquive totale, sérénité	1d6	7	+4,5 m
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	1d6	8	+4,5 m
9	+ 4	Déplacement sans armure amélioré	1d6	9	+4,5 m
10	+ 4	Pureté physique	1d6	10	+6 m
11	+ 4	Aptitude de tradition monastique	1d8	11	+6 m
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	1d8	12	+6 m
13	+ 5	Langue du soleil et de la lune	1d8	13	+6 m
14	+ 5	Âme de diamant	1d8	14	+7,5 m
15	+ 5	Jeunesse éternelle	1d8	15	+7,5 m
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	1d8	16	+7,5 m
17	+ 6	Aptitude de tradition monastique	1d10	17	+7,5 m
18	+ 6	Désertion de l'âme	1d10	18	+9 m
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	1d10	19	+9 m
20	+ 6	Perfection	1d10	20	+9 m

monastique qui lui donne des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 6, 11 et 17.

PARADE DE PROJECTILES

À partir du niveau 3, le moine peut utiliser sa réaction pour parer ou attraper un projectile lorsqu'il est touché par une arme à distance. Les dégâts sont alors réduits de 1d10 + modificateur de Dextérité + niveau de moine. Si les dégâts sont alors de 0, le moine peut attraper le projectile si une de ses mains est libre et lancer une attaque à distance avec ce projectile dans la même réaction en dépensant un point de ki. L'attaque est considérée comme maîtrisée et le projectile comme une arme de moine. Sa portée normale est alors de 6 m et sa portée longue de 18 m.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le moine gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

CHUTE RALENTIE

À partir du niveau 4, le moine qui chute peut utiliser sa réaction pour réduire ses dégâts de chute en soustrayant un nombre égal à 5 fois son niveau de moine aux dégâts de chute.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, le moine peut attaquer deux fois lors d'une même action lorsqu'il choisit d'attaquer.

FRAPPE ÉTOURDISSANTE

À partir du niveau 5, le moine peut dépenser 1 point de ki pour tenter d'étourdir sa cible lorsqu'il la frappe avec une arme de corps-à-corps. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, elle est étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du moine.

FRAPPE DE KI

À partir du niveau 6, les frappes à mains nues du moine sont considérées comme des attaques magiques lorsqu'il est confronté à des adversaires résistants ou immunisés aux dégâts non magiques.

ESQUIVE TOTALE

À partir du niveau 7, le moine peut esquiver certaines zones d'effets : si un jet de sauvegarde de Dextérité est demandé au moine, il ne prend que la moitié des dégâts en cas d'échec et aucun en cas de réussite.

SÉRÉNITÉ

À partir du niveau 7, le moine peut utiliser son action pour mettre fin à ce qui le plonge dans l'état charmé ou effrayé.

PURETÉ PHYSIQUE

Au niveau 10, la maîtrise du ki immunise le moine aux poisons et aux maladies.

LANGUE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

À partir du niveau 13, le moine comprend toutes les langues et peut se faire comprendre de toutes les créatures maîtrisant au moins une langue.

ÂME DE DIAMANT

À partir du niveau 14, le moine maîtrise tous les jets de sauvegarde. De même, s'il échoue à une sauvegarde, il peut dépenser un point de ki pour relancer le dé mais doit prendre le nouveau résultat.

JEUNESSE ÉTERNELLE

À partir du niveau 15, le moine ne subit plus les désagréments de la vieillesse. Il n'a pas plus besoin de boire ni manger.

DÉSERTION DE L'ÂME

À partir du niveau 18, le moine peut utiliser une action et 4 points de ki pour devenir invisible pendant une minute. Le temps qu'il est invisible, le moine devient résistant à tous les types de dégâts hormis les dégâts de force.

En utilisant 8 points de ki, il peut lancer le sort *projection astrale* sans avoir besoin de composantes matérielles, sans toutefois pouvoir emmener d'autres créatures avec lui.

PERFECTION

Au niveau 20, le moine qui lance un jet d'initiative mais qui n'a plus de point de ki en réserve en regagne automatiquement 4.