

MASTER OF MANY STYLES (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

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

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per 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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
-4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 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
Per 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

$$7 \text{ } \boxed{} = \text{_____}$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau

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

PAUME VIBROTOIRE

CARQUOIS JOURNALIER

Niveau

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de moine

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

MOINE

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

| | | | | |
|----|---|--------------------------|--|---|
| 1 | ■ | d6 d4 / d8 | Armour Class Bonus Fuse Style 2 Combat à mains nues Stunning Fist | 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 | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer F +2jets de sauvegarde contre l'enchantement |
| 4 | | d8 d6 / 2d6 | Réserve de Ki (Magie) Chute ralentie 6 m | Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie |
| 5 | | | High Jump Pureté physique | Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20aux jets de saut - 1 point de Ki Immunité à toutes les maladies |
| 6 | ■ | | Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) |
| 7 | | | Wholeness of Body | 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 | | | Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m | Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Réserve de Ki (Loyal) 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Diamond Soul | Spell resistance |
| 14 | ■ | | Chute ralentie 21 m | |
| 15 | | | Quivering Palm Déplacement accéléré +15 m Fuse Style 4 | Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point |
| 16 | | 2d8 2d6 / 3d8 | Réserve de Ki (adamantine) 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 | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) |
| 19 | | | Empty Body | 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

RESERVE DE KI CAPACITE

Niveau de moine

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

Réserve de ki

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire CMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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 | 9,00 m | 10,50 m | 12,00 m | 13,50 m | 15,00 m | 16,50 m |
| SAUT EN LONGUEURDD | 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 HAUTEURDD | 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 Reflexesi vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobatics pour ignorer 10pds de dommages de chute