

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

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

0000 0000
0000 0000
0000 0000

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 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		

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau	
13	

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOURNALIER

Niveau	

DD DU JET DE VIGUEUR

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

MOINE

Niveau	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	Pte / Grd	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P +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				Saut en Hauteur 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				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				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				Ame de diamant	Résistance au sort
14	■			Chute ralentie 21 m	
15				Main tremblante 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				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

RESERVE DE KI CAPACITE

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

Réserve de ki

0000 0000
0000 0000
0000 0000

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	9,00 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 Réflexesi vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute