

QINGGONG MONK

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+

CA

DMD BONUS

+

DMD

$$\left. \begin{array}{l} \text{CA BONUS} \\ \text{DMD BONUS} \end{array} \right\} = \text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGEUR

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

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 |
| 20 | Paralysé | Pas d'action ce tour-ci
Perd le bonus de DEX à la CA ; -2 CA |

DONS SUPPLEMENTAIRES

- | | | |
|-----------|---|---|
| Niveau 1 | <input type="checkbox"/> Pris au dépourvu
<input type="checkbox"/> Parade de Projectile
<input type="checkbox"/> Science de la lutte
<input type="checkbox"/> Lancer improvisé | <input type="checkbox"/> Reflexes de Combat
<input type="checkbox"/> Esquive
<input type="checkbox"/> Style du Scorpion |
| Niveau 6 | <input type="checkbox"/> Poing de la Gorgone
<input type="checkbox"/> Science du Désarmement
<input type="checkbox"/> Science du Croc en Jambe | <input type="checkbox"/> Science de la Bousculade
<input type="checkbox"/> Science de la Feinte
<input type="checkbox"/> Mobilité |
| Niveau 10 | <input type="checkbox"/> Critique Amélioré
<input type="checkbox"/> Capture de projectiles | <input type="checkbox"/> Fureur de la Méduse
<input type="checkbox"/> Attaque en Mouvement |

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

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

Réserve de ki

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

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

MOINE

Niveau de Moine	Bonus Dons	Unarmed Strike Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge 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 manœuvres Sérénité	qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer E +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique)	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
5			Pureté physique	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
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
12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Déplacement accéléré +15 m	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 adamantine
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
20		2d10 2d8 / 4d8	Chute ralentie Toute distances	

KI POWERS

Niveau

4

Niveau

5

Niveau

7

Niveau

11

Niveau

12

Niveau

13

Niveau

15

Niveau

17

Niveau

17

Niveau

19

Niveau

20