

MOINE
DECHAINÉ

Niveau
de Moine

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

Niveau
de Moine

Niveaux
Non-Moines

= + (÷ 4)

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

DD DU JET
DE VIGUEUR

Niveau
de Moine

= 10 + (÷ 2) + 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 FORET DEX, Perception

ou

50% risque de manquer son attaque
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

No action for 1d6 rounds
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat

Niveau

☐ Parade de Projectile ☐ Esquive

1

☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion

☐ Lancer improvisé

Niveau

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

6

☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte

☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

Niveau

☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

10

☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA
RÉSERVE DE KI

Niveau
de Moine

Niveau

3

= (÷ 2) + SAG

RÉSERVE
DE KI

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Niveau KI STRIKE

3

As long as you have at least 1 ki point left,
treat unarmed attacks as magic weapons

7

Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons

10

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

16

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

STYLE STRIKE

Niveau

5

Niveau

9

Niveau

13

Niveau

15

Apply two unarmed style strikes each round

Niveau

17

MOINE

Niveau	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	Use a full attack action for an extra attack 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	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
4		d8 d6 / 2d6	Sérénité	+2 to saves against enchantment
5			Pureté physique	Immunité à toutes les maladies
6	■		Déplacement accéléré +6 m	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
7			Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8		
9			Évasion améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté qui donne +12aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10	■			
11			Flurry of blows (second)	Additional attack
12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m	qui donne +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13			Langue du Soleil et de la Lune	Parler à n'importe quelle créature vivante
14	■			
15			Déplacement accéléré +15 m	qui donne +20aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
16		2d8 2d6 / 3d8		
17			ÉTERNELLE JEUNESSE	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel
18	■		Déplacement accéléré +18 m	qui donne +24aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
19			Flawless Mind	Take the better of 2 will saves
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfection de l'être	Considéré comme un extérieur

KI POWERS

Niveau		
4		
Niveau		
6		
Niveau		
8		
Niveau		
10		
Niveau		
12		
Niveau		
14		
Niveau		
16		
Niveau		
18		
Niveau		
20		