

JANISSARY

(MOINE)

Moine
Niveau

FLURRY OF BLOWS

FLURRY ATTACK BONUS

Niveau de Moine

$$\boxed{} = - 2$$

UNARMED STRIKE

UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL

□ d6 > □ d8 > □ d10 > □ 2d6 > □ 2d8 > □ 2d10

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

The
Niveau

Non-Monk
Level

$$\boxed{} = + \left(\div 4 \right)$$

□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de Moine

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{SAG}$$

Moine Effects
Niveau

- 1** Etourdi No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC
- 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 l'ouïe
- 20** Paralysé No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

INSIGHT BONUS

Niveau

Niveau de Moine

$$4 + \boxed{} = \div 2$$

COMMAND TRUCE

Niveau Intimidate check to impose a truce between warring parties.
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,
casts a spell or takes a threatening action.

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

Niveau de Moine

$$7 \boxed{} = $$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Niveau

$$11 \boxed{} = 10 + $$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOURNAL

Niveau

$$\boxed{} = $$

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau

Moine
Niveau

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{SAG}$$

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MOINE

Moine Bonus
Niveau Dons

1	■	Armor Class Bonus Défuge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant Psionic Aura	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Treat hands as weapons Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day
2	■	Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3		Déplacement accéléré +3 m Manœuvre Training Sérénité	Use monk level in place of BAB for calculating CMB +2 saving throws against enchantment
4		Réserve de ki (magique) Mind Over Magic	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Gain a bonus to saving throws - 1 ki point
5		Command Truce Pureté physique	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Immunité à toutes les maladies
6	■	Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	
7		Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		Chute ralentie 12 m	
9		Évasion améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté
10	■	Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m Psionic Aura	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales Charm Person 2/day
11		Corps de diamant	Immunité à tous les poisons
12		Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki
13		Ame de diamant	Rés. à la magie
14	■	Chute ralentie 21 m	
15		Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Psionic Aura	Mort différée Charm Person 3/day
16		Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
17		ÉTERNELLE JEUNESSE Langue du Soleil et de la Lune	No age penalties or artificial aging Parler à n'importe quelle créature vivante
18	■	Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	
19		Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		Perfection de l'être Chute ralentie Toute distances Psionic Aura	Considéré comme un extérieur Charm Person 4/day

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

Niveau de Moine

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{SAG}$$

Réserve de ki