

MOINE  
DECHAINÉ

Niveau  
de Moine

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT  
PAR JOUR

COUP ETOURDISSANT  
AUJOURD'HUI

DD DU JET  
DE VIGUEUR

= 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

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

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat

☐ Parade de Projectile ☐ Esquive

☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte

☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA  
RÉSERVE DE KI

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 Dommages  
de Moine de Frappe  
à Mains Nues  
Pte / Grd

1

■

d6  
d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure  
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

Évasion améliorée

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté

9

Déplacement accéléré +9 m

qui donne +12aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

10

■

Flurry of blows (second)

Additional attack

11

Déplacement accéléré +12 m

qui donne +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

12

2d6  
d10 / 3d6

Langue du Soleil et de la Lune

Parler à n'importe quelle créature vivante

13

Déplacement accéléré +15 m

qui donne +20aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

14

■

ÉTERNELLE JEUNESSE

Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel

15

Déplacement accéléré +18 m

qui donne +24aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

16

2d8  
2d6 / 3d8

Flawless Mind

Take the better of 2 will saves

17

Perfection de l'être

Considéré comme un extérieur

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