

MOINE  
DECHAINÉ

Niveau  
de Moine

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT  
PAR JOUR

=  + (  ÷ 4 )

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

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 **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
- 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 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
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- ☐ CritiqueAmélioré ☐ Fureur de la Méduse
- ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA  
RÉSERVE DE KI

= (  ÷ 2 ) + SAG

RÉSERVE  
DE KI

Niveau

- 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 de Moine	Dons 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	■		Évasion	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**