

MOINE
DECHAINÉ

Moine
Niveau

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

= + (÷ 4)

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

DD DU JET
DE VIGEUR

= 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

- 1

Pris au dépourvu

Parade de Projectile

Science de la lutte

Lancer improvisé

Reflexes de Combat

Esquive

Style du Scorpion

6

Poing de la Gorgone

Science du Désarmement

Science du Croc en Jambe

Science de la Bousculade

Science de la Feinte

Immobilité

10

Critique Amélioré

Capture de projectiles

Fureur de la Méduse

Attaque en Mouvement

Réserve de ki

= (÷ 2) + SAG

RESEVE DE KI

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

5

9

13

15

Apply two unarmed style strikes each round

17

MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	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