

SENSEI (MOINE)

Niveau
de Moine

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

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

☐☐☐☐
☐☐☐☐

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

DD DU JET
DE VIGUEUR

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

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
- 19** 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 Pas d'action ce tour-ci
Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

DON SUPPLEMENTAIRE

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Parade de Projectile ☐☐☐ Esquive
- ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAY

$$\boxed{} = \boxed{} + \text{SAG}$$

Niveau

INSPIRER LE COURAGE

- 1** + ☐ Bonus against charm and compulsion
Bonus à l'attaque et aux dommages

Niveau

INSPIRATION TALENTUEUSE

- 3** + ☐

Niveau

INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

- 9** ☐ 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau

SOIGNES Niveau de moine

$$\boxed{} = \boxed{}$$

CORPS DE DIAMANT

Niveau

RÉSISTANCE À LA MAGE Niveau de moine

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

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR Niveau de moine

$$\boxed{} \text{ jours} = \boxed{}$$

Niveau

DD DU JET
DE VIGUEUR

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planeaire

Niveau

- 20** Immunisé à Charme Personne et autres effets qui
ciblent les non-planeaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Niveau Bonus Dommages
de Moine de Frappe
à Mains Nues

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Advice
Combat à mains nues
Poing immobilisant

Inspire Courage
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round

2

Insightful Strike

Use **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weapons

3

Advice 2
Entraînement aux manoeuvres
Sérénité

Inspire Competence
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer P
+2jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8
d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)
Chute ralentie 6 m

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
Chute ralentie

5

Saut en Hauteur
Pureté physique

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20aux jets de saut - 1 point de Ki
Immunité à toutes les maladies

6

Mystic Wisdom
Chute ralentie 9 m

Grant bonus to an ally - 1 ki point

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10
d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9

Advice 3

Inspire Greatness

10

Réserve de ki (loyale)
Chute ralentie 15 m

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

11

Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

12

2d6
d10 / 2d6

Pas chassé
Mystic Wisdom 2
Chute ralentie 18 m

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki
Grant bonus to allies in 30ft - 1 ki point

13

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante

Mort différée

16

2d8
2d6 / 3d8

Réserve de ki (adamantium)
Chute ralentie 24 m

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantium

17

ÉTERNELLE JEUNESSE
Langue du Soleil et de la Lune

Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel
Parler à n'importe quelle créature vivante

18

Mystic Wisdom 3
Chute ralentie 27 m

Grant more abilities to allies - 2 ki points

19

Corps Vide

Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki

20

2d10
2d8 / 4d8

Perfection de l'être
Chute ralentie Toute distances

Considéré comme un extérieur

MYSTIC WISDOM

Niveau

6 Grant a single ally within 30ft:

1 ki point

Niveau

12 Grant all allies within 30ft:

1 ki point

Niveau

18 Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall

2 ki points

Niveau

18 Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 ki points

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA
RÉSERVE DE KI

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

Réserve de ki

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobaties = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire **DMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

	Distance	1,5 m	3 m	4,50 m	6,00 m	7,50 m	9m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
SAUT EN LONGUEUR	DD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distance	0,30 m	0,60 m	0,90 m	1,20 m	1,5 m	1,80 m	2,10 m	2,40 m	2,70 m	3 m	3,30 m
SAUT EN HAUTEUR	DD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

SE RATTRAPER

DD 20 Sauvegarde Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties

Pour ignorer 3m de dégâts de chute