

SENSEI (MOINE)

Moine
Niveau

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR = $\frac{\text{Niveau Moine}}{\text{Niveau Non-Moine}} + \left(\frac{\text{Niveau Moine}}{4} \right)$

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI (arrondi à l'inférieur)

DD DU JET
DE VIGUEUR = $10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$

- 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 = $\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}} + \text{SAG}$

INSPIRER LE COURAGE
1 + $\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}}$ Bonus against charm and compulsion
Bonus à l'attaque et aux dommages

INSPIRATION TALENTUEUSE
3 + $\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}}$

INSPIRER LA GRANDEUR **MAX AFFECTES**
9 $\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}}$ 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE
SOIGNES = $\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}}$
7

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGIE = $10 + \frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}}$
13

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR = $\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Moine Niveau}}$ jours

DD DU JET
DE VIGUEUR = $10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$
15

PERFECTION DE L'ÊTRE

- Considéré comme Planaire
- Niveau **20** Immunisé à Charme Personne et autres effets qui
ciblent les non-planaires.
- Réduction de Dommages **10/chaotique**

MOINE

| Moine Niveau | Bonus Dons | Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd | Bonus de Classe d'Armure | Advice | Inspire |
|--------------|------------|---|--|---|---------|
| 1 | ■ | d6 d4 / d8 | 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 / 3d6 | 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 | Grant | Points |
|--------|---|----------------------------|
| 6 | Grant a single ally within 30ft: | 1 ki point |
| 12 | Grant all allies within 30ft: Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall | 1 ki point |
| 18 | Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion | 2 ki points 2 ki points |

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA
RÉSERVE DE KI = $\left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$

Réserve de ki

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBATIE

| SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES | à la moitié de la vitesse DD Acrobaties = Adversaire CMD +10 pour se déplacer à pleine vitesse |
|---------------------------------------|--|
| TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI | à la moitié de la vitesse DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD +10 pour se déplacer à pleine vitesse |
| SAUT EN LONGUEUR | Distance 1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 m 7,50 m 9 m 10,50 m 12,00 m 13,50 m 15,00 m 16,50 m 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 |
| SAUT EN HAUTEUR | 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 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 |