

- Niveau le Moine

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

**CA BONUS**
$$\left\{ \right\} = \text{SAG} + \left( \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

Ce bonus ne s'applique que sans armure,  
pas encombré et pas sans défense

## COUP ETOURDISSANT

**COUP ETOURDISSANT** Eau de Moine Niveaux Non-Moines

$$\boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \left( \phantom{000} \div 4 \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

**COUP ETOURDISSANT**  
**AUJOURD'HUI**

**DD DU JET** Niveau  
**DE VIGUEUR** de Moine

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Niveau

- |           |                 |  |
|-----------|-----------------|--|
| <b>1</b>  | <b>Etourdi</b>  | Pas d'action ce tour-ci<br>Perd le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>   |
| <b>4</b>  | <b>Fatigué</b>  | Ne peut pas courir ou charger<br>-2 Force et Dextérité   |
| <b>8</b>  | <b>Malade</b>   | -2 aux jets d'attaque, de dommages,<br>de sauvegarde, de compétence et de caractéristique  |
| <b>12</b> | <b>Hébéété</b>  | Peut faire une action simple ou de mouvement,<br>pas les deux  |
| <b>16</b> | <b>Aveuglé</b>  | Perd le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b><br>-4 aux compétences <b>FOR</b> et <b>DEX</b> , Perception<br><b>ou</b><br>50% risque de manquer son attaque<br>Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de 10m |
|           | <b>Assourdi</b> | -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une action<br>-4 aux jets de perception en opposition<br>loupe automatiquement les jets de perception bas  |
| <b>20</b> | <b>Paralysé</b> | Pas d'action ce tour-ci<br>Perd le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>   |

## DONS SUPPLEMENTAIRES

- |           |   |  |
|-----------|---|--|
| Niveau 1  | <input type="checkbox"/> Pris au dépourvu<br><input type="checkbox"/> Parade de Projectile<br><input type="checkbox"/> Science de la lutte<br><input type="checkbox"/> Lancer improvisé | <input type="checkbox"/> Reflexes de Combat<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquive<br><input type="checkbox"/> Style du Scorpion |
| Niveau 6  | <input type="checkbox"/> Poing de la Gorgone<br><input type="checkbox"/> Science du Désarmement<br><input type="checkbox"/> Science du Croc en Jambe                                    | <input type="checkbox"/> Science de la Bousculade<br><input type="checkbox"/> Science de la Feinte<br><input type="checkbox"/> Science de la Mobilité  |
| Niveau 10 | <input type="checkbox"/> Critique Amélioré<br><input type="checkbox"/> Capture de projectiles   | <input type="checkbox"/> Fureur de la Méduse<br><input type="checkbox"/> Attaque en Mouvement  |

## Réserve de ki

**CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI** Niveau de moine

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

## Réserve de ki

## KI POWERS

**KI POWER** Niveau  
**SAVE DC** de Moine

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

MOINE

Niveau	Dons	Unarmed Strike	Bonus de Classe d'Armure	
		Pte / Grd		
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques 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 Entraînement aux manoeuvres Sérénité	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer I +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique)	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
5			Pureté physique	Immunité à toutes les maladies
6	■		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
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	■		Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	qui donne +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Déplacement accéléré +15 m	qui donne +20aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
20		2d10 2d8 / 4d8	Chute ralentie Toute distances	

## KI POWERS

Niveau	4	
Niveau	5	
Niveau	7	
Niveau	11	
Niveau	12	
Niveau	13	
Niveau	15	
Niveau	17	
Niveau	17	
Niveau	19	
Niveau	20	