

SENSEI (MOINE)

Niveau
de Moine

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

Niveau de Moine

Niveaux Non-Moines

$\square\square\square\square = \square + (\square \div 4)$

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de Moine

$\square = 10 + (\square \div 2) + \text{SAG}$

- 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
- 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 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

Niveau de Moine

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

INSPIRER LE COURAGE

Niveau

1 $+$ \square Bonus against charm and compulsion
Bonus à l'attaque et aux dommages

INSPIRATION TALENTUEUSE

Niveau

3 $+$ \square

INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

Niveau

9 \square 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau

7 **SOIGNES** Niveau de moine

$\square = \square$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGE

Niveau

13 $\square = 10 + \square$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau de moine

\square jours = \square

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau

15 $\square = 10 + (\square \div 2) + \text{SAG}$

Niveau de Moine

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 de Moine	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	Advice	Inspire Courage
1	\square	d6 d4 / d8		Combat à mains nues	Poing immobilisant	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	Inspire Competence
4		d8 d6 / 2d6		Réserve de ki (magique)	Chute ralentie 6 m	Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer P +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
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	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 adamantin
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 a single ally within 30ft:	1 ki point
6		
Niveau	Grant all allies within 30ft:	1 ki point
12	Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	
Niveau	Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	2 ki points
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	Niveau de moine	Réserve de ki
$\square = (\square \div 2) + \text{SAG}$		$\square\square\square\square$ $\square\square\square\square$ $\square\square\square\square$

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 9m 10,50 m 12,00 m 13,50 m 15,00 m 16,50 m
DD 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
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