

QINGGONG MONK

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMD \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$= \frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Niveau Non-Moines}} + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

$$= 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per 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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
-4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 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 bas
- 20** Paralysé Pas d'action ce tour-ci
Per le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

DONS SUPPLEMENTAIRES

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
- Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive
- 1** ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé
- Niveau ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- Niveau ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

Niveau de moine

$$= \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

$$= 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Unarmed Strike Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
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	■		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manœuvres Sérénité	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer E +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de Ki (Magie)	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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Réserve de Ki (Loyal) 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	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Déplacement accéléré +15 m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de Ki (adamantine) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
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	