

MOINE

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS



DMD BONUS



$$\left\{ \begin{array}{l} \text{CA BONUS} \\ \text{DMD BONUS} \end{array} \right\} = \text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR



$$= \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Niveau Non-Moines}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$



COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR



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

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 basés sur le son
- 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
- ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ ☐ Esquive
- 1** ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau

Niveau de moine

$$7 \text{ } \boxed{} = \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau

$$13 \text{ } \boxed{} = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOURNALIER



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

Niveau

$$15 \text{ } \boxed{} = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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

Niveau Bonus de Moine Dons à Mains Nues

1



d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Délugé 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 manoeuvres
Sérénité

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer P
+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8

d6 / d6

Réserve de Ki (Magie)
Chute ralentie 6 m

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

5

Saut en Hauteur

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

6



Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10

d8 / d8

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

11

Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

12

2d6

d10 / d6

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 m

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Ame de diamant

Résistance au sort

14



Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m

Mort différée
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8

d6 / d8

Réserve de Ki (adamantine)
Chute ralentie 24 m

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

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



Déplacement accéléré +18 m
Chute ralentie 27 m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Corps Vide

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

20

2d10

d8 / d8

Perfect Self
Chute ralentie Toute distances

Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE



Niveau de moine

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

Réserve de ki



ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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	9,00 m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
SAUT EN LONGUEUR	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	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobatics +4 chaque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER

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

CHUTE

DD 15 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute