

# MOINE

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

Niveau

Niveau Non-Moines

$$= \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE DC

Niveau

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

- Niveau
- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci  
Per le bonus de **DEX DEX** à la **AC**; -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 DEX** à la **AC**; -2 **CA**

## DONS SUPPLEMENTAIRES

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

### SOIGNES

Niveau

Niveau de moine

$$7 \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) =$$

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau

Niveau de moine

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

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOURNALIER

Niveau

Niveau de moine

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

### DD DU JET DE DC

Niveau

Moine Niveau

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

## 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

Moine Niveau Dommages Bonus de Frappe à Mains Nues

Moine Niveau	Dommages Bonus de Frappe à Mains Nues	Armour Class Bonus	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
1	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Stunning Fist	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 BBA Pour calculer +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4	d8 d6 / d6	Résèrve de Ki (Magie) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
5		High Jump 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		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	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		Résèrve 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		Diamond Soul	Spell resistance
14		Chute ralentie 21 m	
15		Quivering Palm Déplacement accéléré +15 m	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8 d6 / d8	Résèrve 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		Empty Body	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

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

### Réserve de ki

Moine Niveau

## ACROBATICS

### 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 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'acrobaties +4 chaque 10pds 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 10pds de dommages de chute