

JANISSARY

(MOINE)

Moine
Niveau

FLURRY OF BLOWS

FLURRY ATTACK BONUS

Niveau de moine

$$\boxed{} = - 2$$

UNARMED STRIKE

UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL

□ d6 > □ d8 > □ d10 > □ 2d6 > □ 2d8 > □ 2d10

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

The
Niveau

Non-Monk
Level

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

□□ □□
□□ □□
□□ □□

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de moine

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

Moine Effects
Niveau

- 1** Etourdi No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC
- 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 son
- 20** Paralysé No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

INSIGHT BONUS

Niveau

Niveau de moine

$$4 + \boxed{} = \div 2$$

COMMAND TRUCE

Niveau Intimidate check to impose a truce between warring parties.
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,
casts a spell or takes a threatening action.

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

Niveau de moine

$$7 \boxed{} = $$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGE

Niveau

$$11 \boxed{} = 10 + $$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

$$\boxed{} = $$

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau

Moine
Niveau

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MOINE

Moine Bonus
Niveau Dons

1

Armor Class Bonus
Défuge de coups
Combat à mains nues
Poing immobilisant
Psionic Aura

Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
Treat hands as weapons
Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round
Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day

2



Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

Déplacement accéléré +3 m
Manœuvre Training
Sérénité

Use monk level in place of BAB for calculating CMB
+2 saving throws against enchantment

4

Résèrve de Ki (Magie)
Mind Over Magic

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
Gain a bonus to saving throws - 1 ki point

5

Command Truce
Pureté physique

Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min
Immunité à toutes les maladies

6



Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

Chute ralentie 12 m

9

Evasion Améliorée
Déplacement accéléré +9 m

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté

10



Résèrve de Ki (Loyal)
Chute ralentie 15 m
Psionic Aura

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
Charm Person 2/day

11

Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

12

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 m

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki

13

Ame de diamant

Résistance au sort

14



Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m
Psionic Aura

Mort différée
Charm Person 3/day

16

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

No age penalties or artificial aging
Parler à n'importe quelle créature vivante

18



Déplacement accéléré +18 m
Chute ralentie 27 m

19

Corps Vide

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

20

Perfect Self
Chute ralentie Toute distances
Psionic Aura

Considéré comme un extérieur
Charm Person 4/day

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

Niveau de moine

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

Ki Pool