

# MOINE

## UNCHAINED

Moine  
Niveau

### COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT  
PAR JOUR

Niveau  
Niveau

Niveaux  
Non-Moines

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 4 \right)$$

0000 0000  
0000 0000  
0000 0000

COUP ETOURDISSANT  
AUJOURD'HUI

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET  
DE VIGUEUR

Moine  
Niveau

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

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 No action for 1d6 rounds  
Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

### 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

Moine  
Niveau

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{SAG}$$

Niveau **KI STRIKE** **KI** ☐☐☐☐☐☐  
**POOL** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

- 3** As long as you have at least 1 ki point left,  
treat unarmed attacks as magic weapons
- 7** Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons
- 10** Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
- 16** Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

### STYLE STRIKE

Niveau **5**

Niveau **9**

Niveau **13**

Niveau **15** Apply two unarmed style strikes each round

Niveau **17**

## MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Stunning Fist	Use a full attack action for an extra attack 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
4		d8 d6 / 2d6	Sérénité	+2 to saves against enchantment
5			Pureté physique	Immunité à toutes les maladies
6	■		Déplacement accéléré +6 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8		
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	■			
11			Flurry of blows (second)	Additional attack
12		2d6 d10 / 3d6	Déplacement accéléré +12 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Langue du Soleil et de la Lune	Parler à n'importe quelle créature vivante
14	■			
15			Déplacement accéléré +15 m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8		
17			ÉTERNELLE JEUNESSE	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel
18	■		Déplacement accéléré +18 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Flawless Mind	Take the better of 2 will saves
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considéré comme un extérieur

### KI POWERS

Niveau **4**

Niveau **6**

Niveau **8**

Niveau **10**

Niveau **12**

Niveau **14**

Niveau **16**

Niveau **18**

Niveau **20**