

SENSEI (MOINE)

Moine
Niveau

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

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

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET
DE DC

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

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**

DON SUPPLEMENTAIRE

- ☐ Pris au dépourvu
- ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Parade de Projectile
- ☐ Esquive
- ☐ Science de la lutte
- ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé

ADVICE

PERFORMANCE
PER DAY

$\boxed{} = \boxed{} + \text{SAG}$

INSPIRER LE COURAGE

1 $\boxed{} +$ Bonus against charm and compulsion
Bonus à l'attaque et aux dommages

INSPIRATION TALENTUEUSE

3 $\boxed{} +$

INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

9 $\boxed{}$ 2 Bonus hit dice
+ 2d10 (including CON)

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE
SOIGNES

7 $\boxed{} = \boxed{}$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGE

13 $\boxed{} = 10 + \boxed{}$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

$\boxed{} \text{ jours} = \boxed{}$

DD DU JET
DE DC

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire
Immunisé à Charme Personne et autres effets qui
ciblent les non-planaires.

20 Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Armour Class Bonus	Inspire Courage
1	■	d6 d4 / d8	Advice 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			Insightful Strike	Use WIS in place of STR/DEX for monk weapons
3		Advice 2 Entraînement aux manoeuvres Sérénité		Inspire Competence Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	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			Mystic Wisdom Chute ralentie 9 m	Grant bonus to an ally - 1 ki point
7			Wholeness of Body	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Advice 3	Inspire Greatness
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 / 3d6	Pas chassé Mystic Wisdom 2 Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki Grant bonus to allies in 30ft - 1 ki point
13			Diamond Soul	Spell resistance
14			Chute ralentie 21 m	
15			Quivering Palm	Mort différée
16		2d8 2d6 / 3d8	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			Mystic Wisdom 3 Chute ralentie 27 m	Grant more abilities to allies - 2 ki points
19			Empty Body	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur

MYSTIC WISDOM

Niveau 6	Grant a single ally within 30ft:	1 ki point
Niveau 12	Grant all allies within 30ft: Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	1 ki point
Niveau 18	Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	2 ki points 2 ki points

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

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

Réserve de ki
 $\boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{}$
 $\boxed{} \boxed{} \boxed{} \boxed{}$

ACROBATICS

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES	à la moitié de la vitesse
DD Acrobatics = Adversaire CMD	+10 pour se déplacer à pleine vitesse
TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI	à la moitié de la vitesse
DD d'Acrobatics = 5 + Adversaire DMD	+10 pour se déplacer à pleine vitesse
SAUT EN LONGUEUR	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 HAUTEUR	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
SE RATTRAHER	DD 20 Sauvegarde Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins
CHUTE	DD 15 Acrobaties pour ignorer 10pds de dommages de chute