

# SENSEI (MOINE)

Moine  
Niveau

## COUP ETOURDISSANT

**COUP ETOURDISSANT**  
**PAR JOUR**

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

**COUP ETOURDISSANT**  
**AUJOURD'HUI**

(arrondi à l'inférieur)

**DD DU JET**  
**DE VIGUEUR**

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

- 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
  - 19** 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**

## 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**

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

### INSPIRER LE COURAGE

- Niveau
- 1** + Bonus against charm and compulsion  
Bonus à l'attaque et aux dommages

### INSPIRATION TALENTUEUSE

- Niveau
- 3** +

### INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

- Niveau
- 9** 2 Bonus hit dice  
+ 2d10 (including CON)

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

- Niveau
- 7** SOIGNES Niveau de moine

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MORT

- Niveau
- 13** 
$$\boxed{\text{Niveau}} = 10 + \boxed{\text{Niveau}}$$

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOUR

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

### DD DU JET

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### Considéré comme Planeaire

- Niveau
- 20** Immunisé à Charme Personne et autres effets qui  
ciblent les non-planeaires.  
Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	Advice	Inspire
1	■	d6 d4 / d8	Combat à mains nues Poing immobilisant	Inspire Courage Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round	
2			Insightful Strike	Use <b>WIS</b> in place of <b>STR/DEX</b> for monk weapons	
3			Advice 2 Entraînement aux manoeuvres Sérénité	Inspire Competence Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer P +2 jets 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			Saut en Hauteur Pureté physique	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			Mystic Wisdom Chute ralentie 9 m	Grant bonus to an ally - 1 ki point	
7			Intégrité du Corps	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			Ame de diamant	Résistance au sort	
14			Chute ralentie 21 m		
15			Main tremblante	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			Corps Vide	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	Grant	1 ki point
6	Grant a single ally within 30ft:	
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
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

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

Réserve de ki

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBATIE

### SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobaties = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

### TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobaties = 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
<b>SAUT EN LONGUEUR</b>	DD	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
<b>SAUT EN HAUTEUR</b>	DD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
<b>SE RATTRAHER</b>	DD	20	Sauvegarde	Reflexe	si vous loupez un saut de 4 ou moins							
<b>CHUTE</b>	DD	15	Acrobaties		Pour ignorer 3m de dégâts de chute							