

MOINE
DECHAINÉ

Niveau
de Moine

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

= + (÷ 4)

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

DD DU JET
DE VIGUEUR

= 10 + (÷ 2) + 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
- ☐ Parade de Projectile ☐ Esquive
- 1** ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

Réserve de ki

RESERVE DE KI
CAPACITE

Niveau

3 = (÷ 2) + SAG

KI POOL ☐☐☐☐
☐☐☐☐

Niveau **KI STRIKE**

- 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

Niveau	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	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			Intégrité du Corps	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	_____	_____