

SENSEI (MOINE)

Moine
Niveau

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT
PAR JOUR

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

COUP ETOURDISSANT
AUJOURD'HUI

DD DU JET
DE VIGUEUR

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

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

ou 50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

Assourdi -4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une attaque
-4 aux jets de perception en opposition

20 Paralysé loupe automatiquement les jets de perception basés sur le son
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

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

INSPIRER LE COURAGE

1 **+** 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

7 **SOIGNES** Niveau de moine

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

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGE

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

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

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

DD DU JET
DE VIGUEUR

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planeaire

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	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 P +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement
4	d8 d6 / d6	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 +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		Wholeness of Body		Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8	d10 d8 / d8	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 / d6	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	Grant a single ally within 30ft:	1 ki point
6		
Niveau	Grant all allies within 30ft:	
12	Grant a single ally within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	1 ki point
Niveau	Grant all allies within 30ft: Evasion, Fast Movement, High Jump, Purity of Body, Slow Fall	
18	Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	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

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
SAUT EN LONGUEUR	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
SAUT EN HAUTEUR	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

SE RATRAPER

DD 20 Sauvegarde Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties pour ignorer 10pds de dommages de chute