

WEAPON ADEPT

Moine
Niveau

(MOINE)

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMD \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Moine Niveau

Niveaux Non-Moines

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right]$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PERFECT STRIKE TODAY (arrondi à l'inférieur)

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Arme

DONS SUPPLEMENTAIRES

- Niveau 1
- ☐ Pris au dépourvu
 - ☐ Reflexes de Combat
 - ☐ Parade de Projectile
 - ☐ Esquive
 - ☐ Science de la lutte
 - ☐ Style du Scorpion
 - ☐ Lancer improvisé

- Niveau 6
- ☐ Poing de la Gorgone
 - ☐ Science de la Bousculade
 - ☐ Science du Désarmement
 - ☐ Science de la Feinte
 - ☐ Science du Croc en Jambe
 - ☐ Mobilité

- Niveau 10
- ☐ Critique Amélioré
 - ☐ Fureur de la Méduse
 - ☐ Capture de projectiles
 - ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau 7

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right]$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = 10 + \left[\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right]$$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] \text{ jours} = \left[\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right]$$

DD DU JET DE VIGUEUR

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau 20

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

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau Bonus Dons à Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1	■	d6 d4 / d8	Bonus de Classe d'Armure Défuge de coups Combat à mains nues Perfect Strike	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Roll attack twice when using a monk weapon
2	■		Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon
3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manoeuvres Sérénité	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique) 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 +20aux jets de saut - 1 point de Ki Immunité à toutes les maladies
6	■		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m Way of the Weapon Master 2	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Weapon Specialisation for the same monk weapon
7			Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Evasion Déplacement accéléré +9 m	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi qui donne +12aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10	■		Réserve de ki (loyale) 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 Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki qui donne +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13			Ame de diamant	Rés. à la magie
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée qui donne +20aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
17			Uncanny Initiative Langue du Soleil et de la Lune	Choose your own initiative roll Parler à n'importe quelle créature vivante
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
19			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Pure Power Chute ralentie Toute distances	+2Au score de Force, Dextérité et Savoir.

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI Niveau de Moine

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

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	9m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
SAUT EN LONGUEUR	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
SAUT EN HAUTEUR	DD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobaties +4 chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

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

CHUTE DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute