

MANOEUVRE MASTER (MOINE)

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Perd 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**, **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
Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

DONS SUPPLEMENTAIRES

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive

Niveau

- 1** ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
☐ Lancer improvisé
☐ Improved _____
☐ Improved _____

Niveau

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

Niveau

- 10** ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement
☐ _____ Strike

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \text{Niveau de Moine}$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANOEUVRE

Niveau

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \text{Niveau de Moine}$$

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 Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Flurry of Manoeuvres
Combat à mains nues
Poing immobilisant

Use a full attack action for more combat manoeuvres
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
Entraînement aux manoeuvres
Manoeuvre Defence

qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer P
Attacks of opportunity against manoeuvres

4

d8
d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)
Reliable Manoeuvre

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
Roll twice for **CMB** - 1 ki point

5

Saut en Hauteur
Meditative Manoeuvre

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20 aux jets de saut - 1 point de Ki
Add **WIS** to **CMB**, once a round

6

■

Déplacement accéléré +6 m

qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10
d8 / 2d8

Évasion améliorée
Déplacement accéléré +9 m

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté
qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

10

■

Réserve de ki (loyale)

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

11

Sweeping Manoeuvre

Make a manoeuvre against two enemies
OR two manoeuvres against the same enemy

12

2d6
d10 / 3d6

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki
qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

13

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

■

Whirlwind Manoeuvre
Déplacement accéléré +15 m

Make one manoeuvre against all adjacent enemies
qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

15

■

Whirlwind Manoeuvre
Déplacement accéléré +15 m

Make one manoeuvre against all adjacent enemies
qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

16

2d8
2d6 / 3d8

Réserve de ki (adamantium)

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

18

■

Déplacement accéléré +18 m

qui donne +24 aux 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

Perfection de l'être

Considéré comme un extérieur

FLURRY OF MANOEUVRES

Niveau

1 First combat manoeuvre

BMO

-2

As part of a full attack, make additional
combat manoeuvres at a penalty to **CMB**.

8

Deuxième manoeuvre de combat

-3

15

Third combat manoeuvre

-7

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

Niveau de Moine

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

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	9 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	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