

# WEAPON ADEPT

Niveau de Moine

## (MOINE)

### BONUS DE CLASSE D'ARMURE

#### CA BONUS

+ CA

#### DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

### PERFECT STRIKE

#### PERFECT STRIKE PER DAY

Niveau de Moine

Niveaux Non-Moines

$$= \left( \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

#### PERFECT STRIKE TODAY

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 de Moine

$$= \left( \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right)$$

### CORPS DE DIAMANT

#### RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau de Moine

$$= 10 + \left( \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right)$$

### PAUME VIBRATOIRE

#### CARQUOIS JOUR

Niveau de Moine

$$\text{jours} = \left( \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right)$$

#### DD DU JET DE VIGUEUR

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

### 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

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

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure  
Déluges 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 adamantinite

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

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

#### 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	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