

MANOEUVRE MASTER (MOINE)

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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

	<input type="checkbox"/> Pris au dépourvu	<input type="checkbox"/> Reflexes de Combat
	<input type="checkbox"/> Parade de Projectile	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquive
Niveau	<input type="checkbox"/> Science de la lutte	<input type="checkbox"/> Style du Scorpion
1	<input type="checkbox"/> Lancer improvisé	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Poing de la Gorgone	<input type="checkbox"/> Science de la Bousculade
	<input type="checkbox"/> Science du Désarmement	<input type="checkbox"/> Science de la Feinte
Niveau	<input type="checkbox"/> Science du Croc en Jambe	<input type="checkbox"/> Mobilité
6	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Critique Amélioré	<input type="checkbox"/> Fureur de la Méduse
Niveau	<input type="checkbox"/> Capture de projectiles	<input type="checkbox"/> Attaque en Mouvement
10	<input type="checkbox"/>	Strike

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau		Niveau de moine
7	<input type="checkbox"/>	=

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Niveau		Niveau de moine
13	<input type="checkbox"/>	= 10 +

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau		Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.
20		Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Niveau de Moine	Bonus de Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	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		
9			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	■			
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 Parler à n'importe quelle créature vivante
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		BMO	
1	First combat manoeuvre	-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

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

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	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 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

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