

ZEN ARCHER

Niveau
de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYNiveau
de MoineNiveaux
Non-Moines

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right)$$

(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 BOW

Arme

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Reflexes de Combat ☐ Parade de ProjectileNiveau ☐ Esquive ☐ Tir Lointain1 ☐ Point-Blank Shot ☐ Tir Précis☐ Tir RapideNiveau ☐ Focused Shot ☐ Science du Tir Précis6 ☐ Feu nourri ☐ Mobilité☐ Parting ShotNiveau ☐ Critique Amélioré ☐ Pinpoint Targeting10 ☐ Tir en mouvement ☐ Capture de projectiles

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

Niveau de moine

$$7 \left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau

$$13 \left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau

$$15 \left[\text{ } \right] \text{ jours} = \left[\text{ } \right]$$

DD DU JET
DE VIGUEUR

Niveau

$$15 \left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

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

Dommages
Niveau Bonus
de Moine Dons de Frappe
à Mains Nues

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Délugé de coups
Combat à mains nues
Perfect StrikeUse a full attack action for more attacks - bow only
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Roll attack twice when using a monk weapon

2

■

Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3

Déplacement accéléré +3 m
Zen Archery
Point Blank Masterqui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Use WIS instead of DEX for attacks with a bow
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8

d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)
Chute ralentie 6 mTreat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - 1 ki point
Chute ralentie

5

Saut en Hauteur
Ki ArrowsAjouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20aux jets de saut - 1 point de Ki
Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point

6

■

Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m
Way of the Bow 2qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Weapon Specialisation with the same bow

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10

d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9

Reflexive Shot
Déplacement accéléré +9 mMake attacks of opportunity with a bow
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

Trick Shot

Ignore concealment - 1 ki point
Ignore total concealment or cover - 2 ki point
Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point

12

2d6

d10 / 3d6

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 mSe 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 mMort 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

ÉTERNELLE JEUNESSE
Ki Focus BowPas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel
Use ki attacks with arrows as if they were melee

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

Perfection de l'être
Chute ralentie Toute distances

Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

Niveau de moine

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

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