

WEAPON ADEPT

(MOINE)

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

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

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

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

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

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

DD DU JET DE VIGUEUR

Moine Niveau

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

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

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

1

d6
d4 / d8

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

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

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