

MARTIAL ARTIST (MOINE)

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS



DMD BONUS



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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR



$$\left\{ \begin{array}{l} \text{COUP ETOURDISSANT PAR JOUR} \\ \text{COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI} \end{array} \right\} = \text{Niveau de Moine} + \left(\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

DD DU JET DE VIGUEUR



$$\text{DD DU JET DE VIGUEUR} = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + \text{SAG} (+1) \text{ from level 3}$$

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 Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**
-4 aux compétences **FOR** et **DEX**, Perception
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

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

☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion

☐ Lancer improvisé

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte

☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR



Niveau de moine

jours =

DD DU JET DE VIGUEUR



Niveau de Moine

$$\text{DD DU JET DE VIGUEUR} = 11 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

MOINE

| Niveau de Moine | Bonus de Moine | Dommages de Frappe à Mains Nues | Bonus de Classe d'Armure | |
|-----------------|----------------|---------------------------------|---|---|
| 1 | ■ | d6 d4 / d8 | Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant | Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques 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 manœuvres Pain Points | qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer P |
| 4 | ■ | d8 d6 / 2d6 | Exploit Weakness Martial Arts Master | Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses Use monk level to take Fighter feats |
| 5 | | | Saut en Hauteur Extreme Endurance | Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20 aux jets de saut - 1 point de Ki Immune to fatigue |
| 6 | ■ | | Déplacement accéléré +6 m | qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts |
| 7 | | | Physical Resistance -1 | Reduced ability damage |
| 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) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2 | Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyal |
| 11 | | | | |
| 12 | ■ | 2d6 d10 / 3d6 | Déplacement accéléré +12 m | qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts |
| 13 | | | Defensive Roll Physical Resistance -3 | Reflex for half damage to avoid hitting Ohp |
| 14 | ■ | | | |
| 15 | | | Main tremblante Déplacement accéléré +15 m | Mort différée qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts |
| 16 | ■ | 2d8 2d6 / 3d8 | Réserve de ki (adamantium) Physical Resistance -4 | Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantin |
| 17 | | | | |
| 18 | ■ | | Déplacement accéléré +18 m | qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts |
| 19 | | | Greater Defensive Roll Physical Resistance -5 | Reduced damage on Defensive Roll |
| 20 | ■ | 2d10 2d8 / 4d8 | Extreme Endurance 4 | Immune to death effects |

† L'artiste martial ne peut pas utiliser des techniques de ki sans gagner une réserve de ki d'une autre

EXPLOIT WEAKNESS

BONUS AUX TESTS

DESAGESSE



Niveau de Moine

$$+ \text{SAG}$$

WISDOM

CHECK DC



Challenge Rating

$$= 10 + \text{FP}$$

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness.

Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus to AC until your next turn.

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 | 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