

MANOEUVRE MASTER (MOINE)

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive
- Niveau ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- 1** ☐ Lancer improvisé
- ☐ Improved _____
- ☐ Improved _____
- Niveau ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- ☐ Supérieur _____
- ☐ Supérieur _____
- Niveau ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement
- ☐ _____ Strike

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau **7** ☐ Soignes Niveau de moine

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANOEUVRE

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right)$$

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	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	First combat manoeuvre	BMO	
1		-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 RÉSERVE DE KI

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

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