

MARTIAL ARTIST (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

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

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG (+1) \text{ from level 3}$$

Niveau 1 Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Perd le bonus de DEX à la CA; -2 CA

Niveau 4 Fatigué Ne peut pas courir ou charger
-2 Force et Dextérité

Niveau 8 Malade -2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique

Niveau 12 Hébété Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux

Niveau 16 Aveuglé Perd le bonus de DEX à la CA; -2 CA
-4 aux compétences FORET DEX, Perception
50% risque de manquer son attaque

ou Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse
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

Niveau 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

Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ Esquive

1 ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion

☐ Lancer improvisé

Niveau ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

6 ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte

☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

Niveau ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

10 ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] \text{ jours} = \dots$$

DD DU JET DE VIGUEUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 11 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

MOINE

Niveau de Moine	Bonus Dons	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 Reflexes 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 +1 to confirm critical hits
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 Immune to exhaustion
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 adamantine
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

$$+ \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \dots + SAG$$

WISDOM

CHECK DC

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + FP$$

Challenge Rating

or object's hardness

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	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