

WEAPON ADEPT

Niveau de Moine

(MOINE)

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Niveau de Moine

Niveaux Non-Moines

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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 MANIPULATION

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

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOURNALIER

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

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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

Niveau de Moine Dons de Moine Bonus à Mains Nues

Dommages de Frappe

Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

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

2

■

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

3

■

Déplacement accéléré +3 m
Entraînement aux manoeuvres
Sérénité

qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer F
+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

■

d8

d6 / d6

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
+20 aux 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 +8 aux 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 / d8

Chute ralentie 12 m

9

■

Évasion
Déplacement accéléré +9 m

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
qui donne +12 aux 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 / d6

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 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

■

Chute ralentie 21 m

15

■

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m

Mort différée
qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

16

■

2d8

2d6 / d8

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 +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 / d8

Pure Power
Chute ralentie Toute distances

+2 Au score de Force, Dextérité et Savoir.

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

Niveau de Moine

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

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 Réflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute