

ZEN ARCHER

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYMoine
NiveauNiveaux
Non-Moines

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

(arrondi à l'inférieur)

PERFECT STRIKE
TODAY

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 BOW

Arme

DONS SUPPLEMENTAIRES

- Niveau 1
- ☐ Reflexes de Combat
 - ☐ Parade de Projectile
 - ☐ Esquive
 - ☐ Tir Lointain
 - ☐ Point-Blank Shot
 - ☐ Tir Précis
 - ☐ Tir Rapide

- Niveau 6
- ☐ Focused Shot
 - ☐ Science du Tir Précis
 - ☐ Feu nourri
 - ☐ Mobilité
 - ☐ Parting Shot

- Niveau 10
- ☐ Critique Amélioré
 - ☐ Pinpoint Targeting
 - ☐ Tir en mouvement
 - ☐ Capture de projectiles

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau 7

SOIGNES

Niveau de moine

=

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau 13

= 10 +

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau 15

DD DU JET

DE VIGUEUR

Niveau de moine

jours =

= 10 +

Moine Niveau

÷ 2

+ 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 Mains Nues

Dommages de Frappe Pte / Grd

1 ■ d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure

Déluge de coups

Combat à mains nues

Perfect Strike

Use a full attack action for more attacks - bow only

Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes

Roll attack twice when using a monk weapon

2 ■ Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3 Déplacement accéléré +3 m

Zen Archery

Point Blank Master

qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

Use WIS instead of DEX for attacks with a bow

Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4 d8

d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)

Chute ralentie 6 m

Treat unarmed attacks as magic weapons

Increase range of attack by 50ft - 1 ki point

Chute ralentie

5 Saut en Hauteur

Ki Arrows

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter

+20aux jets de saut - 1 point de Ki

Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point

6 ■ Déplacement accéléré +6 m

Chute ralentie 9 m

Way of the Bow 2

qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

Weapon Specialisation with the same bow

7 Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8 d10

d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9 Reflexive Shot

Déplacement accéléré +9 m

Make attacks of opportunity with a bow

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 Loyaes

11 Trick Shot

Ignore concealment - 1 ki point

Ignore total concealment or cover - 2 ki point

Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point

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 adamantine

17 ÉTERNELLE JEUNESSE

Ki Focus Bow

Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel

Use ki attacks with arrows as if they were melee

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

Perfection de l'être

Chute ralentie Toute distances

Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

Niveau de moine

=

÷ 2

+ 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