MARTIAL ARTIST
(MOINE)

Moine Niveau [ ]

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS [+ CA]

DMD BONUS [+ DMD]

= SAG + (Moine Niveau ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR [ ] = Moine Niveau + (Niveaux Non-Moines ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR [ ] = 10 + (Moine Niveau ÷ 2) + SAG (from level 3 + 1)

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	Perd le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA** -4 aux compétences **FOR** et **DEX**, Perception 50% risque de manquer son attaque 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

Niveau 1
- ☐ Pris au dépourvu
- ☐ Parade de Projectile
- ☐ Science de la lutte
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Esquive
- ☐ Style du Scorpion

Niveau 6
- ☐ Poing de la Gorgone
- ☐ Science du Désarmement
- ☐ Science du Croc en Jambe
- ☐ Science de la Bousculade
- ☐ Science de la Feinte
- ☐ Mobilité

Niveau 10
- ☐ Critique Amélioré
- ☐ Capture de projectiles
- ☐ Fureur de la Méduse
- ☐ Attaque en Mouvement

PAUME VIBRATOIRE

Niveau 15

CARQUOIS JOUR [jours] = Niveau de Moine

DD DU JET DE VIGUEUR [ ] = 11 + (Moine Niveau ÷ 2) + SAG

MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure 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
1	■	d6 d4 / d8		
2	■		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3			Déplacement accéléré **+3 m** Entraînement aux manoeuvres 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 **B** **+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 Loyales 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 0hp
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 autr

EXPLOIT WEAKNESS

BONUS AUX TESTS DE SAGESSE [+] = Moine Niveau + SAG

WISDOM CHECK DC [ ] = 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 — à la moitié de la vitesse
DD Acrobaties = Adversaire **CMD** — +10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI — à la moitié de la vitesse
DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire **DMD** — +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 pour chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER DD 20 Sauvegarde Reflexes — si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE DD 15 Acrobaties — Pour ignorer 3m de dégâts de chute