

# MANOEUVRE MASTER (MOINE)

Moine Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

Niveau		
1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>
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 <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b> -4 on <b>STR</b> , <b>DEX</b> 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 Per le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>

## DONS SUPPLEMENTAIRES

	<input type="checkbox"/> Pris au dépourvu	<input type="checkbox"/> Reflexes de Combat
	<input type="checkbox"/> Parade de Projectile	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquive
Niveau	<input type="checkbox"/> Science de la lutte	<input type="checkbox"/> Style du Scorpion
1	<input type="checkbox"/> Lancer improvisé	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Poing de la Gorgone	<input type="checkbox"/> Science de la Bousculade
	<input type="checkbox"/> Science du Désarmement	<input type="checkbox"/> Science de la Feinte
Niveau	<input type="checkbox"/> Science du Croc en Jambe	<input type="checkbox"/> Mobilité
6	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Greater	
	<input type="checkbox"/> Critique Amélioré	<input type="checkbox"/> Fureur de la Méduse
Niveau	<input type="checkbox"/> Capture de projectiles	<input type="checkbox"/> Attaque en Mouvement
10	<input type="checkbox"/>	Strike

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau		Niveau de moine
7	<input type="checkbox"/>	

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MANOEUVRE

Niveau		Niveau de moine
13	<input type="checkbox"/>	

## 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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer F Attacks of opportunity against manoeuvres
4		d8 d6 / 2d6	Résèrve de Ki (Magie) Reliable Manoeuvre	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Roll twice for <b>CMB</b> - 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 <b>WIS</b> to <b>CMB</b> , once a round
6	■		Déplacement accéléré +6 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8		
9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Résèrve de Ki (Loyal)	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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Ame de diamant	Résistance au sort
14	■			
15			Whirlwind Manoeuvre Déplacement accéléré +15 m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Résèrve de Ki (adamantine)	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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considéré comme un extérieur

## FLURRY OF MANOEUVRES

Niveau		BMO	
1	First combat manoeuvre	-2	As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to <b>CMB</b> .
8	Second combat manoeuvre	-3	
15	Third combat manoeuvre	-7	

## Résèrve de ki

### RESERVE DE KI CAPACITE

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

Résèrve 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	9,00 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'acrobatics +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