

## 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

=

+

(

÷ 4

)

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 BOW

Arme

## DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Reflexes de Combat ☐ Parade de Projectile

☐ Esquive ☐ Tir Lointain

☐ Point-Blank Shot ☐ Tir Précis

☐ Tir Rapide

☐ Focused Shot

☐ Science du Tir Précis

☐ Feu nourri

☐ Mobilité

☐ Parting Shot

☐ CritiqueAmélioré

☐ Pinpoint Targeting

☐ Tir en mouvement

☐ Capture de projectiles

## PERFECTION DE L'ÊTRE

## POINTS DE VIE

SOIGNES

Niveau de moine

Niveau

7

=

## CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau

13

= 10 +

## PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau de moine

jours =

Niveau

15

DD DU JET

DE VIGUEUR

Moine

Niveau

= 10 +

(

÷ 2

) +

SAG

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

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  
Délugé 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

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Use **WIS** instead of **DEX** for attacks with a bow  
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8

d6 / 2d6

Résèrve de Ki (Magie)  
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

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)  
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  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Résèrve de Ki (Loyal)  
Chute ralentie 15 m

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

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**  
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Ame de diamant

Résistance au sort

14

■

Chute ralentie 21 m

15

Main tremblante  
Déplacement accéléré +15 m

Mort différée  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8

2d6 / 3d8

Résèrve de Ki (adamantine)  
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

(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  
Chute ralentie **Toute distances**

Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

## RESERVE DE KI

CAPACITE

Niveau de moine

=

(

÷ 2

) +

SAG

## Réserve de ki

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATIE

## SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

## TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute