

MARTIAL ARTIST (MOINE)

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

(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

$$= \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

Moine Niveau

$$= 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG (+1)$$

Niveau

1 Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per 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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**
-4 on **STR** and **DEX** 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 **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat

Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ Esquive

1 ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
☐ Lancer improvisé

Niveau ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

6 ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

Niveau ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

10 ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PAUME VIBROTOIRE

CARQUOIS JOUR Niveau de moine

jours =

Niveau

DD DU JET DE VIGUEUR

Moine Niveau

$$= 11 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

MOINE

Moine Niveau Bonus Dons à Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1 ■ **d6**
d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Défuge 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

2 ■

Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

Déplacement accéléré **+3 m**
Entraînement aux manœuvres
Pain Points

(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer **P**
+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**

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

7

Physical Resistance -1

Reduced ability damage

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)
Extreme Endurance 2
Physical Resistance -2

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyal
Immune to exhaustion

12 ■

2d6
d10 / 3d6

Déplacement accéléré **+12 m**

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

13

Defensive Roll
Physical Resistance -3

Reflex for half damage to avoid hitting Ohp

14 ■

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)
Physical Resistance -4

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

18 ■

Déplacement accéléré **+18 m**

(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)

19

Greater Defensive Roll
Physical Resistance -5

Reduced damage on Defensive Roll

20

2d10
2d8 / 4d8

Extreme Endurance 4

Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a *ki pool* from another class

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

+ =

Moine Niveau

+ SAG

WISDOM CHECK DC

= 10 +

Challenge Rating

FP

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

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