

# 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

$$\text{Moine Niveau} = \text{Niveaux Non-Moines} + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

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**, **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
- ☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive
- Niveau ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- 1** ☐ Lancer improvisé
- ☐ Improved \_\_\_\_\_
- ☐ Improved \_\_\_\_\_
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- Niveau ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- 6** ☐ Greater \_\_\_\_\_
- ☐ Greater \_\_\_\_\_
- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- Niveau ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement
- 10** ☐ Strike \_\_\_\_\_

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE SOIGNES

$$\text{Niveau de moine} = \text{Niveau de moine}$$

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MALEFICENCE

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

## 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	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Flurry of Manoeuvres Combat à mains nues Stunning Fist	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			High Jump 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			Wholeness of Body	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			Diamond Soul	Spell resistance
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			Empty Body	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	First combat manoeuvre	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

$$\text{Niveau de moine} = \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Résèrve de ki  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBATICS

### 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	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	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 10pds de dommages de chute