

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

$$\text{Moine Niveau} = \text{Niveau Non-Moines} + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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 VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR Niveau de moine

$$\text{jours} = \text{Moine Niveau}$$

Niveau

DD DU JET DE VIGUEUR

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

MOINE

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

1 ■ **d6**
d4 / d8
Armour Class Bonus
Défuge de coups
Combat à mains nues
Stunning Fist

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 F
+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 High Jump

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobatics 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 ■ Réserve de Ki (Loyal)
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

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13 Defensive Roll
Physical Resistance -3

Reflex for half damage to avoid hitting Ohp

14 ■

15 Quivering Palm
Déplacement accéléré +15 m

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

16 **2d8**
2d6 / 3d8
Réserve 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

$$+ \text{Moine Niveau} = \text{Moine Niveau} + SAG$$

WISDOM CHECK DC

$$\text{Challenge Rating} = 10 + FP$$

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.

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	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 10pds de dommages de chute