

WEAPON ADEPT

Moine
Niveau

(MOINE)

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Moine Niveau

Niveaux Non-Moines

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right]$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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 WEAPON MASTER

Weapon

DONS SUPPLEMENTAIRES

- Niveau 1
- ☐ Pris au dépourvu
 - ☐ Reflexes de Combat
 - ☐ Parade de Projectile
 - ☐ Esquive
 - ☐ Science de la lutte
 - ☐ Style du Scorpion
 - ☐ Lancer improvisé

- Niveau 6
- ☐ Poing de la Gorgone
 - ☐ Science de la Bousculade
 - ☐ Science du Désarmement
 - ☐ Science de la Feinte
 - ☐ Science du Croc en Jambe
 - ☐ Mobilité

- Niveau 10
- ☐ CritiqueAmélioré
 - ☐ Fureur de la Méduse
 - ☐ Capture de projectiles
 - ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau 7

$$\left[\frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right] =$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau 13

$$\left[\frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right] = 10 +$$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOURNALIER

Niveau de moine

$$\left[\frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right] \text{ jours} =$$

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau 15

$$\left[\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

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 à Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1 ■ d6
d4 / d8

Armour Class Bonus
Défense de coups
Combat à mains nues
Perfect Strike

Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Roll attack twice when using a monk weapon

2 ■ Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

3 Déplacement accéléré +3 m
Entraînement aux manoeuvres
Sérénité

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer F
+2jets de sauvegarde contre l'enchantement

4 d8
d6 / 2d6

Réserve de Ki (Magie)
Chute ralentie 6 m

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
Chute ralentie

5 High Jump

Pureté physique

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20aux jets de saut - 1 point de Ki
Immunité à toutes les maladies

6 ■ Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m
Way of the Weapon Master 2

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
Weapon Specialisation for the same monk weapon

7 Wholeness of Body

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8 d10
d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9 Evasion
Déplacement accéléré +9 m

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10 ■ Réserve de Ki (Loyal)
Chute ralentie 15 m

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

11 Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

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 Diamond Soul

Spell resistance

14 ■ Chute ralentie 21 m

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)
Chute ralentie 24 m

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

17 Uncanny Initiative
Langue du Soleil et de la Lune

Choose your own initiative roll
Parler à n'importe quelle créature vivante

18 ■ Déplacement accéléré +18 m
Chute ralentie 27 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

Pure Power
Chute ralentie Toute distances

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

$$\left[\frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right] = \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Réserve 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 LONGUEURDD | 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 HAUTEURDD | 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