

ZEN ARCHER

Niveau
de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYNiveau
de MoineNiveaux
Non-Moines

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□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 BOW

Arme

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Reflexes de Combat ☐ Parade de ProjectileNiveau ☐ Esquive ☐ Tir Lointain1 ☐ Point-Blank Shot ☐ Tir Précis☐ Tir RapideNiveau ☐ Focused Shot ☐ Science du Tir Précis6 ☐ Feu nourri ☐ Mobilité☐ Parting ShotNiveau ☐ CritiqueAmélioré ☐ Pinpoint Targeting10 ☐ Tir en mouvement ☐ Capture de projectiles

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

Niveau de moine

$$7 \left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau

$$13 \left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$$

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau

$$\left[\text{ } \right] \text{ jours} = \left[\text{ } \right]$$

Niveau

DD DU JET
DE VIGUEURNiveau
de Moine

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

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

Dommages
Niveau Bonus
de Moine Dons de Frappe
à Mains Nues
Pte / GrdBonus de Classe d'Armure
Délugé de coups
Combat à mains nues
Perfect StrikeUse 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

1

■

d6

d4 / d8

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 mTreat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - **1 ki point**
Chute ralentie

5

Saut en Hauteur
Ki ArrowsAjouter 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 mMake 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 Loyal

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 mSe 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 mMort 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 BowPas 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

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

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