

# 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

Arme

## 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

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

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau 13

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

## PAUME VIBRATOIRE

### CARQUOIS JOURNALIER

Niveau 15

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

### DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau 20

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### Considéré comme Planaire

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	Bonus de Classe d'Armure Défuge 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			Saut en Hauteur 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			Intégrité du Corps	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			Ame de diamant	Résistance au sort
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Main tremblante 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			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Pure Power Chute ralentie Toute distances	+2Au score de Force, Dextérité et Savoir.

## 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

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATIE

### SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobaties = Adversaire CMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

### TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobaties = 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'acrobaties +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 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute