

MARTIAL ARTIST (MOINE)

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$\text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right)$

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

$\text{Niveau de Moine} + \left(\frac{\text{from level 3}}{2} \right) + \text{SAG} (+1)$

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 VIBROTOIRE

CARQUOIS JOUR

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

Niveau

15 DD DU JET DE VIGUEUR

$\text{Niveau de Moine} + \left(\frac{\text{from level 3}}{2} \right) + \text{SAG}$

MOINE			
Niveau	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	
1	■	d6 d4 / d8	Bonus de Classe d'Armure Défuge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant 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			Saut en Hauteur Extreme Endurance Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties 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	■		Résèrve de Ki (Loyal) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2 Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyalès 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			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	■	2d8 2d6 / 3d8	Résèrve 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

+ = + SAG

WISDOM CHECK DC

= 10 + FP

Challenge Rating

or object's hardness

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.

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	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 3m de dégâts de chute