

# MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Niveau de Moine

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

Niveau de Moine

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

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

Niveau de Moine

Niveaux Non-Moines

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de Moine

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

Niveau

1 Etourdi

Pas d'action ce tour-ci  
Perd 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

Perd le bonus de DEX à la CA; -2 CA  
-4 aux compétences FOR et DEX, Perception  
50% risque de manquer son attaque  
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

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  
Perd 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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

Niveau de moine

7

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MAGE

Niveau

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right)$$

## PAUME VIBRATOIRE

### CARQUOIS JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ jours} = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

Niveau

15 DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de Moine

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planeaire

Niveau

20 Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

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

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure  
Déluge 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

■

Iron Monk

Toughness and +1 natural armour

3

Déplacement accéléré +3 m  
Entraînement aux manoeuvres  
Sérénité

qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts  
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer P  
+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8

d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)  
Bastion Stance

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques  
Cannot be knocked prone or moved while stationary

5

Iron Limb Defence

Pureté physique

+2 shield bonus to AC and CMD while stationary  
Increase bonus to +4 - 1 ki point  
Immunité à toutes les maladies

6

■

Déplacement accéléré +6 m

qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

7

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

8

d10

d8 / 2d8

Adamantine Monk

Damage reduction

Déplacement accéléré +9 m

Double damage reduction - 1 ki point  
qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

9

Déplacement accéléré +9 m

qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

10

■

Réserve de ki (loyale)

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

Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki  
qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

13

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

■

Main tremblante

Mort différée

Déplacement accéléré +15 m

qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

15

Main tremblante

Mort différée

Déplacement accéléré +15 m

qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

16

2d8

2d6 / 3d8

Réserve de ki (adamantium)  
Bastion Stance 2

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine  
Cannot be moved, even by teleportation

17

ÉTERNELLE JEUNESSE

Vow of Silence

Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel  
+2 insight to AC and CMD  
+4 to Sense Motive, Stealth, Perception

18

■

Déplacement accéléré +18 m

qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

19

Corps Vide

Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfection de l'être

Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

### CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

Niveau de moine

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

### 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	9m	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'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