

# MONK OF THE LOTUS

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

## COUP ETOURDISSANT

### TOUCH OF SERENITY PER DAY

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

(arrondi à l'inférieur)

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

### TOUCH OF SERENITY TODAY

Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect.

### SERENITY DURATION

trs

$$= 1 + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{6} \right)$$

### JET DE VOLONTÉ DD

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

## 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
- ☐ Critique Amélioré
  - ☐ Fureur de la Méduse
  - ☐ Capture de projectiles
  - ☐ Attaque en Mouvement

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE SOIGNES

$$\text{Niveau de moine} = \frac{\text{Niveau de moine}}{7}$$

## TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

$$\text{Niveau de moine} = 10 + \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{13} \right)$$

## TOUCH OF PEACE

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. No saving throw.

## 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	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Touch of Serenity	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 manoeuvres Sérénité	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique) 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	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
7			Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Évasion améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté qui donne +12aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10	■		Réserve de ki (loyale) 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	Touch of Surrender Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Target of an attack surrenders - 6 ki points qui donne +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13			Ame de diamant	Rés. à la magie
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Touch of Peace Déplacement accéléré +15 m	Mort différée qui donne +20aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantium
17			ÉTERNELLE JEUNESSE Learned Master	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel Linguistique et Connaissances sont des comp. de classe utilisant S
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24aux 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 Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

### CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

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

### 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 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'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