

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

= SAG + (÷ 4)

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

=

+

(÷ 4)

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

=

10 + (÷ 2) + 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

- 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

Niveau

7

=

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA M

Niveau

13

=

10 +

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau

jours

=

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau

15

=

10 + (÷ 2) + 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	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	Bonus de Classe d'Armure	
1		d6 d4 / d8	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		
9			Adamantine Monk Déplacement accéléré +9 m	Damage reduction Double damage reduction - 1 ki point 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				
15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée 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

=

(÷ 2) + SAG

Réserve de ki

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES	à la moitié de la vitesse
DD Acrobaties = Adversaire CMD	+10 pour se déplacer à pleine vitesse
TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI	à la moitié de la vitesse
DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD	+10 pour se déplacer à pleine vitesse
SAUT EN LONGUEUR	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 DD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
SAUT EN HAUTEUR	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 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