

MONK OF THE LOTUS

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

TOUCH OF SERENITY PER DAY

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

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ trs} = 1 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{6} \right)$$

JET DE VOLONTÉ DD

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

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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \frac{\text{Niveau de Moine}}{7}$$

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 MAGE

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \frac{\text{Niveau de Moine}}{13}$$

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

Niveau Bonus de Moine Dons, a Mains Nues Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
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

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté
qui donne +12aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

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

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

Réserve de ki

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

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 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