

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ **CA** } = **SAG** + ($\frac{\text{Moine Niveau}}{4}$)

DMD BONUS

+ **DMD** } = **SAG** + ($\frac{\text{Moine Niveau}}{4}$)

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

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

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET DE VIGUEUR

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

- 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 de moine

7 $\text{Moine Niveau} = \text{Niveaux Non-Moines} + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$

(arrondi à l'inférieur)

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau de moine

13 $\text{Moine Niveau} = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$

(arrondi à l'inférieur)

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau de moine

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

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau de moine

15 $\text{Moine Niveau} = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$

(arrondi à l'inférieur)

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			
Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages 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	
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

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

(arrondi à l'inférieur)

Réserve de ki

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

(arrondi à l'inférieur)

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