MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Moine Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS: + CA

DMD BONUS: + DMD

= SAG + (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 = Moine Niveau + (Niveaux Non-Moines ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR = 10 + (Moine Niveau ÷ 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
- ☐ Parade de Projectile
- ☐ Science de la lutte
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Reflexes de Combat
- ☐ ☐ ☐ Esquive
- ☐ Style du Scorpion

Niveau 6
- ☐ Poing de la Gorgone
- ☐ Science du Désarmement
- ☐ Science du Croc en Jambe
- ☐ Science de la Bousculade
- ☐ Science de la Feinte
- ☐ Mobilité

Niveau 10
- ☐ Critique Amélioré
- ☐ Capture de projectiles
- ☐ Fureur de la Méduse
- ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau 7 — POINTS DE VIE SOIGNES = Niveau de Moine

CORPS DE DIAMANT

Niveau 13 — RÉSISTANCE À LA MAGIE = 10 + Niveau de Moine

PAUME VIBRATOIRE

Niveau 15 — CARQUOIS JOURS = Niveau de Moine jours

DD DU JET DE VIGUEUR = 10 + (Moine Niveau ÷ 2) + SAG

PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau 20 — **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		
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 **B** **+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 magiqu 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			Integrité 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	9m	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 pour chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER — DD 20 Sauvegarde Reflexes — si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE — DD 15 Acrobaties — Pour ignorer 3m de dégâts de chute