

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

DMD BONUS

Moine Niveau

Moine Niveau

SAG + ($\div 4$)

(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

SAG + ($\div 4$)

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

Moine Niveau

SAG

- Niveau**
- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci Per 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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC** -4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
 - 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 Per le bonus de **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

DONS SUPPLEMENTAIRES

- Niveau**
- ☐ Pris au dépourvu
 - ☐ Reflexes de Combat
 - ☐ Parade de Projectile
 - ☐ Esquive
 - 1** ☐ Science de la lutte
 - ☐ Style du Scorpion
 - ☐ Lancer improvisé
- Niveau**
- ☐ Poing de la Gorgone
 - ☐ Science de la Bousculade
 - ☐ Science du Désarmement
 - ☐ Science de la Feinte
 - ☐ Science du Croc en Jambe
 - ☐ Mobilité
- Niveau**
- ☐ Critique Amélioré
 - ☐ Fureur de la Méduse
 - 10** ☐ Capture de projectiles
 - ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau

Moine Niveau

SAG

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MAIN

Niveau

SAG

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau

Moine Niveau

SAG

PERFECTION DE L'ÊTRE

- Considéré comme Planeira**
- Niveau**
- 20** Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planeira.
 - 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 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 (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer F +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement |
| 4 | | d8 d6 / 2d6 | Résèrve de Ki (Magie) 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 (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) |
| 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 (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Résèrve de Ki (Loyal) 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Ame de diamant Résistance au sort |
| 14 | ■ | | |
| 15 | | | Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2d8 2d6 / 3d8 | Résèrve de Ki (adamantine) 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 (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) |
| 19 | | | Corps Vide Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki |
| 20 | | 2d10 2d8 / 4d8 | Perfect Self Considéré comme un extérieur |

Réserve de ki

RESERVE DE KI

CAPACITE

Niveau de moine

Réserve de ki

SAG

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse
+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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 | 9,00 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'acrobatics +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 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute