

# MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

### COUP ETOURDISSANT

#### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

#### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

#### DD DU JET DE DC

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

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci  
Per le bonus de **DEX DEX** à la **AC**; -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 DEX** à la **AC**; -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**
- ☐ CritiqueAmélioré
  - ☐ Fureur de la Méduse
  - ☐ Capture de projectiles
  - ☐ Attaque en Mouvement

### PERFECTION DE L'ÊTRE

#### POINTS DE VIE

Niveau **7**

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

### CORPS DE DIAMANT

#### RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

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

### PAUME VIBATOIRE

#### CARQUOIS JOUR

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

#### DD DU JET DE DC

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

### PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

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	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Stunning Fist	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 <b>BBA</b> Pour calculer +2jets 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 <b>AC</b> and <b>CMD</b> while stationary Increase bonus to +4 - <b>1 ki point</b> Immunité à toutes les maladies
6	■		Déplacement accéléré +6 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b>
8		d10 d8 / 2d8		
9			Adamantine Monk Déplacement accéléré +9 m	Damage reduction Double damage reduction - <b>1 ki point</b> (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 - <b>2 points de ki</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■			
15			Quivering Palm 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 <b>AC</b> and <b>CMD</b> +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■		Déplacement accéléré +18 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - <b>3 points de ki</b>
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considéré comme un extérieur

### Réserve de ki

#### RESERVE DE KI CAPACITE

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

#### Réserve de ki

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

### ACROBATICS

#### 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	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	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 10pds de dommages de chute