

SOHEI

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

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
- ☐ Mounted Combat Avoid attacks on mount with Ride check
 - ☐ Mounted Archery Halve the penalty for ranged attacks
 - ☐ Ride-by Attack Move before and after a charge attack
 - ☐ Spirited Charge Double damage
 - ☐ Trample Overrun enemies
 - ☐ Unseat Knock opponents from their mounts

MONASTIC MOUNT

DUREE
PAR JOUR

$$\text{trs} = 2 + \left(\frac{\text{Barde Niveau}}{2} \times 2 \right) +$$

WEAPON TRAINING

Niveau Type d'arme

5 ☐ ☐ ☐ ☐

9 ☐ ☐ ☐

13 ☐ ☐

17 ☐

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

Niveau de moine

7 =

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau

13 = 10 +

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 Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
Défuge de coups
Combat à mains nues
Devoted Guardian

Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes
Always get to act in a surprise round
Add ½ Monk level to initiative

2

■

Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

Maneuvre Training
Sérénité

Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer BB
+2jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

Réserve de Ki (Magie)
Monastic Mount
Ki Weapon

Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques
Gain temporary hp, grant bonuses to mount
Enhance weapon - 1 ki point per enhancement

5

High Jump

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

■

7

Wholeness of Body

Soigner ses blessures - 2 points de Ki

9

Evasion Améliorée

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté

10

■

Réserve de Ki (Loyal)

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

11

Corps de diamant

Immunité à tous les poisons

12

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

15

Quivering Palm

Mort différée

16

Réserve de Ki (adamantine)

Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine

17

ÉTERNELLE JEUNESSE
Langue du Soleil et de la Lune

Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel
Parler à n'importe quelle créature vivante

18

■

19

Empty Body

Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki

20

Perfect Self

Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI
CAPACITE

Niveau de moine

$$\text{Capacité} = \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + SAG$$

Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

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	9,00 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