

MONK OF THE LOTUS

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

TOUCH OF SERENITY PER DAY

$$= \frac{\text{Moine Niveau}}{1} + \left(\frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

TOUCH OF SERENITY TODAY

Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect.

SERENITY DURATION

trs

$$= 1 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{6} \right)$$

VOLONTE SAUVEGARDE DD

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

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

$$\text{Niveau de moine} = \frac{\text{Niveau de moine}}{7}$$

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

$$\text{Niveau de moine} = 10 + \frac{\text{Niveau de moine}}{13}$$

TOUCH OF PEACE

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. No saving throw.

PERFECTION DE L'ÊTRE

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	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Touch of Serenity	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	■		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
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 +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de Ki (Magie) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
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	■		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Réserve de Ki (Loyal) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
11			Corps de diamant	Immunité à tous les poisons
12		2d6 d10 / 3d6	Touch of Surrender Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Target of an attack surrenders - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Touch of Peace Déplacement accéléré +15 m	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de Ki (adamantine) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
17			ÉTERNELLE JEUNESSE Learned Master	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel Linguistics and Knowledge are class skills using WIS
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

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

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 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 10pds de dommages de chute