

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 VIGUEUR

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

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per le bonus de **DEX** 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

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau

Niveau de moine

$$7 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

Niveau

Niveau de moine

$$13 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

☐ jours =

Niveau

Niveau de moine

$$15 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + SAG$$

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planeaire

Niveau

20 Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planeaires.

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 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			Wholeness of Body	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			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 AC and CMD +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 - 3 points de ki
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