

# MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS



### DMD BONUS



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

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Niveau Non-Moines}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

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
- ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité
- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

Niveau

Niveau de moine

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

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MAIN

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

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOUR

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

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planeira

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

Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

Niveau de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	Bonus de Classe d'Armure	
1	<b>d6</b> 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 <b>BBA</b> Pour calculer F +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement
4	<b>d8</b> 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		Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b>
8	<b>d10</b> 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	<b>2d6</b> 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		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	<b>2d8</b> 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		Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - <b>3 points de ki</b>
20	<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

### RESERVE DE KI

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

### Réserve de ki



## 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
<b>SAUT EN LONGUEUR</b>	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
<b>SAUT EN HAUTEUR</b>	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