

MONK OF THE EMPTY HAND

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$$= \text{SAG} + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

DD DU JET
DE VIGUEUR

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

Niveau

1 Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Perd 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 Perd le bonus de **DEX** à la CA; -2 CA
-4 aux compétences **FOR** et **DEX**, Perception

ou 50% risque de manquer son attaque
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

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
Perd le bonus de **DEX** à la CA; -2 CA

DONS SUPPLEMENTAIRES

☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat

Niveau ☐ Parade de Projectile ☐ Esquive

1 ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion

☐ Lancer improvisé ☐ Style du Scorpion

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade

☐ Improved Dirty Trick ☐ Science du Désarmement

Niveau ☐ Science de la Feinte ☐ Improved Steal

6 ☐ Science du Croc en Jambe ☐ Improved Weapon

☐ Mobilité ☐ Mastery

Niveau ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse

10 ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau **SOIGNES**

Niveau de Moine

7 ☐ =

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau

13 ☐ = 10 +

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

☐ jours =

Niveau **DD DU JET**

Niveau de Moine

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

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 à Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1

■

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Défuge 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

■

Evasion

Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

3

■

Déplacement accéléré +3 m
Entraînement aux manoeuvres
Versatile Improvisation

qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer P
Use weapon of the wrong type

4

■

d8

d6 / 2d6

Réserve de ki (magique)
Chute ralentie 6 m

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of a thrown object 20ft - **1 ki point**
Chute ralentie

5

■

Saut en Hauteur
Ki Weapons

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20 aux jets de saut - **1 point de Ki**
Enhance improvised weapons

6

■

Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m

qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

7

■

Intégrité du Corps

Soigner ses blessures - **2 points de Ki**

8

■

d10

d8 / 2d8

Chute ralentie 12 m

9

■

Évasion améliorée
Déplacement accéléré +9 m

Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté
qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

10

■

Réserve de ki (loyale)
Chute ralentie 15 m

Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

12

■

2d6

d10 / 3d6

Pas chassé
Déplacement accéléré +12 m
Chute ralentie 18 m

Se faufile magiquement dans les espaces - **2 points de ki**
qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

13

■

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

■

Chute ralentie 21 m

15

■

Main tremblante
Déplacement accéléré +15 m

Mort différée
qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

16

■

2d8

2d6 / 3d8

Réserve de ki (adamantium)
Chute ralentie 24 m

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

■

Déplacement accéléré +18 m
Chute ralentie 27 m

qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

19

■

Corps Vide

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

20

■

2d10

2d8 / 4d8

Perfection de l'être
Chute ralentie Toute distances

Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA

RÉSERVE DE KI

Niveau de Moine

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

Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KI WEAPONS

Niveau

As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon

5

Damage bonus lasts for one round - **1 ki point**

Niveau

Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional
11 weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

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 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'acrobaties +4 chaque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

SE RATTRAPER

DD 20 Sauvegarde Réflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute