

# MONK OF THE EMPTY HAND

Niveau de Moine

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

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  
50% risque de manquer son attaque  
ou 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

Niveau 1 ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat  
☐ Parade de Projectile ☐ Esquive  
☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion  
☐ Lancer improvisé ☐ Style du Scorpion

Niveau 6 ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade  
☐ Improved Dirty Trick ☐ Science du Désarmement  
☐ Science de la Feinte ☐ Improved Steal  
☐ Science du Croc en Jarret ☐ Improved Weapon  
☐ Mobilité ☐ Mastery

Niveau 10 ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse  
☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

Niveau 7 ☐ SOIGNES = ☐ Niveau de moine

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MAGE

Niveau 13 ☐ = 10 + ☐ Niveau de moine

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOUR

Niveau 15 ☐ jours = ☐ Niveau de moine

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

## 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

Niveau de Moine Dommages Bonus 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 Loyal

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

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

### Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## KI WEAPONS

Niveau 5 As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon  
Damage bonus lasts for one round - 1 ki point

Niveau 11 Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional  
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	9m	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'acrobaties +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 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute