

# MONK OF THE EMPTY HAND

Niveau de Moine

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS



### DMD BONUS



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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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



### DD DU JET DE VIGUEUR

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

**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  
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
  - ☐ Parade de Projectile
  - ☐ Science de la lutte
  - ☐ Lancer improvisé
  - ☐ Reflexes de Combat
  - ☐ Esquive
  - ☐ Style du Scorpion
  - ☐ Style du Scorpion

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

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE

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

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

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

## PAUME VIBROTOIRE

### CARQUOIS JOURNAL

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

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

## 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

Niveau de Moine Dons de Moine Bonus à Mains Nues

| Niveau | Dons de Moine | Bonus de Classe d'Armure  | Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques  |
|--------|---------------|---|---|
| 1      | ■             | <b>d6</b><br>Déluge de coups<br>Combat à mains nues<br>Poing immobilisant           | Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes<br>Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round   |
| 2      | ■             | Évasion   | Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi  |
| 3      |               | Déplacement accéléré +3 m<br>Entraînement aux manoeuvres<br>Versatile Improvisation | qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts<br>Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer P<br>Use weapon of the wrong type |
| 4      | ■             | <b>d8</b><br>Réserve de ki (magique)<br>Chute ralentie 6 m                          | Treat unarmed attacks as magic weapons<br>Increase range of a thrown object 20ft - 1 ki point<br>Chute ralentie   |
| 5      |               | Saut en Hauteur<br>Ki Weapons   | Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter<br>+20 aux jets de saut - 1 point de Ki<br>Enhance improvised weapons                               |
| 6      | ■             | Déplacement accéléré +6 m<br>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      | ■             | <b>d10</b><br>Chute ralentie 12 m   |   |
| 9      |               | Évasion améliorée<br>Déplacement accéléré +9 m                                      | Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté<br>qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts  |
| 10     | ■             | Réserve de ki (loyale)<br>Chute ralentie 15 m                                       | Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales   |
| 12     | ■             | <b>2d6</b><br>Pas chassé<br>Déplacement accéléré +12 m<br>Chute ralentie 18 m       | Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki<br>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<br>Déplacement accéléré +15 m                                       | Mort différée<br>qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts  |
| 16     | ■             | <b>2d8</b><br>Réserve de ki (adamantium)<br>Chute ralentie 24 m                     | Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine   |
| 17     |               | ÉTERNELLE JEUNESSE<br>Langue du Soleil et de la Lune                                | Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel<br>Parler à n'importe quelle créature vivante   |
| 18     | ■             | Déplacement accéléré +18 m<br>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     | ■             | <b>2d10</b><br>Perfection de l'être<br>Chute ralentie Toute distances               | Considéré comme un extérieur  |

## Réserve de ki

### CAPACITÉ DE LA

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

### 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 | 9 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'acrobaties +4 chaque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

**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