

# HUNGRY GHOST MONK

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

## PUNISHING KICK

### PUNISHING KICK PER DAY

$$\left( \frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Niveaux Non-Moines}} \right) + \left( \frac{\text{Niveaux Non-Moines}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### PUNISHING KICK TODAY

### DISTANCE PUSHED

$$\left( \frac{\text{Moine Niveau}}{5} \right) \times 5ft$$

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

Fortitude save to avoid being knocked prone

Niveau 15 Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

## STEAL KI

Niveau 5 On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain 1 ki point up to your maximum.

Niveau 11 For each point regained, gain an immediate saving throw against one disease.

## DONS SUPPLEMENTAIRES

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

Niveau 6 ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade  
☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte  
☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

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

## LIFE FUNNEL

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain health.

Niveau 7 POINTS DE VIE SOIGNES Niveau de Moine

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

## SIPPING DEMON

Niveau 13 Gain 1hp on a successful melee attack  
Gain WIS hp on a confirmed critical attack  
You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

## PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR Niveau de Moine

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

Niveau 15 DD DU JET DE VIGUEUR

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau 20 Considéré comme Planaire  
Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.  
Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Punishing Kick	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Push targets away from you
2	■		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manoeuvres Sérénité	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBAPour calculer P +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
5			Saut en Hauteur Steal Ki	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20aux jets de saut - 1 point de Ki Take ki from other creatures
6	■		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
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 +12aux 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
11			Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
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 +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée qui donne +20aux 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 adamantin
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 +24aux 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

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

Réserve de ki

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATIE

### 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 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