HUNGRY GHOST MONK

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

= SAG + (Niveau de Moine ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY

= Niveau de Moine + (Niveaux Non-Moines ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED

= (Niveau de Moine ÷ 5) × 5ft

m

DD DU JET DE VIGUEUR

= 10 + (Niveau de Moine ÷ 2) + 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
- ☐ Parade de Projectile
- ☐ Science de la lutte
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Reflexes de Combat
- ☐ ☐ ☐ Esquive
- ☐ Style du Scorpion

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

Niveau 10
- ☐ CritiqueAmélioré
- ☐ Capture de projectiles
- ☐ Fureur de la Méduse
- ☐ 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

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 VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR

jours = Niveau de moine

Niveau 15 DD DU JET DE VIGUEUR

= 10 + (Niveau de Moine ÷ 2) + 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

Niveau de Moine	Dons Bonus	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd		
1	■	d6 d4 / d8	Bonus de Classe d'Armure 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	■		Évasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3			Déplacement accéléré **+3 m** Entraînement aux manoeuvres Sérénité	qui donne **+4**aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA**Pour calculer **B** **+2**jets 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 magiqu Chute ralentie
5			Saut en Hauteur Steal Ki	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter **+20**aux jets de saut - **1 point de Ki** Take ki from other creatures
6	■		Déplacement accéléré **+6 m** Chute ralentie **9 m**	qui donne **+8**aux 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 **+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
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 **+16**aux 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 **+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 ÷ 2) + SAG

Réserve de ki

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES — à la moitié de la vitesse
DD Acrobaties = Adversaire **CMD** — +10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI — à la moitié de la vitesse
DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire **DMD** — +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** pour chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER DD 20 Sauvegarde Reflexes — si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE DD 15 Acrobaties — Pour ignorer 3m de dégâts de chute