

MONK OF THE EMPTY HAND

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

DD DU JET DE VIGUEUR

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

- Niveau
- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per 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 Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
ou
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
Per le bonus de DEX à la CA; -2 CA

DONS SUPPLEMENTAIRES

- Niveau
- ☐ Pris au dépourvu
 - ☐ Parade de Projectile
 - ☐ Science de la lutte
 - ☐ Lancer improvisé
 - ☐ Reflexes de Combat
 - ☐ Esquive
 - ☐ Style du Scorpion
 - ☐ Style du Scorpion
- Niveau
- ☐ 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
- ☐ Critique Amélioré
 - ☐ Capture de projectiles
 - ☐ Fureur de la Méduse
 - ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

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

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MANIPULATION

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

PAUME VIBROTOIRE

CARQUOIS JOUR

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

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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	Bonus de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	Bonus de Classe d'Armure	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
1		d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer F Use weapon of the wrong type
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de Ki (Magie) 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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10			Réserve de Ki (Loyal) 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Ame de diamant	Résistance au sort
14			Chute ralentie 21 m	
15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de Ki (adamantine) 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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances	Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI

CAPACITE

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

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 Acrobatics = Adversaire CMD

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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	9,00 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'acrobatics +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 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute