

MONK OF THE HEALING HAND

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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 **FORET DEX**, Perception
50% risque de manquer son attaque
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse
- 19** 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

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat
- ☐ Parade de Projectile ☐ Esquive
- 1** ☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion
- ☐ Lancer improvisé
- ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe
- ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau de Moine

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

KI SACRIFICE

11 Passez une heure et sacrifiez votre réserve de ki entière (qui doit contenir au moins 6 points de ki) pour lancer **Rappel à la vie** avec un niveau de lanceur de sorts égal à votre niveau de Moine

15 Comme au-dessus, mais lance **Résurrection**.
Requiert que votre réserve de ki contienne au moins 8 points de ki.

CORPS DE DIAMANT

RÉSISTANCE À LA MORT

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

TRUE SACRIFICE

20 All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a **True Resurrection**.

The monk is utterly destroyed, and can never be revived.
His name can never be spoken or written down again,
all all written mentions of his name become blank.

MOINE

Moine Niveau Bonus Dons à Mains Nues Dommages de Frappe 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 manœuvres
Sérénité

qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer P
+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 magiques
Chute ralentie

5

Saut en Hauteur
Pureté physique

Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter
+20 aux jets de saut - 1 point de Ki
Immunité à toutes les maladies

6

■

Déplacement accéléré +6 m
Chute ralentie 9 m

qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

7

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - 2 ki points

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

Ki Sacrifice

Bring a target back to life - all your ki points

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

Ki Sacrifice
Déplacement accéléré +15 m

Resurrect a target - all your kit points
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 adamantium

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

True Sacrifice
Chute ralentie Toute distances

Give your life to revive allies within 50ft

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

Niveau de Moine

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

Réserve de ki

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

ACROBATIE

SE DÉPLACER DANS DES CASES CONTRÔLÉES

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
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'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