

MONK OF THE HEALING HAND

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

$$= \text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau de Moine

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

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 MAGIE

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

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

Niveau de Moine Bonus de Frappe à Mains Nues
Dommages Pte / Grd

1	■	d6 d4 / d8	Bonus de Classe d'Armure Déluge 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

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

Réserve de ki

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATIE

SE DÉPLACER DANS DES CASES CONTROLÉES

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 Réflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

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