

# MONK OF THE HEALING HAND

Niveau de Moine

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau de Moine

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

## KI SACRIFICE

Niveau **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

Niveau **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

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

## TRUE SACRIFICE

Niveau **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**  
Déluge de coups  
Combat à mains nues  
Poing immobilisant

Bonus de Classe d'Armure  
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** ☐ **d4 / d8**

Evasion  
Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi

**3** ☐ **d8**  
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** ☐ **d6 / 2d6**

Réserve de ki (magique)  
Chute ralentie 6 m  
Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques  
Chute ralentie

**5** ☐ **d8**  
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** ☐ **d6 / 2d6**

Déplacement accéléré +6 m  
Chute ralentie 9 m  
qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

**7** ☐ **d8 / 2d8**

Ancient Healing Hand  
Heal somebody else's wounds - 2 ki points

**8** ☐ **d10**  
Chute ralentie 12 m

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

**9** ☐ **d10**  
Déplacement accéléré +12 m  
Chute ralentie 15 m

Réserve de ki (loyale)  
Chute ralentie 15 m  
Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales

**10** ☐ **d10**  
Déplacement accéléré +15 m  
Chute ralentie 18 m

Ki Sacrifice  
Bring a target back to life - all your ki points

**11** ☐ **2d6**  
Pas chassé  
Déplacement accéléré +12 m  
Chute ralentie 18 m

Ame de diamant  
Rés. à la magie

**12** ☐ **2d6**  
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** ☐ **2d6**  
Déplacement accéléré +12 m  
Chute ralentie 18 m

Ame de diamant  
Rés. à la magie

**14** ☐ **2d6**  
Déplacement accéléré +12 m  
Chute ralentie 18 m

Ki Sacrifice  
Déplacement accéléré +15 m  
Resurrect a target - all your kit points  
qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

**15** ☐ **2d8**  
Réserve de ki (adamantium)  
Chute ralentie 24 m

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

**16** ☐ **2d8**  
Déplacement accéléré +18 m  
Chute ralentie 27 m

Déplacement accéléré +18 m  
Chute ralentie 27 m  
qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

**17** ☐ **2d8**  
Corps Vide

Prend une forme éthérée pendant 1 minute - 3 points de ki

**18** ☐ **2d10**  
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 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 Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

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