

# 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

Niveau

$$\left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Niveau Non-Moins}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau

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

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
- 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

Niveau

Niveau de moine

**7**

=

## 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 MORT

Niveau

**13**

= 10 +

## 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

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 **BBAPour** 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

=

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

### 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