

MONK OF THE HEALING HAND

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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
- 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

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

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 MORT

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

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 Dons de Moine Bonus 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

■

Évasion

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 **F**
+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

■

d8

d6 / d6

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

■

d8

d6 / d6

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 / d8

Chute ralentie **12 m**

9

■

d10

d8 / d8

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

■

d10

d8 / d8

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

■

2d6

d10 / 3d6

Ame de diamant

Rés. à la magie

14

■

2d6

d10 / 3d6

Chute ralentie **21 m**

15

■

2d6

d10 / 3d6

Ki Sacrifice
Déplacement accéléré **+15 m**

Resurrect a target - **all your ki 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

■

2d8

2d6 / 3d8

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

■

2d8

2d6 / 3d8

Déplacement accéléré **+18 m**
Chute ralentie **27 m**

qui donne **+24** aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts

19

■

2d8

2d6 / 3d8

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

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

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 Réflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

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