

# 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

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### 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  
Per 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 Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**  
-4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception  
50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- ou 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  
Per 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

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

## KI SACRIFICE

Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast *Raise Dead* with a caster level equal to your Monk level.

As above, but cast *Resurrection*.  
This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

## CORPS DE DIAMANT

### RÉSISTANCE À LA MORT

Niveau de Moine

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

## TRUE SACRIFICE

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 Dons à Mains Nues  
Dommages de Frappe Pte / Grd

<b>1</b>	■	<b>d6</b> 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
<b>2</b>	■		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
<b>3</b>			Déplacement accéléré <b>+3 m</b> Entraînement aux manœuvres Sérénité	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer F <b>+2</b> jets de sauvegarde contre l'enchantement
<b>4</b>		<b>d8</b> d6 / d6	Réserve de Ki (Magie) Chute ralentie <b>6 m</b>	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
<b>5</b>			Saut en Hauteur Pureté physique	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter <b>+20</b> aux jets de saut - <b>1 point de Ki</b> Immunité à toutes les maladies
<b>6</b>	■		Déplacement accéléré <b>+6 m</b> Chute ralentie <b>9 m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
<b>7</b>			Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - <b>2 ki points</b>
<b>8</b>		<b>d10</b> d8 / d8	Chute ralentie <b>12 m</b>	
<b>9</b>			Evasion Améliorée Déplacement accéléré <b>+9 m</b>	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b>	■		Réserve de Ki (Loyal) Chute ralentie <b>15 m</b>	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
<b>11</b>			Ki Sacrifice	Bring a target back to life - <b>all your ki points</b>
<b>12</b>		<b>2d6</b> d10 / 3d6	Pas chassé Déplacement accéléré <b>+12 m</b> Chute ralentie <b>18 m</b>	Se faufile magiquement dans les espaces - <b>2 points de ki</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
<b>13</b>			Ame de diamant	Résistance au sort
<b>14</b>	■		Chute ralentie <b>21 m</b>	
<b>15</b>			Ki Sacrifice Déplacement accéléré <b>+15 m</b>	Resurrect a target - <b>all your kit points</b> (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
<b>16</b>		<b>2d8</b> 2d6 / 3d8	Réserve de Ki (adamantine) Chute ralentie <b>24 m</b>	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
<b>17</b>			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
<b>18</b>	■		Déplacement accéléré <b>+18 m</b> Chute ralentie <b>27 m</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
<b>19</b>			Corps Vide	Prend une forme éthérée pendant 1 minute - <b>3 points de ki</b>
<b>20</b>		<b>2d10</b> 2d8 / 4d8	True Sacrifice Chute ralentie <b>Toute distances</b>	Give your life to revive allies within 50ft

## Réserve de ki

### RESERVE DE KI CAPACITE

Niveau de moine

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

### Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBATIE

### SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse  
+10 pour se déplacer à pleine vitesse

### TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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	9,00 m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
<b>SAUT EN LONGUEUR</b>	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
<b>SAUT EN HAUTEUR</b>	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 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute