

MONK OF THE HEALING HAND

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$= \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{\text{Niveau Non-Moines}} \right) \div 4$$

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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
- Niveau ☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade
- 6** ☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte
- ☐ Science du Croc en Jambe
- Niveau ☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse
- 10** ☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau Moine de moine

7

KI SACRIFICE

Niveau **11** 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.

Niveau **15** 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 Moine de moine

13

TRUE SACRIFICE

Niveau All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.

20 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 Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd

1	■	d6 d4 / d8	Armour Class Bonus Défuge de coups Combat à mains nues Stunning Fist	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer F +2 jets de sauvegarde contre l'enchantement
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de Ki (Magie) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
5			High Jump 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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 ki points
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Réserve de Ki (Loyal) 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Ki Sacrifice Déplacement accéléré +15 m	Resurrect a target - all your kit points (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de Ki (adamantine) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	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

RESERVE DE KI CAPACITE

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

Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 5 + Adversaire **DMD**

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
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 Acrobatics pour ignorer 10pds de dommages de chute