

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

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

(arrondi à l'inférieur)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE DC

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

Niveau

- 1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci
Per le bonus de **DEX DEX** à la **AC**; -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 DEX** à la **AC**; -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

= 10 +

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
+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement

4

d8

d6 / d6

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 / d8

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 / d6

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 / d8

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 / d8

True Sacrifice
Chute ralentie **Toute distances**

Give your life to revive allies within 50ft

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

Niveau de moine

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

Réserve de ki

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

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
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