

TETORI (MOINE)

Niveau
de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR

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

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 **FOR** et **DEX**, Perception
ou 50% risque de manquer son attaque

Assourdi Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

-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

Niveau

1 ☐ Science de la lutte

2 ☐ Crushing Embrace

6 ☐ Greater Grapple

10 ☐ Twin Lock

14 ☐ Choke Hold

18 ☐ Backbreaker

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE SOIGNES

Niveau Niveau de moine

$$7 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$$

FORM LOCK

Niveau Niveau de moine Caster Level

$$13 + SAG \geq 11 +$$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOURS

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ jours} =$$

Niveau

DD DU JET DE VIGUEUR

$$15 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Moine}}{2} \right) + SAG$$

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Niveau de Moine	Dommages de Frappe	Mains Nues	Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	d6	d4 / d8		Graceful Grappler Combat à mains nues Poing immobilisant	Use monk level in place of BAB when grappling 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 manoeuvres Sérénité	qui donne +4aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer BM +2jets de sauvegarde contre l'enchantement
4	d8	d6 / 2d6		Réserve de ki (magique) Counter-grapple Graceful Grappler	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Make attack of opportunity when grapple attempted No attack penalty, may attack of opportunity when grappling Keep DEX bonus when pinning or grappled
5				Break Free Pureté physique	Add monk level to checks for escaping a grapple Retry failed saves against entanglement - 1 ki point Immunité à toutes les maladies
6				Déplacement accéléré +6 m Counter-grapple	qui donne +8aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Make attack of opportunity even through total concealment
7				Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8	d10	d8 / 2d8		Graceful Grappler Counter-grapple	Soigner ses blessures - 2 points de Ki Make attack of opportunity even when flat-footed
9				Inescapable Grasp Déplacement accéléré +9 m	Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point qui donne +12aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10				Réserve de ki (loyale) Counter-grapple	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyal Make attack of opportunity when foe has exceptional reach
11				Corps de diamant	Immunité à tous les poisons
12	2d6	d10 / 3d6		Déplacement accéléré +12 m	qui donne +16aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13				Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points Dimensional anchor when using inescapable grasp
15				Main tremblante Déplacement accéléré +15 m Graceful Grappler	Mort différée qui donne +20aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Deals unarmed strike damage on a successful grapple
16	2d8	2d6 / 3d8		Réserve de ki (adamantium)	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
17				Inescapable Grasp	Ghost touch when using inescapable grasp Incorporeal creatures grappled on touch
18				Déplacement accéléré +18 m	qui donne +24aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
19				Iron Body	Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - 3 ki points
20	2d10	2d8 / 4d8		Perfection de l'être	Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI

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

Réserve de ki

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES

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	DD	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	DD	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 Réflexes si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute