

TETORI (MOINE)

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS

+ CA

DMD BONUS

+ DMD

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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$= \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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
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

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

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

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

7

=

Niveau de Moine

FORM LOCK

Niveau

13

Niveau de Moine

+ **SAG** ≥ 11 +

Caster Level

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOURS

Niveau

15

jours =

=

Niveau de Moine

Niveau

15

DD DU JET DE VIGUEUR

Moine Niveau

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau

20

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

Réduction de Dommages 10/chaotique

MOINE

Moine Niveau

Dommages de Frappe à Mains Nues

1

d6

d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
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

Evasion

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 adamantium

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 *Iron Body* 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

Niveau de Moine

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

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	9m	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