TETORI
(MOINE)

Moine Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS: + CA

DMD BONUS: + DMD

= SAG + (Moine Niveau ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR: = Moine Niveau + (Niveaux Non-Moines ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR: = 10 + (Moine Niveau ÷ 2) + 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 50% risque de manquer son attaque Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse
	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 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

Niveau 7 — POINTS DE VIE SOIGNES = Niveau de moine

FORM LOCK

Niveau 13 — Niveau de moine + SAG ≥ 11 + Caster Level

PAUME VIBRATOIRE

CARQUOIS JOUR: jours = Niveau de moine

Niveau 15 — DD DU JET DE VIGUEUR = 10 + (Moine Niveau ÷ 2) + SAG

PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau 20 — **Considéré comme Planaire**
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 (Pte / Grd)		
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 **+4** aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer **BMO** **+2** jets 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 **+8** aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Make attack of opportunity even through total concealment
7		Integrité 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 **+12** aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10		Réserve de ki (loyale) Counter-grapple	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales 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 **+16** aux 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 **+20** aux 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 Incroporeal creatures grappled on touch
18		Déplacement accéléré **+18 m**	qui donne **+24** aux 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 ÷ 2) + SAG

Réserve de ki ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES — à la moitié de la vitesse
DD Acrobaties = Adversaire **CMD** — +10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI — à la moitié de la vitesse
DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire **DMD** — +10 pour se déplacer à pleine vitesse

SAUT EN LONGUEUR	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
	DD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
SAUT EN HAUTEUR	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
	DD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobaties +4 pour chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds

SE RATTRAPER — DD 20 Sauvegarde Reflexes — si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE — DD 15 Acrobaties — Pour ignorer 3m de dégâts de chute