

# TETORI (MOINE)

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

(arrondi à l'inférieur)

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right)$$

(arrondi à l'inférieur)

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

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  
ou 50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 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

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

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

## FORM LOCK

Niveau

Niveau de moine

Caster Level

$$13 + SAG \geq 11 +$$

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOUR

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

Niveau

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

## 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

| Moine Niveau | Dommages de Frappe à Mains Nues | Armour Class Bonus   |   |
|--------------|---------------------------------|--|---|
| <b>1</b>     | <b>d6</b><br>d4 / d8            | Graceful Grappler<br>Combat à mains nues<br>Stunning Fist            | Use monk level in place of <b>BAB</b> when grappling<br>Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes<br>Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round   |
| <b>2</b>     |                                 | Evasion  | Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi  |
| <b>3</b>     |                                 | Déplacement accéléré +3 m<br>Entraînement aux manoeuvres<br>Sérénité | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)<br>Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer <b>BM</b><br>+2 jets de sauvegarde contre l'enchantement  |
| <b>4</b>     | <b>d8</b><br>d6 / 2d6           | Résèrve de Ki (Magie)<br>Counter-grapple<br>Graceful Grappler        | Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques<br>Make attack of opportunity when grapple attempted<br>No attack penalty, may attack of opportunity when grappling<br>Keep <b>DEX</b> bonus when pinning or grappled |
| <b>5</b>     |                                 | Break Free<br>Pureté physique  | Add monk level to checks for escaping a grapple<br>Retry failed saves against entanglement - <b>1 ki point</b><br>Immunité à toutes les maladies  |
| <b>6</b>     |                                 | Déplacement accéléré +6 m<br>Counter-grapple                         | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)<br>Make attack of opportunity even through total concealment   |
| <b>7</b>     |                                 | Wholeness of Body  | Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b>   |
| <b>8</b>     | <b>d10</b><br>d8 / 2d8          | Graceful Grappler<br>Counter-grapple                                 | Soigner ses blessures - <b>2 points de Ki</b><br>Make attack of opportunity even when flat-footed   |
| <b>9</b>     |                                 | Inescapable Grasp<br>Déplacement accéléré +9 m                       | Suppress foe's magical bonus to escape - <b>1 ki point</b><br>(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)   |
| <b>10</b>    |                                 | Résèrve de Ki (Loyal)<br>Counter-grapple                             | Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyal<br>Make attack of opportunity when foe has exceptional reach  |
| <b>11</b>    |                                 | Corps de diamant   | Immunité à tous les poisons   |
| <b>12</b>    | <b>2d6</b><br>d10 / 3d6         | Déplacement accéléré +12 m   | (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)   |
| <b>13</b>    |                                 | Form Lock<br>Inescapable Grasp                                       | Negate a polymorph attempt by touch - <b>2 ki points</b><br>Dimensional anchor when using inescapable grasp   |
| <b>15</b>    |                                 | Quivering Palm<br>Déplacement accéléré +15 m<br>Graceful Grappler    | Mort différée<br>(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)<br>Deals unarmed strike damage on a successful grapple   |
| <b>16</b>    | <b>2d8</b><br>2d6 / 3d8         | Résèrve de Ki (adamantine)   | Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine   |
| <b>17</b>    |                                 | Inescapable Grasp  | Ghost touch when using inescapable grasp<br>Incorporeal creatures grappled on touch   |
| <b>18</b>    |                                 | Déplacement accéléré +18 m   | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)   |
| <b>19</b>    |                                 | Iron Body  | Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - <b>3 ki points</b>  |
| <b>20</b>    | <b>2d10</b><br>2d8 / 4d8        | Perfect Self   | Considéré comme un extérieur  |

## Réserve de ki

### RESERVE DE KI CAPACITE

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

### 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 |
|-------------------------|----------|-------|-----|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| <b>SAUT EN LONGUEUR</b> | 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 |
|------------------------|----------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|-----|--------|
| <b>SAUT EN HAUTEUR</b> | DD       | 4      | 8      | 12     | 16     | 20    | 24     | 28     | 32     | 36     | 40  | 44     |

Compétence d'acrobatics +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 Acrobatics pour ignorer 10pds de dommages de chute