TETORI
(MOINE)

Niveau de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS: + CA

DMD BONUS: + DMD

= SAG + (Niveau de Moine ÷ 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 = Niveau de Moine + (Niveaux Non-Moines ÷ 4) (arrondi à l'inférieur)

COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR = 10 + (Niveau de Moine ÷ 2) + 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 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** 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

Niveau 15 — CARQUOIS JOUR jours = Niveau de moine

DD DU JET DE VIGUEUR = 10 + (Niveau de Moine ÷ 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

Niveau de Moine	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	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de **BBA** Pour calculer **BMO** **+2** jets de sauvegarde contre l'enchantement
4	d8 d6 / 2d6	Résèrve de Ki (Magie) 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	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping) 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** (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10		Résèrve de Ki (Loyal) 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**	(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
16	2d8 2d6 / 3d8	Résèrve de Ki (adamantine)	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**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19		Iron Body	Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self	Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE = (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	9,00 m	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